

MASTER MÉTIERS DE L'ENSEIGNEMENT, DE L'ÉDUCATION, ET DE LA FORMATION

Mention 2nd degré

MÉMOIRE DE RECHERCHE

MASTER MEEF Documentation

Adolescentes et pratique vidéoludique

*Conjuguer construction sociale du genre féminin
et pratique vidéoludique à l'adolescence.*

Présenté par **EUGENE Coralie**

Mémoire encadré par

Directeur-trice de mémoire :

Courbières, Caroline,
la communication

Docteure en sciences de l'information et de

Membres du jury de soutenance

Boubée Nicole
la communication

Docteure en sciences de l'information et de

Cayrel Jane
l'institut national supérieur du professorat et de l'éducation

Soutenu le 04 / 07 / 2024

inspe.univ-toulouse.fr

TOULOUSE
[SAINT-AGNE • CROIX DE PIERRE • RANGUEIL]
ALBI • AUCH • CAHORS • FOIX
MONTAUBAN • TARDES • RODEZ



PROFESSEUR EN COLLÈGE ET LYCÉES

Adolescentes et pratique vidéoludique

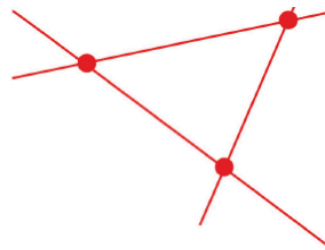
Conjuguer construction sociale du genre féminin et pratique vidéoludique à l'adolescence.

Coralie Eugène

Mémoire de recherche dirigé par Caroline Courbières.

Présenté au titre du Master 2 MEEF Documentation.

INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, Université Toulouse Jean Jaurès.



Attestation de non-plagiat

Je soussigné.e **EUGENE Coralie**

Auteur.e du mémoire de master 2 MEEF intitulé :

Conjuguer construction sociale du genre féminin et
pratique vidéoludique à l'adolescence.

déclare sur l'honneur que ce mémoire est le fruit d'un travail personnel, que je n'ai ni contrefait, ni falsifié, ni copié tout ou partie de l'œuvre d'autrui afin de la faire passer pour mienne.

Toutes les sources d'information utilisées et les citations d'auteur.e.s ont été mentionnées conformément aux usages en vigueur.

Je suis conscient.e que le fait de ne pas citer une source ou de ne pas la citer clairement et complètement est constitutif de plagiat, que le plagiat est considéré comme une faute grave au sein de l'Université, pouvant être sévèrement sanctionnée par la loi (*art. L 335-3 du Code de la propriété intellectuelle*).

En signant ce document, je reconnais avoir pris connaissance sur le site de l'Université des éléments d'informations relatifs au plagiat et des responsabilités qui m'incombent.

Pour plus d'informations : suivez le lien "Prévention du plagiat" via l'ENT - Site Web UT2J

Fait à Toulouse

le 06 / 05 / 2024

Signature de l'étudiant.e

Remerciements.

Merci à Caroline Courbières de m'avoir guidée et aiguillée et pour avoir redressé mon travail par la justesse de ses remarques.

Merci également à Nicole Boubée, Fanny Mazzone et Gilles Sahut pour leurs précieux conseils au fil de ce complexe exercice de recherche ainsi que pour la richesse de leurs enseignements.

Ma reconnaissance se porte, bien sûr, aux différentes enquêtées ayant participé à cette étude et sans qui elle n'aurait pas pu éclore.

Merci à Lucile, Laurence et Marie-Agnès pour leur bienveillance et patience tout au long de l'année scolaire, ainsi que pour leur assistance lors du recrutement d'enquêtées pour ce projet de recherche. Je remercie également la direction de l'établissement.

Ma gratitude s'étend également à mes camarades de promotion, en particulier Kloé, Océane, Marie et Élodie.

Enfin, je remercie mes deux relecteurs, Sylvie et Félix, dont j'éternise ici la patience et le soutien.

Résumé.

Ce travail de recherche explore l'impact du caractère normatif du genre féminin sur la pratique vidéoludique, associée au masculin, des adolescentes. Nous avons adopté une démarche qualitative au travers de trois entretiens, dont deux entretiens collectifs, auprès de six jeunes adultes âgées de 17 à 22 ans, qui ont confronté leurs pratiques vidéoludiques depuis l'enfance. Ces entretiens ont été analysés de façon catégorielle. Le collège apparaît comme une étape cruciale, souvent mal vécue par les joueuses, en raison d'une construction sociale masculinisante et ludique prenant le pas sur le potentiel culturel du jeu vidéo. De plus, nos enquêtées distinguent leur motivation à jouer, la recherche d'amusement, de celle des garçons, plus compétitive. D'une part, cela permet d'établir l'existence d'un cercle vicieux d'invisibilisation de la pratique féminine à l'adolescence, source de mal-être et de frustration pour les joueuses. D'autre part, nous constatons que la légitimation de la pratique vidéoludique féminine se fait au coût d'une stigmatisation de cette pratique, en binarité de celle du joueur masculin. De fait, ces pratiques vidéoludiques différenciées selon le genre sont source d'une inégalité culturelle.

This research work explores the impact of the normative nature of the feminine gender on the videogame practice, associated with the masculine, of adolescent girls. We adopted a qualitative approach through three interviews, including two group interviews, with six young adults aged 17 to 22, who confronted their videogame practices since childhood. These interviews were analyzed categorically. Middle school appears to be a crucial stage, often poorly experienced by female gamers, due to a masculinizing and playful social construction taking precedence over the cultural potential of video games. What's more, our interviewees distinguish between their motivation to play - the search for fun - and that of boys, which is more competitive. On the one hand, this establishes the existence of a vicious circle of invisibilization of female gaming in adolescence, a source of malaise and frustration for female gamers. On the other hand, we note that the legitimization of female videogame-playing comes at the cost of stigmatizing this practice, in binarity with that of the male gamer. In fact, these gender-differentiated videogame practices are a source of cultural inequality.

Mots clés : Jeu vidéo ; Genre ; Pratique culturelle ; Adolescence ; Médias ; Adaptation ; Légitimité.

Keywords : Video game ; Gender ; Cultural practice ; Adolescence ; Media ; Adaptation ; Legitimacy.

Introduction.

Notre étude explore le poids du genre en tant que construction sociale normative (Bereni, Chauvin, Jaunait, Revillard, 2020) dans le cadre d'une pratique culturelle rattachée au masculin (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112) lors de la socialisation secondaire des joueuses. Nous questionnons l'impact du genre féminin sur la pratique vidéoludique à l'adolescence. Ce travail de recherche s'inscrit dans la promotion de l'égalité filles-garçons, qui suppose une égalité d'accès aux contenus culturels. Cette étude qualitative s'inscrit en continuité des travaux quantitatifs de Fanny Lignon (2013), en sciences de l'information et de la communication. Ce travail de recherche s'ancre également dans l'étude du jeu vidéo ainsi que dans les études de genre. Nous exposons le vécu de six jeunes adultes qui reviennent sur leur parcours vidéoludique depuis l'enfance, au travers de trois entretiens semi-directifs, dont deux collectifs. Il s'agit, d'une part, de comprendre le vécu des joueuses, en tant qu'actrices de parcours vidéoludiques fluctuants, afin d'exposer un cercle vicieux d'invisibilisation de cette pratique vidéoludique féminine à l'adolescence et d'en comprendre les variables déterminantes. D'autre part, cela permet d'étudier les évolutions des contenus, représentations et pratiques vidéoludiques à l'heure de la démocratisation du jeu vidéo et de l'hétérogénéisation, dont la féminisation, de son public (Coavoux, 2019 : 35-38 ; Lombardo, Wolff, 2020).

Cette étude s'articule en quatre parties. La première propose une exploration de la littérature scientifique française et anglo-saxonne, en rapport avec notre projet de recherche, puisée dans les sciences de l'information et de la communication mais également, plus largement, les sciences humaines et sociales telles que la sociologie. La deuxième partie présente notre méthodologie de recherche, sa pertinence et sa mise en place. La troisième expose les résultats obtenus, déduits par analyse transversale. Enfin, la quatrième partie consiste en l'interprétation de ces résultats et la présentation de leurs limites. Y sont également proposées, des implications professionnelles pour un-e professeur-e documentaliste et, plus amplement, pour des personnels d'enseignement et d'éducation.

Table des matières.

Partie 1 - État de la question.....	10
1. Le poids de la conformité de genre et le rôle des médias.....	10
1.1 Genre et adolescence.....	10
1.1.1 Définir le genre.....	10
1.1.2 Le pivot de l'adolescence, la pression de conformité.....	11
1.2 Genre et médias.....	12
1.2.1 Les modèles genrés véhiculés par les médias.....	12
1.2.2 Une relation genres-médias à double sens.....	14
2. Cerner le jeu vidéo et en questionner le genre.....	15
2.1 La difficile délimitation du jeu vidéo.....	15
2.1.1 Le jeu vidéo et la recherche.....	15
2.1.2 Le jeu vidéo en tant que média et objet culturel co-construit.....	16
2.2 L'évolution du jeu vidéo, de son public et de son image.....	17
2.2.1 L'essor et la féminisation du jeu vidéo au XXIème siècle.....	17
2.2.2 Le produit vidéoludique, en constante évolution et de plus en plus accessible.....	18
2.2.3 Un potentiel vidéoludique de plus en plus reconnu.....	19
2.3 Le jeu vidéo, un média genré.....	21
2.3.1 Le genre du jeu vidéo et ce que le jeu vidéo dit du genre.....	21
2.3.2 Une pratique vidéoludique différenciée selon le genre.....	22
2.3.3 Le cas des jeux vidéo « pour filles ».....	23
3. De la légitimité des jeux à la légitimité des joueuses.....	24
3.1 De la massification à la stigmatisation.....	24
3.1.1 La question des « vrais » jeux vidéo.....	25
3.1.2 De la fracturation des pratiques vidéoludiques à la stigmatisation.....	25
3.1.3 Massification et pratique féminine cantonnée à l'occasionnel.....	26
3.2 Pas touche à mes jeux ! Féminisation et audience masculine.....	27
3.2.1 Pratiques féminines et sous-cultures vidéoludiques menacées.....	27
3.2.2 « Gamer » ou « fake geek girl », présomption d'illégitimité des joueuses.....	28
3.2.3 L'importance de la figure masculine pour les joueuses.....	29
4. Négocier genre féminin et pratique vidéoludique.....	30
4.1 Jouer aux jeux vidéo et négocier son genre.....	30
4.1.1 Du manque de légitimité à la stigmatisation, puis à l'adaptation.....	30
4.1.2 Transgresser le genre, sortir du jeu « pour filles ».....	32
4.2 Être une fille et négocier sa pratique.....	33

4.2.1 Le poids de l'entourage.....	33
4.2.2 Garçons manqués, filles isolées, représentantes du féminin.....	34
Partie 2 - Dispositif Méthodologique.....	36
1. Justification de l'approche qualitative en entretiens collectifs semi-directifs.....	36
2. Recrutement et sélection des enquêtées.....	37
2.1 Échantillon de l'enquête.....	37
2.2 Critères de sélection des enquêtées.....	38
3. Récolte et traitement des données.....	39
3.1 Construction du guide d'entretien.....	39
3.2 Réalisation des entretiens.....	40
3.3 Analyse des données.....	42
Partie 3 - Résultats de recherche.....	43
1. Le parcours vidéoludique des joueuses.....	44
1.1 Durant l'enfance, une pratique familiale qui questionne la place de la mère.....	44
1.2 La prédominance des jeux et consoles Nintendo, symbole de confiance et d'affection.....	45
1.3 Les figures masculines et leur implication dans la pratique vidéoludique des joueuses.....	46
1.4 L'étape charnière du collège, la mise à l'épreuve de la pratique vidéoludique.....	48
1.5 La contrainte temporelle, raison d'une pratique fluctuante.....	49
2. Le jeu vidéo en tant que média genré.....	51
2.1 Jouer au masculin, jouer au féminin, des motivations binaires.....	51
2.2 La masculinité associée au jeu vidéo.....	53
2.3 Les contenus qui mettent les joueuses mal à l'aise.....	54
2.4 Les personnages féminins et le choix des avatars.....	55
3. Le « coming out » des joueuses.....	57
3.1 De l'association à une sous-culture à l'invisibilisation.....	57
3.2 Entre-soi masculin, stigmatisation et sexisme.....	58
3.3 Jouer de sa féminité.....	59
Partie 4 - Discussion des résultats.....	60
1. Interprétation des résultats.....	60
1.1 L'importance de la famille et du masculin dans l'initiation, l'acquisition et la régulation.....	61
1.2 Démocratisation mais invisibilisation et adaptation.....	62
1.3 Dichotomie genrée de pratiques vidéoludiques.....	62
1.4 Des choix marketings maladroits.....	63
2. Limites de l'étude et implications théoriques.....	65
3. Implications professionnelles.....	66
3.1 L'égalité entre les filles et les garçons.....	66
3.2 Proposition de dispositifs.....	67

3.2.1 Déconstruire les stéréotypes de genre.....	67
3.2.2 Prévenir l'autocensure professionnelle.....	68
Conclusion.....	69
Bibliographie.....	70
Annexes.....	77

Table des tableaux.

Tableau 1 : Tableau synoptique des enquêtées.....	37
Tableau 2 : Tableau synoptique des entretiens.....	39

Table des annexes.

Annexe I : Campagne publicitaire Razer pour équipement « gaming ».....	78
Annexe II : Capture d'écran d'une vidéo publicitaire pour le casque « gaming » G435.....	79
Annexe III : Répertoire des jeux cités.....	80
Animal Crossing : Wild World.....	80
Call Of Duty.....	81
Celeste.....	82
Fortnite Battle Royale.....	83
Grand Theft Auto V.....	84
Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard.....	85
League Of Legends.....	86
Mario Kart Wii.....	87
Minecraft.....	88
Nintendogs.....	89
Super Mario Bros.....	90
Tamagotchi.....	91
The Last Of Us.....	92
The Legend Of Zelda : Breath of the Wild.....	93
Valorant.....	94

Partie 1 - État de la question

1. Le poids de la conformité de genre et le rôle des médias.

Les sciences de l'information et de la communication (SIC) attribuent à l'objet d'étude du genre une place importante et singulière depuis la fin du XXème siècle (Julliard, 2014) du fait que le genre est un sens qui se voit symbolisé dans les discours, dont les discours médiatiques, et que les choix énonciatifs ne sont jamais anodins (Coulomb-Gully, 2009). Ainsi, chaque discours étant porteur de genre, les discours médiatiques véhiculent une vision propre de la construction sociale du genre féminin (Coulomb-Gully, 2009 ; Julliard, 2014). Alors, pour mieux saisir les enjeux de la mise en tension entre construction sociale du genre et pratique vidéoludique, il convient tout d'abord d'analyser les relations entre genre, adolescence et médias, de la mise en discours du genre à sa réception par le public adolescent.

1.1 Genre et adolescence.

1.1.1 Définir le genre.

Le genre est une construction sociale qui attribue des caractéristiques aux femmes et aux hommes selon leurs attributs biologiques, le sexe de naissance, menant à une bisegmentation sociale opposant féminin et masculin (Bereni, Chauvin, Jaunait, Revillard, 2020) ; le genre n'étant cependant pas à ancrer dans cette seule binarité (Coulomb-Gully, 2009). Par conséquent, le terme de sexe est d'ordre biologique, tandis que celui de genre est d'ordre social (Mendes, Lagrande, Condat, 2016) et l'identité de genre est une représentation subjective du genre auquel l'individu a un sentiment d'appartenance (Mendes, Lagrande, Condat, 2016). De plus, le genre est un ordre normatif qui contraint, par la pression sociale, les individus à adopter des caractéristiques associées, au fil des âges et dans « l'imaginaire

social » (Collet, 2011), à leur sexe de naissance (Bereni, Chauvin, Jaunait, Revillard, 2020). Cela sous-entend également un apprentissage permanent de ces attendus sociétaux, notamment par le processus de socialisation différenciée (Benonie-Soler, 2019) qui prend place dès l'enfance (Croity-Belz, Prêteur, Rouyer, 2010). De fait, selon le sociologue Hervé Glevarec (2019), si le genre n'est pas déterminé par le sexe, c'est alors une notion identitaire, reconnue par l'individu ou apposée par un tiers, qui laisse deviner des catégorisations subjectives de groupes d'individus hétérogènes, et donc une catégorisation nécessairement stéréotypée. Ainsi, le genre est une construction sociale qui attribue, non-objectivement, des caractéristiques hiérarchisées, généralement compensatoires, infériorisées et déconsidérées au genre féminin et valorisées, voire idéalisées, au genre masculin (Collet, 2016 ; Benonie-Soler, 2019 ; Bereni, Chauvin, Jaunait, Revillard, 2020).

1.1.2 Le pivot de l'adolescence, la pression de conformité.

Or, l'adolescence marque une étape importante dans la construction de l'identité de genre (Poirier, Rosenblum, 2019). C'est pourquoi, dans le cadre de l'étude de la pratique vidéoludique et de sa mise en tension avec la notion normative de genre, l'adolescence représente une période particulièrement intéressante qu'il convient de définir. L'adolescence est généralement associée à une tranche d'âge spécifique située entre l'enfance et l'âge adulte (Taborda-Simões, 2005). Cependant, les recherches en sciences sociales ont soulevé la difficulté à définir cette notion (Taborda-Simões, 2005). En effet, l'adolescence ne peut se limiter à l'idée de transition entre deux stades ; l'enfance et l'âge adulte n'étant pas des périodes de vie nécessairement plus stables (Taborda-Simões, 2005). Il est alors difficile d'établir une délimitation claire entre ces trois phases. Cela suppose également que l'adolescence va au-delà de son caractère transitoire, et réfère en réalité à un phénomène complexe, comprenant des critères psychologiques et biologiques lui étant spécifiques, notamment par la continuité de la maturation cérébrale (Cannard, 2019). Toutefois, l'association de l'adolescence à une instabilité émotionnelle, la « crise de l'adolescence » (Béjin, 1983 : 126-132 ; Fize, 1997), est elle aussi contestée. D'une part, par le sociologue de la jeunesse Olivier Galland (2022), selon qui l'adolescence et l'émoi qui lui est associé constituent des constructions sociales ; d'autre part, statistiquement, l'adolescence étant plus fréquemment vécue comme une transition facile, un passage vers l'âge adulte (Béjin, 1983 ; Taborda-Simões, 2005). Le meilleur angle d'approche pour définir l'adolescence reste alors

celui des transformations physiques, par la maturation sexuelle, et des transformations cognitives, par l'acquisition d'une autonomie sociale et de pensée, faisant de l'adolescence un processus à la fois biologique et culturel, qui confronte les adolescent-e-s aux attentes sociales (Taborda-Simões, 2005 ; Cannard, 2019). De cette confrontation entre les aspirations de l'adolescent-e et le monde extérieur normatif, qui les contredit ou les réprime, l'adolescent-e est amené-e à se conformer, s'adapter, se canaliser (Galland, 2022), et à former sa propre vision du monde, par la réflexion « métaphysique » (Piaget, 1987).

1.2 Genre et médias.

1.2.1 Les modèles genrés véhiculés par les médias.

L'adolescence comprend donc une part de culture. Ainsi, de leur fabrication à leur réception, les loisirs et médias participent à cette mise en conformité des individus, notamment par l'apprentissage du masculin et du féminin au travers des pratiques culturelles (Détrez, 2014 : 8-18). Les apprentissages véhiculés par les médias ne sont pas neutres et peuvent produire et renforcer les stéréotypes de genre (Plantard, Le Boucher, 2020), eux-mêmes constructions sociales susceptibles d'évoluer. Les réseaux sociaux numériques, notamment, contribuent à l'entretien et l'irrigation des stéréotypes, qui y circulent en des représentations partagées ; une vision collective rassurante d'un monde standardisé, les briques porteuses d'une idéologie et de ses valeurs (Liquète, Lehmans, 2019). Ainsi, selon le sociologue Dominique Wolton, ces stéréotypes seraient une condition à la communication, de fait qu'ils permettent la mise en relation d'individualités parfois éloignées, dans une société moderne « de l'information », fortement technicisée (Wolton, 2019). Si aujourd'hui davantage de femmes occupent des positions de rédaction et peuvent impacter les choix éditoriaux (Jouët, 2022), dès le XVIIème siècle, avec la presse, ce sont les hommes qui s'emparent des positions de direction et de production des médias de masse, tant bien de l'information que du divertissement, et les femmes sont invisibilisées des univers médiatiques (Eveno, 2003 : 162-173). Pour les jeunes, les médias de masse permettent la découverte des comportements sexuels et des relations amoureuses, que les parents ou l'école peuvent avoir réticence à aborder, mais en préservant toutefois les stéréotypes et en dénonçant ou invisibilisant les comportements jugés inappropriés (Brown, 2002 : 42-45). Les séries télévisuelles, par

exemple, forment les adolescent·e·s aux rapports de genre hiérarchisés, en établissant des chartes comportementales de gestuelles à adopter selon le genre (Pasquier, 2002 : 35-44). Est ainsi mise en avant, par les discours médiatiques et l'utilisation de produits culturels et artistiques, la culture dominante et ses valeurs patriarcales (Jouët, 2003 : 53-86) comme le questionnait déjà l'École de Francfort dans les années 1960, au travers de la théorie critique d'Adorno et Horkheimer (Tarr, 2017). Moins pessimiste, le modèle de la seringue hypodermique proposé par Harold Lasswell, dans la continuité des théories behavioristes, présente ainsi les médias de masse comme des outils démocratiques qui unifient les préoccupations et valeurs des citoyen·ne·s ; une propagande positive qui manipule pour permettre le vivre-ensemble (Lasswell, 1927 : 627-631 ; Ségur, 2012 : 233-246). En France, les théories sociologiques de la réception critique viennent nuancer ces approches à fort déterminisme technologique, dans lesquelles les individus sont cantonnés à des rôles passifs face aux médias, en appuyant notamment l'importance de l'interprétation propre du récepteur, qui peut adhérer - ou non - au point de vue médiatique (Hall, 2007). Ainsi, si le divertissement médiatique permet émancipation et plaisir, les spectatrices et spectateurs préservent toutefois une attention oblique dans leur réception des contenus médiatiques (Ang, 1989 ; Radway, 2009). En effet, les adolescent·e·s peuvent avoir une lecture critique et ainsi distinguer, par exemple, personnes réelles et personnages de fiction ou questionner les choix scénaristiques (Ang, 1989 ; Pasquier, 1994 : 125-144). Il faut souligner, cependant, que si tout discours n'est jamais qu'interprétation de la réalité, les discours médiatiques sont portés à la sphère publique là où les interprétations réactionnelles des spectateur·ice·s restent flottantes, dans la sphère privée (Dayan, 2011). Toutefois, le partage de ces réactions individuelles est aujourd'hui facilité, à l'heure des réseaux sociaux numériques (Cardon, 2012 ; Gunthert, 2018). Elihu Katz et Paul Lazarsfeld (1957) remettent également en question cette toute puissance verticale des médias de masse de par l'émergence de leaders d'opinion. Ces récepteur·rice·s relais filtrent, approuvent ou critiquent ainsi les contenus médiatiques auprès de leurs pairs, influençant alors la lecture du contenu médiatique par leurs proches, et basculant la communication verticale des médias vers les publics en une communication horizontale, de public à public (Katz, 1957 : 61-78). Toutefois, les médias sont un moyen pour les adolescentes de se rassurer quant à la construction de leur identité genrée, en se comparant aux modèles de féminité proposés et en s'en inspirant (Gauntlett, 2008 ; Dauphin, 2009 : 98-100). Ainsi, le jeu vidéo, en tant que média, est vecteur d'apprentissage des rôles sociaux selon le genre, et peut renforcer la

construction d'identités sexuées par la promotion de comportements stéréotypés (Benonie-Soler, 2013).

1.2.2 Une relation genres-médias à double sens.

Cependant, les médias sont également un vecteur important de sociabilité et un manifeste d'identité. En effet, les jeunes sont conscient-e-s que lorsqu'il-elle-s regardent des émissions télévisuelles, leurs pairs en font de même, renforçant ainsi leur sentiment d'appartenance à un groupe social (Pasquier, 1994 : 125-144) d'autant plus nécessaire à l'âge de la prise de distance vis-à-vis du cercle familial (Détrez, 2014 : 8-18). De plus, ils sont également un outil qui permet d'affirmer son genre et de se distinguer en marquant son appartenance, par la mise en scène de soi sur les réseaux sociaux numériques, par exemple (Allard, Vandenberghe, 2003 : 191-219). Cela se perçoit lors de l'entrée au collège, qui affecte l'ensemble des pratiques culturelles des pré-adolescent-e-s, par souci d'intégration sociale (Benonie-Soler, 2019). Il est d'ailleurs intéressant de souligner que les femmes et les hommes ne consomment pas les médias de la même manière (Eveno, 2003 : 162-173), marquant ainsi leur appartenance à des groupes sociaux distincts, par des pratiques distinguées (Pasquier, 2010 : 93-100 ; Octobre, 2011 : 23-57). Ainsi se dresse une relation à double sens entre médias et genres, et, si le jeu vidéo participe aux constructions sociales genrées (Eveno, 2003 : 162-173 ; Dauphin, 2009 : 98-100 ; Plantard, Le Boucher, 2020), il est également interprété et pratiqué différemment selon le genre (Pasquier, 2010 : 93-100 ; Octobre, 2011 : 23-57 ; Lignon 2013).

Par conséquent, si le genre influe sur la pratique culturelle, et que cette dernière participe à construire le genre, l'étude de la pratique vidéoludique, issue des technologies informatiques et scientifiques (Berry, 2019 : 30-37) et, de fait, associée au masculin (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112), par les adolescentes, paraît très intéressante. En passe de confirmer leur identité de genre et de s'y conformer, elles s'exposent à de possibles tensions entre les constructions sociales du jeu vidéo, de sa pratique et de ses publics, et celle du genre féminin, ainsi qu'aux discours sur le genre véhiculés par les jeux vidéo.

2. Cerner le jeu vidéo et en questionner le genre.

En France, les études quantitatives indiquent que le jeu vidéo est l'une des pratiques culturelles les plus populaires auprès des adolescent·e·s. En effet, en 2012, 95% des 11 à 17 ans ont déjà joué à un jeu vidéo (Rufat, Coavoux, Berry, Ter Minassian, 2013 ; Coavoux, 2019 ; Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). Cependant, les filles et les garçons ne jouent pas aux jeux vidéo de la même façon, et à tout âge il y a proportionnellement plus de joueurs que de joueuses (Lignon, 2013, Coavoux, 2019). Il convient alors d'exposer l'intérêt que représente le jeu vidéo en tant que média et produit culturel, puis d'étudier la relation entre genre et jeu vidéo, pour mieux comprendre les problématiques sous-jacentes que questionnent des rapports de genre inégaux dans la pratique vidéoludique.

2.1 La difficile délimitation du jeu vidéo.

2.1.1 Le jeu vidéo et la recherche.

Le jeu vidéo est un objet de recherche complexe, qui peut s'étudier sous de nombreux angles et dans de nombreuses disciplines. Dans la sphère anglo-saxonne, les « game studies » ou sciences du jeu, descendantes des « cultural studies », existent depuis les années 1990 (Meunier, 2017 : 379-396 ; Berry, Boutet, de Carvajal, Coavoux, Gerber, Rufat, Ter Minassian, Triclot, Zabban, 2022). Interdisciplinaires, elles s'axent soit sur l'étude du jeu vidéo en tant que récit, par les narratologues, soit sur l'étude du jeu vidéo en tant que produit technologique ludique et interactif, par les ludologues (Mäyrä, 2008 ; Sundén, Sveningsson, 2012 ; Zabban, 2012 ; Meunier, 2017 : 379-396). Plus récente et moins structurée, l'étude du jeu vidéo en France n'émerge qu'à partir des années 2000 (Rufat, Ter Minassian, 2011) et a nécessité la légitimation de l'objet vidéoludique comme objet de recherche, pour ensuite mener à l'élaboration d'un réseau pluridisciplinaire français de chercheuses et chercheurs en sciences humaines et sociales (Zabban, 2012 ; Meunier, 2017 : 379-396). Une différence notable entre les game studies et l'étude du jeu vidéo à la française est l'importance des joueur·se·s, de leurs usages et de leurs pratiques pour les chercheur·se·s français·es, là où les

anglo-saxons s'intéressent avant tout au produit vidéoludique, ses contenus et sa conception (Meunier, 2017 : 379-396). Ainsi, pour les sciences humaines et sociales françaises, au-delà d'un objet médiatique pouvant être étudié plus « traditionnellement », le jeu vidéo offre également des mondes virtuels dans lesquels les comportements macrosociologiques sont observables, mémorisables et quantifiables (Zabban, 2012). Par conséquent, si dans la sphère anglo-saxonne les game studies sont désireuses de devenir une discipline à part entière, en France les chercheuses et chercheurs apprécient et chérissent cette interdisciplinarité qui retranscrit au mieux la richesse et l'importance de cet objet d'étude pour les sciences sociales (Ter Minassian, Rufat, Coavoux, Berry, 2011 : 245-262).

2.1.2 Le jeu vidéo en tant que média et objet culturel co-construit.

Ainsi, si le jeu vidéo est un loisir inscrit dans le quotidien de bon nombre de français et françaises, c'est aussi un objet d'étude labyrinthique (Rufat, Ter Minassian, 2011 ; Berry, Boutet, de Carvajal, Coavoux, Gerber, Rufat, Ter Minassian, Triclot, Zabban, 2022). Les fondamentaux des jeux vidéo sont pourtant simples ; ils se présentent comme des applications électroniques interactives ludiques qui répondent aux entrées (« inputs ») d'un ou plusieurs utilisateurs (« joueur-se-s ») par un résultat (« output ») calculé et défini selon le code même du logiciel vidéoludique (Alvarez, Djaouti, Jessel, Methel, Molinier, 2007). Ils s'inscrivent ainsi, aux côtés de la radio, de la télévision ou encore du cinéma, dans la famille des médias technologiques (Amato, 2012). Cependant, le jeu vidéo se distingue des autres médias par l'implication du récepteur-rice, au travers de l'interactivité, généralement nécessaire pour progresser dans l'histoire ou gagner la partie (Amato, 2014 : 163-165). De plus, la dimension ludique du jeu vidéo, qui pourrait le distinguer d'une application de rencontres, d'un éditeur de texte ou encore d'un questionnaire en ligne, reste subjective et induit un manque de délimitations normées de ce qui est, ou non, un jeu vidéo (Rufat, Ter Minassian, 2011), les utilisateurs détournant fréquemment les usages premiers des conceptions industrielles (Pasquier, 2020). En outre, au-delà de son statut de média, le jeu vidéo se présente comme un objet culturel, produit par les industries culturelles vidéoludiques (Benghozi, Chantepie, 2019 : 46-55). En effet, ces applications apparaissent comme véhicules d'un discours narratif et expressif (Genvo, 2011 : 93-101 ; Amato, 2012), et donc conteneurs de sens et porteurs d'une culture. Mais les jeux vidéo sont aussi des interfaces médiatrices technologiques dont l'utilisateur peut s'emparer, par l'interactivité, pour produire, à son tour, une action

contextuelle génératrice de sens et à visée potentiellement communicationnelle. Cette performance symbolique peut notamment se réaliser au travers du détournement d'une mécanique de jeu par le·la joueur·se. Peut par exemple être citée la pratique du « teabagging », consistant à ridiculiser ses adversaires par la pression répétée de la touche permettant d'accroupir son avatar, au-dessus de celui d'un adversaire vaincu (Myers, 2019). Le jeu vidéo, puisque vecteur de culture et de sens, est alors un objet culturel (Diet, 2010) qui exprime conjointement les cultures des industries vidéoludiques et celles des joueur·se·s. Inscrit généralement dans une logique concurrentielle de rentabilité marchande (Rufat, Ter Minassian, 2011), la dimension mercantile de production mène à une opposition entre le jeu vidéo et l'oeuvre d'art (Sagot-Duvauroux, Sirven, Thély, 2010) ; bien que les potentialités artistiques du produit vidéoludique soient fréquemment mises en avant par les chercheuses et chercheurs (Smuts, 2005 : 6 ; Picard, 2016 ; Morisset, 2019 : 38-45). Enfin, si l'industrie vidéoludique repose sur de nombreuses professions (Liming, Vitorio, 2011 : 2-11), les femmes y sont sous-représentées, marginalisées et sont rarement assignées aux postes de direction (Herrling, 2006 : 1-8 ; de Castell, Skardzius, 2019 : 836-847 ; Paberz, 2019). En somme, le jeu vidéo apparaît comme un objet culturel médiatique ludique et interactif à potentiel artistique, issu des technologies informatiques et scientifiques (Berry, 2019 : 30-37), conçu majoritairement par des hommes (de Castell, Skardzius, 2019 : 836-847) et co-construit par les joueur·se·s.

2.2 L'évolution du jeu vidéo, de son public et de son image.

2.2.1 L'essor et la féminisation du jeu vidéo au XXIème siècle.

Depuis les années 2000, l'industrie du jeu vidéo, plus jeune des industries culturelles, connaît un phénomène de massification au sein des pays industrialisés (Zabban, 2012 ; Coavoux, 2019 : 35-38 ; Lombardo, Wolff, 2020) de par l'évolution et la démocratisation des technologies de l'information et de la communication (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014 : 308-323 ; Coavoux, 2019). Si le jeu vidéo, né dans les années 1960 (Collet, 2017 : 199-202), s'est d'abord diffusé aux États-Unis d'Amérique, puis en Europe, en tant qu'objet ludique de divertissement, sous forme de bornes d'arcade puis sur les ordinateurs et consoles de salon

(Berry, 2019 : 30-37), il est aujourd'hui présent dans tous les espaces de la vie quotidienne et sur une multitude de supports, tels que les consoles portables, les smartphones et les tablettes tactiles (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014). Au-delà du support, les contenus vidéoludiques bénéficient également des avancées technologiques, qui en enrichissent la jouabilité (« gameplay ») et les potentialités ; les nouveaux supports permettant par exemple de plus beaux graphismes et l'implémentation d'intelligences artificielles plus performantes (Miikkulainen, Bryant, Cornelius, Karpov, Stanley, Yong, 2006 : 155-191 ; Phan, Jardina, Hoyle, Chaparro, 2012). Ainsi, le sociologue Vincent Berry souligne la transition de l'objet vidéoludique d'un loisir à destination des enfants à une démonstration artistique, voire sportive, à potentiel éducatif (Berry, 2019 : 30-37). De plus, bien que sa pratique soit, aujourd'hui encore, avant tout très fréquente chez les enfants, adolescent-e-s et jeunes adultes, le vieillissement des générations de joueur-se-s participe à une homogénéisation progressive de la pratique vidéoludique sur les différentes tranches d'âge, effaçant progressivement les disparités générationnelles de la pratique vidéoludique (Berry, 2019 : 30-37 ; Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). Enfin, si, à ses origines, le jeu vidéo attirait une audience majoritairement masculine (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112), de 1997 à 2018, la croissance de la pratique vidéoludique féminine dépasse celle des garçons, bien que celles-ci restent toutefois proportionnellement moins nombreuses que leurs homologues masculins (Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). Ainsi, en 2018, chez les 15 ans et plus, 39% des filles jouent aux jeux vidéo contre 49% des garçons (Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). La pratique vidéoludique touche alors un public de plus en plus large et se féminise au fil du temps.

2.2.2 Le produit vidéoludique, en constante évolution et de plus en plus accessible.

Participant à cet essor du jeu vidéo dans les pays industrialisés, les évolutions permanentes que connaissent les technologies informatiques impactent grandement les procédés de développement et de commercialisation des objets vidéoludiques, qui s'en trouvent transformés et plus accessibles, notamment pour les joueuses. Contrairement aux autres industries culturelles, l'industrie vidéoludique est, depuis ses débuts, éclatée en une variété de modèles économiques et de typologies de productions, du fait de la diversité que permet la technologie, qui donne corps au jeu vidéo et à ses interactions (Benghozi,

Chantepie, 2019 : 46-55). Peuvent par exemple être confrontés bornes d'arcade, *Tamagotchi*¹ et *Minecraft*², trois produits vidéoludiques aux typologies bien éloignées (Roy, 2019). Ainsi, le modèle économique de l'achat unique, le « buy to play », qui consistait depuis 1985 à produire des copies physiques porteuses de logiciels vidéoludiques, tels que les cartouches et disques, s'est transformé avec la distribution digitale et la vente dite « dématérialisée » (Sandqvist, 2015). Au-delà du modèle « buy to play », d'autres modèles économiques tels que les jeux « à abonnements » et les jeux « gachas » ou « loot box » se sont généralisés (Lizardi, 2012 : 3 ; Vaudour, Heinze, 2020 : 31-40). C'est alors le produit vidéoludique qui est transformé par son modèle économique, puisqu'un même logiciel est maintenu à jour et non plus finalisé et vendu. Cela peut permettre un prix d'achat réduit, voire nul dans le cas des jeux « free to play » ou « freemium » (Consalvo, Paul, 2015). Ainsi, la massification de la pratique vidéoludique peut s'expliquer en partie par la diversité d'offres et d'accès que permettent les progrès technologiques (Goldblum, 2020).

2.2.3 Un potentiel vidéoludique de plus en plus reconnu.

Il apparaît essentiel d'éclaircir en quoi la pratique vidéoludique représente un intérêt pour ses joueur-se-s, et ainsi d'établir qu'une pratique différenciée selon le genre est génératrice d'inégalités plus larges. En effet, bien que cantonné à un loisir enfantin et régulièrement désigné comme partiellement responsable de maux sociétaux (Lalu, 2016 ; Delbouille, 2016 ; Coville, 2017), addictif ou trop violent (Collet, Lignon, 2015), et malgré l'image fortement stéréotypée du « geek » associée à ses joueur-se-s (Kowert, Griffiths, Oldmeadow, 2012 : 471-479 ; Lemerancier-Dugarin, Romo, Zerhouni, 2021 : 293-297), le jeu vidéo ne cesse de prouver son potentiel artistique, éducatif et social. Depuis les années 2010, les institutions publiques françaises reconnaissent et valorisent le jeu vidéo en tant que bien culturel à part entière (Coville, 2017). Accusé d'isoler ses pratiquant-e-s des échanges sociaux, le jeu vidéo est en réalité fréquemment pratiqué au sein de cercles de sociabilités dans et hors l'espace domestique (Rufat, Coavoux, Berry, Ter Minassian, 2013). En 2020, lors de la crise sanitaire et du confinement, le jeu vidéo a été plébiscité par l'Organisation Mondiale de la Santé, qui alertait pourtant sur ses dangers addictifs en 2019 (Jonchery, Lombardo, 2020 : 1-44). Cette crise sanitaire a permis à l'industrie vidéoludique une hausse de revenus de 27%,

¹ Bandai, Tamagotchi [jeu vidéo], 1996. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

² Mojang Studios, Minecraft [jeu vidéo], 2009. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

ainsi que l'amélioration de son image (Trépanier-Jobin, Savoie, 2023 : 1-11). En effet, le potentiel de sociabilité du jeu vidéo a mené des non-joueur-se-s, ou des joueur-se-s très occasionnel-le-s, à s'adonner à la pratique vidéoludique lors du confinement et a participé à leur bien-être par la socialisation mais aussi en tant que remède à l'ennui et au stress (Barr, Copeland-Stewart, 2022 : 122-139 ; Trépanier-Jobin, Savoie, 2023 : 1-11). De plus, cette pratique ne concurrence pas d'autres pratiques culturelles ou loisirs, au contraire, puisque les joueur-se-s de jeux vidéo sont plus enclin-e-s à pratiquer un sport, lire, se rendre au musée et au cinéma ou à jouer d'un instrument que les non-joueur-se-s (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014 : 308-323). Popularisé en 2002, afin de les distinguer des jeux vidéo à simple caractère ludique, le terme de « serious game », ou jeu sérieux, désigne tout jeu, dont les jeux vidéo, dont l'objectif principal n'est pas le divertissement ; servant par exemple, et sans exhaustivité, de support à un contenu pédagogique, artistique, publicitaire ou politique (Djaouti, 2014 : 409-429). Cependant l'utilisation des jeux sérieux dans un cadre pédagogique mène à des bénéfices mitigés selon les enquêtes (Michel, 2016). Enfin, le jeu vidéo trouve également son intérêt dans le champ médical puisqu'il peut, par exemple, participer à une réduction de l'anxiété et des symptômes dépressifs (Russoniello, Fish, O'Brien, 2013 : 341-346 ; Fish, Russoniello, O'Brien, 2018 : 553-566), ou encore être utilisé dans le cas de la rééducation ; la réalité virtuelle étant utilisée depuis plusieurs années lors de séances thérapeutiques pour apaiser les troubles anxieux et phobies (Pittet, 2020).

Ainsi le jeu vidéo présente aujourd'hui de réelles possibilités qui vont au-delà du divertissement et promet de s'insérer encore davantage dans le quotidien des français-es, sur de nouveaux supports et au travers de nouvelles interactions, au fil des progrès technologiques. Mais si de plus en plus de filles jouent aux jeux vidéo, cela ne veut pas dire que la pratique vidéoludique féminine et sa légitimité sont identiques à celles des garçons.

2.3 Le jeu vidéo, un média genré.

2.3.1 Le genre du jeu vidéo et ce que le jeu vidéo dit du genre.

Les médias sont sexués (Eveno, 2003 : 162-173) et l'étude du jeu vidéo sous le prisme du genre peut s'établir sur trois niveaux que sont la conception du produit vidéoludique par les industries, le contenu même du jeu et la réception qu'en ont les joueurs et joueuses (Lignon, 2013). Cependant, ces trois niveaux de lecture ne sont pas étanches et la masculinité associée au jeu vidéo se retranscrit en réalité au travers de ces trois dimensions. En philosophie et sociologie le jeu vidéo est décrit comme produit par des hommes, à destination d'un public masculin (Triclot, 2015), et caractérisé d'« éminemment masculin » (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112), tout comme la technologie dont il est issu (Jouët, 2003 : 53-86). De fait, dans les constructions sociales collectives, les jeux vidéo sont presque naturellement perçus comme « un truc de mecs » (Madden, Liu, Yu, Sondubak, Troiano, Hartevelt, 2021 : 1-15). Pourtant, en Europe, en 2017, plus de 40% des joueurs sont en réalité des joueuses (Paaßen, Morgenroth, Stratemeyer, 2017 : 421-435). Or, de par les financements, par des organismes militaires, qui ont permis son émergence après la guerre froide, le jeu vidéo est, depuis ses débuts, marqué par des univers associés au masculin tels que la guerre et le sport (Andlauer, 2023) et des rapports de genre hiérarchisés, en faveur du masculin, s'illustrent pleinement au sein des contenus vidéoludiques (Benonie-Soler, 2019). En effet, les personnages féminins et masculins sont distingués par des caractéristiques fortement stéréotypées, voire hypersexualisées (Lignon, 2013). Objectifiées, les figures féminines ont ainsi pour visée principale de plaire au regard masculin hétéronormé, le « male gaze » (Benonie-Soler, 2019 ; Kilzer, 2022). Cette objectification des personnages féminins est ensuite projetée par les joueurs sur les joueuses, qui subissent alors des comportements différenciés indésirables (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski, Otten, 2018). Scénaristiquement, les personnages féminins sont généralement faibles, cantonnés à des rôles secondaires, et, telles les princesses *Zelda*³ et *Peach*⁴, ont besoin d'un héros masculin pour les protéger ou les sauver (Benonie-Soler, 2019). Cette association du personnage féminin au rôle de victime est également très présente dans les médias d'information et de divertissement (Eveno, 2003 :

³ Nintendo, *The Legend Of Zelda : Breath of the Wild* [jeu vidéo], 2017. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

⁴ Nintendo, *Super Mario Bros.* [jeu vidéo], 1985. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

162-173 ; Coulomb-Gully, 2009) mais se retrouve plus généralement dans les jeux ; les jeux de cartes et les échecs, par exemple, hiérarchisent eux aussi les genres, en faveur du masculin (Lignon, 2013). Cependant, cette hiérarchie genrée se réalise également au travers des joueur-se-s et de leur langage ; se retrouvent, par exemple, les mêmes expressions misogines et allégories du viol dans les compétitions d'échecs et de jeux vidéo (Coavoux, 2019). Toutefois, en France, les contenus vidéoludiques sous l'angle du genre restent peu étudiés et il ne suffit pas de s'arrêter aux préjugés, qui limitent les jeux vidéo à des contenus sexistes s'adressant uniquement à un public masculin (Collet, 2017 : 199-202). En effet, bien que l'hétérosexualité y soit représentée en norme (Sundén, Sveningsson, 2012), des personnages LGBTQ sont bien présents dans des jeux datant d'avant le XXI siècle (Collet, 2017 : 199-202). Cependant ces figures et relations restent généralement implicites, très peu mises en avant (Shaw, Friesem, 2016 : 13), ou, au contraire, tournées en ridicule (Kilzer, 2022). Si des efforts de la part des industries vidéoludiques d'inclure et de mettre en lumière des profils et relations plus diversifiés sont à souligner, ceux-ci semblent émerger davantage d'intérêts économiques que de convictions progressistes (Kilzer, 2022) ; les jeunes générations d'audiences occidentales étant de plus en plus tolérantes et favorables aux représentations de sexualités plus diversifiées (Gauntlett, 2008).

2.3.2 Une pratique vidéoludique différenciée selon le genre.

Se pencher sur les études scientifiques quantitatives de façon chronologique permet tout d'abord d'établir une réelle distinction au sein des pratiques vidéoludiques en France, selon le genre, qui persiste au fil des années. Ainsi, les travaux de Fanny Lignon (2013), une des précurseur-se-s en France de l'analyse du jeu vidéo en tant qu'objet d'étude, soulèvent que les garçons et les filles ne privilégient pas les mêmes types de jeux. Bien que certaines typologies de jeux apparaissent comme mixtes ou quasi-mixtes, tels que les jeux d'horreur ou d'espionnage, très peu de garçons jouent, ou déclarent jouer, aux jeux musicaux, de danse ou de gestion (Lignon, 2013 : 143-160). À l'inverse, les filles, quant-à-elles, ne citent que très peu les jeux de tir, de rôles, d'infiltration et de stratégie (Lignon, 2013 : 143-160 ; Rufat, Coavoux, Berry, Ter Minassian, 2013). Il est important, ici, de nuancer cette notion de typologie du jeu vidéo. La volonté de classer les jeux vidéo est ancienne puisque dès 1997, Frédéric Le Diberder et Alain le Diberder rapprochaient l'objet vidéoludique d'autres médiums, tels que les livres et films, qui étaient, eux, classés selon des genres établis (Le Diberder, Le Diberder,

1997). Cependant, l'évolution rapide du jeu vidéo, dans ses formes et contenus, a soulevé la nécessité de revoir ces critères de classification. Les progrès technologiques constants enrichissent les possibilités du jeu vidéo et rendent toute classification éphémère (Letourneux, 2005 : 39-54). Ainsi, il n'existe pas aujourd'hui de classification officielle du jeu vidéo (Alvarez, Djaouti, Jessel, Methel, Molinier, 2007) et la classification du jeu vidéo telle qu'elle s'opère dans les magazines et sites spécialisés ou au travers des étiquettes (« tags ») associées aux jeux sur les plateformes de vente en ligne, est opaque, évolutive, ne fait pas l'unanimité, et est en réalité construite par les joueur-se-s, les commerçant-e-s et les industries vidéoludiques (Lignon, 2013 ; Coavoux, Boutet, Zabban, 2017 : 563-584). Ce constat de préférences différenciées selon le genre, quant à la typologie du jeu vidéo, est encore confirmé en 2019, et persiste donc au fil des années (Coavoux, 2019 : 35-38). De plus, au-delà des genres de jeux, la fréquence de jeu et les compagnons de jeu diffèrent aussi selon le genre. Si la féminisation de la pratique vidéoludique est incontestable, puisque le pourcentage de filles ayant une pratique vidéoludique a plus que doublé de 1997 à 2018 (Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92), les adolescentes affirment avoir, en moyenne, une pratique vidéoludique moins intensive et plus isolée que les garçons (Coavoux, 2019 : 35-38). Cependant, cette étude est à nuancer puisqu'il s'agit ici des déclarations de temps de jeu par les joueurs et joueuses, et les filles auraient tendance à sous-estimer de plusieurs heures leur temps de jeu hebdomadaire, faussant ainsi les résultats en accentuant les écarts entre pratique vidéoludique féminine et masculine (Paaßen, Morgenroth, Stratemeyer, 2017 : 421-435). De plus, les motivations qui amènent généralement les filles à jouer aux jeux vidéo sont différentes de celles des garçons ; si celles-ci déclarent jouer pour échapper à l'ennui du quotidien et nouer de nouvelles relations sociales, les garçons sont attirés par les défis et la compétition (Demetrovics, Urbán, Nagygyörgy, Farkas, Zilahy, Mervó, Reindl, Ágoston, Kertész, Harmath, 2011 : 814-825).

2.3.3 Le cas des jeux vidéo « pour filles ».

Ainsi, les filles sont symboliquement distinguées du public masculin par des produits vidéoludiques qui leur sont spécifiquement dédiés : les « jeux pour filles » (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112 ; Berry, Boutet, de Carvajal, Coavoux, Gerber, Rufat, Ter Minassian, Triclot, Zabban, 2022). Dans les années 1980, les industries vidéoludiques tentent avant tout de séduire les enfants, dont les jeunes filles (Phan, Jardina, Hoyle, Chaparro, 2012 ; Andlauer, 2023). Puis, au début du XXème siècle, les jeux ciblant exclusivement les jeunes filles sont

popularisés par des industries vidéoludiques japonaises (Andlauer, 2023). Généralement cantonnés aux thématiques de la danse, de la mode, de la musique, de la cuisine et de la simulation de vie (Benonie-Soler, 2013 ; Andlauer, 2023), les jeux pour filles s'adressent en réalité essentiellement aux fillettes, et non aux joueuses adultes, et cette catégorisation de jeux n'est jamais clairement indiquée sur les jaquettes ou en rayons, mais se reconnaît par des codes spécifiques issus des stéréotypes associés au féminin (Andlauer, 2023). Si les jeux pour filles sont fréquemment critiqués, c'est avant tout pour leurs contenus jugés superficiels et foisonnant de stéréotypes genrés (Jouët, 2003 : 53-86 ; Paberz, 2019), qui appuient la hiérarchie de genres (Benonie-Soler, 2013 ; Andlauer, 2023), et plus rarement selon des critères vidéoludiques tels que la jouabilité, les graphismes ou la durée de vie du jeu. Pourtant, les jeux pour filles sont également marqués par une jouabilité redondante et simplifiée (Benonie-Soler, 2019) et des scénarii très pauvres (Benonie-Soler, 2013). Les filles sont ainsi mises à l'écart des garçons, stigmatisées dans une catégorie de produits vidéoludiques de qualité inférieure, parfois qualifiés de non-jeux (Berry, 2019 : 30-37), remettant alors indirectement en question l'adéquation des jeux vidéo au public féminin.

3. De la légitimité des jeux à la légitimité des joueuses.

De fait, la masculinité construite du média vidéoludique, de sa conception à ses contenus, soulève une différence de traitement selon le genre par les industries vidéoludiques. Est proposé un produit qui véhicule des rapports de genre inégaux, en faveur du masculin, destiné avant tout à un public masculin hétéronormé. Ce traitement différencié, tant par les industries vidéoludiques qu'au sein des imaginaires collectifs, expose et soutient une mise en tension entre construction sociale du jeu vidéo et construction sociale du genre féminin. De cette tension transparaît alors la question de la légitimité de la pratique vidéoludique féminine.

3.1 De la massification à la stigmatisation.

3.1.1 La question des « vrais » jeux vidéo.

Dans ce contexte de diversification et massification des produits vidéoludiques une certaine forme d'élitisme de la pratique vidéoludique apparaît (Consalvo, Paul, 2019). Ainsi, certains jeux sont dénigrés par des joueur·se·s et spécialistes universitaires qui ne les reconnaissent pas comme de « vrais » jeux vidéo et ne les prennent pas en compte dans leurs pratiques et études (Ter Minassian, Rufat, Coavoux, Berry, 2011 : 245-262). Par exemple, les jeux gratuits jouables sur navigateur web, les jeux conçus pour téléphones portables et tablettes ou encore les jeux préinstallés sur téléphone mobile et ordinateur sont jugés trop simplistes dans leur jouabilité (« gameplay ») ou trop pauvres scénaristiquement pour être reconnus comme de « vrais » jeux vidéo (Sundén, Sveningsson, 2012 ; Coavoux, 2019 ; Consalvo, Paul, 2019). Cette subjectivité dans la reconnaissance, ou non, d'un produit culturel en tant que jeu vidéo est par ailleurs également portée à la pratique vidéoludique elle-même, qui manque de normes concrètes pour distinguer objectivement un·e joueur·se d'un·e non joueur·se (Ter Minassian, Rufat, Coavoux, Berry, 2011 : 245-262). Les qualifiant de « petits jeux », malgré une pratique régulière voire quotidienne, les individus jouant à ces jeux discrédités peuvent s'auto-désigner « non-joueur·se·s » ou déclarer « ne pas vraiment jouer » (Berry, 2019 : 30-37). L'enjeu de cette question de reconnaissance de la pratique vidéoludique prend plus de sens lorsque l'on constate qu'aux Etats-Unis, en 2018, pour 50% d'hommes adultes et 48% de femmes adultes déclarant jouer, tous supports de jeu confondus, 15% des hommes adultes se reconnaissent en tant que joueurs contre seulement 6% de femmes adultes (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski, Otten, 2018 : 295-311). Autrement dit, les femmes s'invisibilisent elles-mêmes de la pratique vidéoludique, à laquelle elles accordent moins d'importance que d'autres loisirs auxquels elles s'adonnent (Phan, Jardina, Hoyle, Chaparro, 2012).

3.1.2 De la fracturation des pratiques vidéoludiques à la stigmatisation.

La pratique vidéoludique apparaît comme segmentée en typologies dichotomiques (Juul, 2010) et cette fracture participe à la stigmatisation des joueuses (Ter Minassian, Rufat, Coavoux, Berry, 2011 : 245-262). En effet, si en France, en 2018, 44% des français déclarent jouer aux jeux vidéo pour 15% qui y jouent quasiment quotidiennement, les filles ont en

moyenne une pratique moins intensive que les garçons, et la réduisent au fil de l'âge (Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). Ainsi, issue du mouvement de massification du jeu vidéo, de ses formes, supports, et de sa propagation à de nouveaux publics (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014 : 308-323), la popularisation d'une pratique vidéoludique décontractée et ponctuelle de nouveaux·elles joueurs et joueuses dit·e·s occasionnel·le·s (« casual ») s'oppose à la pratique de joueurs et joueuses plus investi·e·s et passionné·e·s, dit·e·s « hardcore » (Poels, Annema, Verstraete, Zaman, De Grooff, 2012 : 1-16 ; Juul, 2010). Ces dernier·ère·s, plus friand·e·s de compétition et de jeux en ligne, tels que les jeux de tir à la première personne (« First-Person Shooter » abrégé en « FPS ») et les jeux de rôle en ligne (« Massively Multiplayer Online Role-Playing Games » abrégé en « MMORPG ») (Poels, Annema, Verstraete, Zaman, De Grooff, 2012 : 1-16), ne reconnaissent pas forcément la légitimité des produits vidéoludiques « casual », voire s'opposent à cette massification (Coavoux, 2019), et étendent cette non légitimité à leurs joueurs et joueuses, qu'il·elle·s ne reconnaissent pas comme de « vrai·e·s » joueurs et joueuses de jeux vidéo (Kowert, Griffiths, Oldmeadow, 2012 : 471-479). En retour, les joueur·se·s occasionnel·le·s, aussi bien hommes que femmes, témoignent parfois d'une appréhension voire aversion quant à la compétition dans le jeu vidéo (Poels, Annema, Verstraete, Zaman, De Grooff, 2012 : 1-16). Toutefois, il existe également des joueurs et joueuses qui ne font pas de distinction et jouent aussi bien à des jeux sur navigateur ou mobiles qu'à des jeux moins questionnés quant à leur légitimité (Juul, 2010).

3.1.3 Massification et pratique féminine cantonnée à l'occasionnel.

Cette « casual revolution » (Juul, 2010) a ouvert les portes du jeu vidéo à un grand nombre de nouvelles joueuses (Goldblum, 2020), expliquant ainsi leur augmentation dans les pays développés ces dernières années (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112). Le confinement a également participé à cette initiation à la pratique vidéoludique, puisque lors de la crise sanitaire de 2020 plus d'une femme interrogée sur deux déclarait avoir joué aux jeux vidéo dans les 12 derniers mois, contre 39% en 2018 (Jonchery, Lombardo, 2020 : 1-44). Mais si certaines joueuses jouent aux « vrais » jeux vidéo (Cullen, 2022), les statistiques montrent toutefois que les filles jouent principalement aux jeux « casual » (Sundén, Sveningsson, 2012). De fait, les joueuses sont associées à cette pratique occasionnelle dénigrée par les joueur·se·s « hardcores », et ce sans se soucier de l'intensité réelle de leur pratique ou de leurs capacités et succès vidéoludiques (Peyron, 2019 : 17-31 ; Kuss, Kristensen, Williams, Lopez-Fernandez,

2022). De plus, la masculinité associée à la figure du « vrai » joueur de jeux vidéo (Salter, Blodgett, 2012 : 401-416) s'additionne par ailleurs à celle de l'athlète dans les contextes et pratiques de compétitions vidéoludiques sportives, et remet ainsi doublement en question la participation de filles aux jeux et événements compétitifs, qui demandent une pratique régulière et intensive (Rogstad, 2022 : 195-213). Pour certains joueurs compétitifs masculins, féminité et douceur apparaissent comme une association naturelle qui empêche les filles d'être performantes sur la scène sportive, violente et passionnelle (Madden, Liu, Yu, Sondubak, Troiano, Harteveld, 2021 : 1-15). Exclues ou invisibilisées (Guechtouli, Scotto, Fourier, Boyer, 2022 : 29-47), elles ne représentent qu'une infime minorité des joueur·se·s professionnel·le·s, et sont moins bien rémunérées que les joueurs masculins (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski, Otten, 2018 : 295-311). L'e-sport s'inscrit ainsi dans le même schéma sexiste que le sport, qui présente bien plus souvent les femmes comme des figures d'encouragement et de soutien, voire de récompense, que d'athlètes (Paberz, 2019).

Par conséquent, les filles sont de plus en plus nombreuses à jouer mais sont associées à une pratique vidéoludique occasionnelle. Représentantes d'une importante part de marché pour les industries vidéoludiques, la reconnaissance de leur pratique et leur inclusion à l'audience vidéoludique sont relatives et s'effectuent par une certaine stigmatisation, en binarité de la figure du « vrai » joueur de jeux vidéo, comme en témoignent les annexes 1⁵ et 2⁶.

3.2 Pas touche à mes jeux ! Féminisation et audience masculine.

3.2.1 Pratiques féminines et sous-cultures vidéoludiques menacées.

La réaction conflictuelle face à la massification du jeu vidéo, et l'apparition de nouvelles typologies de joueurs et joueuses, s'illustre tant en ligne qu'hors ligne au travers de nombreux incidents sociaux témoignant de la dissidence de certain·e·s joueur·se·s, majoritairement masculins, quant à l'ouverture de la pratique vidéoludique aux femmes (Salter, Blodgett, 2012 : 401-416). Peut par exemple être évoquée la controverse du «

⁵ cf [annexe 1](#).

⁶ cf [annexe 2](#).

GamerGate » de 2014, regroupement véhément de joueurs masculins sur les réseaux sociaux numériques, prônant la masculinité du média vidéoludique et de ses contenus, notamment par le harcèlement de personnalités publiques féminines et de développeuses de jeux vidéo (Mortensen, 2018 : 787-806 ; Coavoux, 2019 : 35-38). Sans pour autant tomber dans une lutte engagée, par les joueurs, contre le progrès social en faveur des femmes, s'illustre ici la résistance au changement social, proposée par la sociologue Anne-Marie Devreux (Devreux, 2004 : 5-20). Cette résistance vient freiner l'ouverture de la pratique vidéoludique aux femmes par peur du progressisme et des changements qu'il pourrait causer sur la pratique vidéoludique masculine et ses contenus (Mortensen, 2018 : 787-806 ; Scott, 2019 ; Cullen, 2022). Au-delà du produit vidéoludique, vient s'ajouter à cette peur celle de perdre l'espace de détente en entre-soi que représente le web pour les hommes, où ils libèrent et projettent leurs fantasmes et sous-cultures, notamment les sous-cultures « geek » et « nerd » (Robinson, 2014 ; Dagnaud, 2018 : 123-142 ; Scott, 2019).

3.2.2 « Gamer » ou « fake geek girl », présomption d'illégitimité des joueuses.

Si en anglais le mot « gamer » désigne les joueurs et joueuses sans distinction de genre ni d'intensité de pratique, en France ce terme désigne les joueurs à la pratique vidéoludique la plus intensive, tant en heures de jeu qu'en affection pour ce loisir (Peyron, 2019 : 17-31 ; Berry, Boutet, de Carvajal, Coavoux, Gerber, Rufat, Ter Minassian, Triclot, Zabban, 2022). Ce statut de gamer apparaît comme un titre honorifique, la reconnaissance d'un investissement important et d'une certaine pureté de la pratique, une pratique vidéoludique plus authentique, plus « vraie » (Peyron, 2019 : 17-31). En français, l'équivalent féminin, le terme de « gameuse », distingue et isole symboliquement les joueuses des joueurs dans des termes dissociés, mais souligne bien la reconnaissance de l'existence des joueuses (Benonie-Soler, 2019 ; Tiercelin, Remy, 2019 : 26-44). Si la pratique masculine est effectivement, en moyenne, plus intensive et plus orientée vers les jeux qualifiés de « vrais » jeux (Coavoux, 2019 : 35-38), l'association d'une pratique intensive au joueur masculin tend à se nuancer avec les nouvelles générations de joueurs et joueuses (Paaßen, Morgenroth, Stratemeyer, 2017 : 421-435). Cependant, les joueuses ressentent une inadéquation entre leur pratique et le public ciblé par les jeux auxquels elles jouent, menant à un sentiment de déviance et de non appartenance à cette

identité de « gameuse » (Paaßen, Morgenroth, Stratemeyer, 2017 : 421-435 ; Tiercelin, Remy, 2019 : 26-44). Autrement dit, s'il est de norme qu'un homme joue aux jeux vidéo qui lui sont adressés, il est anormal qu'une femme apprécie le même jeu ; déviance renforcée par l'existence des jeux « pour filles », comme la traversée volontaire d'une frontière établie (Tiercelin, Remy, 2019 : 26-44 ; Peyron, 2019 : 17-31). Apparaît alors le besoin de justifier cette invasion, par les joueuses, sur le territoire masculin, comme pour écarter un réel intérêt pour le jeu vidéo en lui-même. Ainsi, la construction de la figure de la « fake geek girl », popularisée en tant que mème Internet en 2012, qui pourrait se traduire en « fille faussement geek », prétend que les gameuses sont en réalité intéressées non pas par les jeux vidéo, ou autres produits de la culture geek, mais par l'attention masculine que cette passion peut générer à leur égard (Robinson, 2014 ; Scott, 2019). Démises à cette quête d'attention masculine, leur légitimité est ainsi une fois de plus remise en question (Scott, 2019). De plus, contrairement aux hommes, les joueuses affichant leur pratique et affection pour les jeux vidéo, au travers, par exemple, du port ou de l'achat de produits dérivés, peuvent se voir questionnées et forcées à prouver leurs connaissances réelles des jeux vidéo (Robinson, 2014). De fait, sur les jeux en ligne, il n'est pas rare que les joueuses rejettent le titre de « gameuse » pour se dissocier des stigmatisations qui dévaluent leurs compétences de jeu et motivation à jouer (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski, Otten, 2018 : 295-311).

3.2.3 L'importance de la figure masculine pour les joueuses.

Cependant, il convient de ne pas limiter et généraliser la volonté des hommes à cette opposition à la pratique vidéoludique féminine. En effet, le masculin apparaît comme une figure centrale dans l'initiation au jeu vidéo pour les joueuses, et les accompagne tout au long de leurs parcours vidéoludiques (Benonie-Soler, 2019). Si la figure maternelle adopte généralement une posture régulatrice de la pratique vidéoludique, sous condition de bons résultats scolaires, sa transmission est majoritairement paternelle (Octobre, 2011 : 23-57 ; Détrez, 2014 : 8-18) ou, à défaut, fraternelle (Benonie-Soler, 2019). Ce n'est pourtant pas le cas de toutes les pratiques culturelles, les mères étant, par exemple, premières prescriptrices en matière de lecture ou d'activités artistiques (Octobre, 2011 ; Détrez, 2014 : 8-18). Cette initiation par le père ou frère relie, dès les préquelles de la pratique féminine, le jeu vidéo au masculin. Lorsque les filles grandissent, dans les relations hétéronormées, la figure du

petit-ami prend le relais (Benonie-Soler, 2019). Prescripteur, il permet la découverte de jeux qui n'intéressent pas les joueuses aux premiers abords (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths, Kuss, 2019 : 454) ; il leur cède également son ancien matériel de jeu lors de l'acquisition d'un matériel plus performant (Benonie-Soler, 2019). Le masculin peut aussi jouer un véritable rôle dans la légitimation de la pratique vidéoludique féminine auprès des autres joueur-se-s (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112). De plus, son soutien et ses encouragements participent à la poursuite et l'intensification de la pratique des joueuses (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths, Kuss, 2019 : 454).

4. Négocier genre féminin et pratique vidéoludique.

Ainsi, la pratique vidéoludique féminine est en proie à un questionnement de légitimité : lorsque ce n'est pas la légitimité des jeux qui est débattue, ce sont les motivations à jouer qui sont questionnées. En parallèle, certaines industries vidéoludiques confrontent les joueuses à des représentations hypersexualisées ou idéalisées du corps féminin, ou les enferment, à part, dans des jeux spécifiques, redondants et fortement stéréotypés. Ainsi, ces industries accompagnent et confortent les appréhensions et comportements sexistes de certains joueurs, opposés à la légitimation de la pratique vidéoludique féminine (Cullen, 2022) et appuient la construction sociale fortement masculine de cette pratique. Alors, comment ce manque de légitimité affecte-t-il la pratique des joueuses ?

4.1 Jouer aux jeux vidéo et négocier son genre.

4.1.1 Du manque de légitimité à la stigmatisation, puis à l'adaptation.

De par cette construction sociale d'un « vrai » joueur de jeux vidéo, à la masculinité revendiquée (Salter, Blodgett, 2012 : 401-416), la distinction qu'effectuent les industries vidéoludiques entre joueurs et joueuses au travers des jeux « pour filles » (Kilzer, 2022), et la sexualisation même de l'objet vidéoludique, de sa production à ses contenus (Lignon, 2013), la pratique du jeu vidéo par les filles est stigmatisée et déconsidérée, et s'illustre dans des

rapports de genre hiérarchisés (Coavoux, 2019 : 35-38 ; Kuss, Kristensen, Williams, Lopez-Fernandez, 2022). Perçues comme des outsiders (Salo, 2012 : 14-16), elles sont jugées selon leur genre, plus que par leurs réelles performances ou capacités, et sont confrontées à des traitements différenciés et des expériences négatives, telles que le harcèlement en ligne, l'objectivation, les questions intrusives et les remarques sexistes, qui peuvent mener à l'arrêt de leur pratique (Kuss, Kristensen, Williams, Lopez-Fernandez, 2022). Il est ainsi observé que, si la pratique vidéoludique des garçons reste relativement stable, celle des filles se raréfie au fil de l'âge (Coavoux, 2019 : 35-38 ; Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). Cependant, toutes les joueuses ne restent pas passives face à ces comportements, et pour y faire face, elles mettent en place des stratégies préventives (Jouët, 2003 : 53-86). Elles privilégient les jeux hors ligne à un seul joueur, ou jouent principalement avec des personnes qu'elles connaissent (Cote, 2017 : 136-155). En ligne, elles écrivent au masculin et sélectionnent soigneusement des pseudonymes à consonances non-genrées ou masculines (Cote, 2017 : 136-155), rejoignent rarement les salons vocaux et s'effacent des réseaux de sociabilités en participant le moins possible aux interactions sociales (Kuss, Kristensen, Williams, Lopez-Fernandez, 2022), pourtant motivation première des adolescent-e-s qui jouent aux jeux vidéo (Mutatayi, Neybourger, Philippon, Guilbaud, 2022). D'autres joueuses revendiquent au contraire leur féminité, pour prouver l'existence de joueuses sur les jeux en ligne et mener à une normalisation de leur pratique. Elles insistent alors sur leurs connaissances, ancienneté et prouesses vidéoludiques pour parer au harcèlement ou s'en prémunir (Cote, 2017 : 136-155). En jeu, le choix du genre déclaré par le joueur ou la joueuse impacte alors véritablement l'expérience de jeu (Crowe, Watts, 2012 : 217-231). Lors d'événements vidéoludiques compétitifs en équipes, les filles adoptent deux postures contraires en choisissant soit de marquer leur féminité, par l'adoption d'attitudes stéréotypées et hyper-féminisées, soit au contraire de s'effacer en reproduisant les comportements et choix vestimentaires des joueurs, ainsi que leurs discours, dont les commentaires sexistes (Chaulet, Benonie-Soler, 2019). Dans les deux cas, elles adoptent des postures passives au sein de leurs équipes (Chaulet, Benonie-Soler, 2019). Plus généralement, sur les jeux en ligne, elles se spécialisent pour les postes souvent délaissés de soutien et soigneur, renforçant la construction genrée du féminin au service du masculin (Benonie-Soler, 2019). Hors jeu, les joueuses taisent leur pratique vidéoludique, en particulier en présence de garçons, pour aligner leurs pratiques culturelles aux attentes sociales (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112). Ainsi, révéler sa pratique

vidéoludique à ses pairs ou lors de nouvelles rencontres équivaut, pour elles, à un « coming out »⁷ qui n'est ni naturel, ni systématique (Assunção, 2016 : 46-65 ; Benonie-Soler, 2019). Si questionnées sur cette pratique, elles dévalorisent les jeux auxquels elles jouent et minimisent leurs propres capacités (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112). Par conséquent, le manque de légitimité pousse les joueuses à s'effacer des cercles de sociabilités ou à cacher, en ligne leur genre, hors jeu leur pratique, par anticipation des réactions négatives. Cependant, taire sa pratique vidéoludique féminine, par peur de rejet social ou d'une catégorisation, contribue au sentiment de non-appartenance et de non légitimité des autres joueuses, tant à l'adéquation au genre féminin qu'à celle du public de l'industrie vidéoludique (Kuss, Kristensen, Williams, Lopez-Fernandez, 2022), illustrant ainsi un cercle vicieux.

4.1.2 Transgresser le genre, sortir du jeu « pour filles ».

Le jeu vidéo étant socialement associé au masculin, les joueuses dont la pratique vidéoludique ne se cantonne pas aux jeux « pour filles » basculent alors dans ce que Barbara Fontar, enseignante-chercheuse en SIC, et Mickaël Le Mentec, spécialisé en sciences de l'éducation, (2020) nomment une « double transgression de genre ». Pourtant, il y a toujours eu des filles qui jouent aux jeux vidéo « pour garçons », comprendre ici les jeux qui ne sont pas spécifiquement destinés aux filles (Sundén, Sveningsson, 2012). En effet, comme dans d'autres pratiques culturelles, la transgression de genre est bien plus fréquente, ou en tout cas bien plus avouée, lorsqu'elle émane des filles que des garçons (Lignon, 2013 : 143-160 ; Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112). Un garçon allant à l'encontre du modèle masculin hégémonique dans une société patriarcale représente un bien plus grand danger pour l'ordre social que des traits masculins chez une fille (Détrez, 2014 : 8-18). Il est intéressant de souligner, par ailleurs, au-delà du contexte vidéoludique, que la notion même de féminité apparaît aujourd'hui plus fréquemment en une facette potentiellement déployable par les filles, selon leur bon vouloir et dans un respect des traditions, contrairement à la masculinité qui pèse perpétuellement sur les décisions des garçons, comme une ligne à suivre et à ne pas franchir (Gauntlett, 2008). Cette question de la transgression de genre, et de son acception plus aisée lorsqu'elle émane des filles, s'illustre par ailleurs au travers du choix du genre du personnage jouable, l'avatar, lorsque les joueurs et joueuses ont la possibilité de le choisir. En

⁷ Fait de rendre public, de révéler quelque chose. Communément utilisé pour déclarer son homosexualité ou sa transexualité.

effet, si pour les filles le genre de leur avatar n'a majoritairement pas d'importance, plus d'un garçon sur deux sélectionne systématiquement un avatar masculin (Lignon, 2013 : 143-160). Si cela témoigne de la contrainte sociale pour les hommes de ne pas s'éloigner du modèle masculin, est aussi potentiellement soulevé un manque d'attractivité, pour les joueuses, des personnages féminins dans les jeux vidéo (Lignon, 2013 : 143-160). Cependant, si cette pratique transgressive est bien plus stigmatisée pour les garçons qu'elle ne l'est pour les filles, ces dernières préfèrent tout de même cacher leur transgression lors d'entretiens ou de discussions en groupe, encore plus fortement en présence de garçons (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112).

4.2 Être une fille et négocier sa pratique.

4.2.1 Le poids de l'entourage.

Les adolescent·e·s questionné·e·s par Fanny Lignon en 2013 ne précisent pas la présence ou le poids des autres membres de la famille, qui pourraient les influencer dans l'acquisition ou la connaissance de titres vidéoludiques. Si la question de l'influence des parents dans le choix des jeux est effectivement posée, elle reste trop légère quant à l'ampleur des biais possibles que la famille peut avoir sur l'acquisition de ces jeux. Cette influence est d'autant plus forte chez les joueuses de milieux sociaux défavorisés, où le patrimoine vidéoludique se transmet des aîné·e·s aux cadet·te·s, plus généralement des frères aux sœurs, et est ensuite revendu pour financer l'achat d'une nouvelle console de jeu (Benonie-Soler, 2019). Ainsi, les titres cités lors de l'enquête de Fanny Lignon pourraient davantage être le fruit de critères sociaux ou économiques indépendants de l'interrogé·e, une sélection filtrée par les pairs, en particulier les grands frères et les grandes sœurs, qu'un véritable reflet des centres d'intérêts du joueur ou de la joueuse, et de ses véritables préférences vidéoludiques. Cette acquisition inégalitaire du patrimoine vidéoludique des foyers, acquis sur demande des garçons puis transmis aux filles, peut éclaircir, en partie, pourquoi les filles jouent plus aux jeux « pour garçons » que les garçons à ceux « pour filles » (Lignon, 2013 : 143-160 ; Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112). L'entourage joue également un rôle très important dans la pratique vidéoludique des jeunes filles ; les frères et sœurs étant les figures de prédilection pour co-pratiquer les pratiques culturelles (Octobre, Berthomier, 2012 : 49-58 ; Détrez, 2014 :

8-18). En effet, pour les joueuses et les joueurs, la famille et l'entourage proche peuvent primer sur le contenu du jeu vidéo dans son appréciation (Sundén, Sveningsson, 2012). Pourtant, une fois adolescentes, les filles jouent rarement avec leurs ami-e-s et entrent dans une pratique vidéoludique isolée. En plus de la difficulté à rencontrer d'autres joueur-se-s, se présente également pour elles le souci de s'intégrer socialement aux « groupes de filles » (Benonie-Soler, 2019 ; Coavoux, 2019 : 35-38). Adultes, les joueuses retrouvent cette pratique vidéoludique partagée, aussi bien avec leurs relations amoureuses et amicales que professionnelles, ou avec des contacts plus éloignés (Benonie-Soler, 2019).

4.2.2 Garçons manqués, filles isolées, représentantes du féminin.

Si, dans le cas de l'informatique, les filles se sentent valorisées par leur pratique à contre-genre, qui les distingue des autres filles en les faisant prendre part à une élite détenant un « savoir défendu » (Collet, Mosconi, 2010 : 100-113), l'inadéquation entre les représentations féminines dans les jeux vidéo et le corps des joueuses peut les mener à des sentiments de dévalorisation et entraver leur bien-être (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths, Kuss, 2019 : 454). Ainsi, en plus de passer leur pratique, isolée, sous-silence afin de mieux s'intégrer socialement (Benonie-Soler, 2019), les joueuses se privent de certains titres vidéoludiques dont la représentation, souvent érotisée, des personnages féminins peut provoquer inconfort et colère (Paberz, 2019). De plus, les joueuses n'incitent pas leurs ami-e-s à jouer aux jeux vidéo (Benonie-Soler, 2019). Pourtant, lorsque les industries vidéoludiques conçoivent un jeu vidéo à destination d'une audience principalement féminine, celles-ci consultent en premier lieu leurs employées ayant une pratique vidéoludique, qui deviennent représentantes du genre féminin et de ses goûts vidéoludiques (Paberz, 2019). Ces mêmes employées se retrouvent alors à prodiguer des conseils contraires à leurs propres goûts et basés sur les stéréotypes de genres, ne se reconnaissant elles-mêmes pas comme membres du genre féminin à part entière, mais plus souvent comme des « garçons manqués » (Benonie-Soler, 2019) ou des êtres « hybrides » (Paberz, 2019). Ainsi, si pour les industries vidéoludiques le public féminin est homogène dans ses goûts et pratiques, une pratique vidéoludique différente de ces attentes représente pour les joueuses une rupture avec le genre qui ne leur permet pas d'y appartenir totalement (Paberz, 2019). Sans pour autant remettre en question leur identité de genre, elles reconnaissent que leurs comportements ne sont pas en adéquation avec ceux des autres femmes, dont elles se distinguent, selon elles, tant en actions

qu'en caractères (Vermeulen, Van Bauwel, Van Looy, 2017 : 90-98 ; Benonie-Soler, 2019 ; Paberz, 2019).

Cet état de la question illustre le terrain négocié d'une pratique vidéoludique féminine qui se distingue de la pratique vidéoludique masculine et dont la légitimité n'est pas acquise. Le poids de la conformité pousse les adolescentes à cacher leur pratique et à s'isoler. Celui de la stigmatisation les fait adopter des stratégies préventives ou les oblige à affirmer, davantage que leurs homologues masculins, leurs connaissances et compétences vidéoludiques. Les joueuses, elles-mêmes, ont tendance à sous-estimer leurs compétences et temps de jeu, dénigrer les jeux auxquels elles jouent, réduire ou mettre fin à leur pratique. Le masculin apparaît à la fois comme initiateur, possible acteur de légitimation mais aussi opposant potentiel à la féminisation de la pratique vidéoludique. Ainsi apparaissent les rapports de genre inégaux, en faveur du masculin, dans l'appropriation des objets vidéoludiques, majoritairement conçus par et pour un public masculin. Pourtant, le jeu vidéo, en tant que média et produit culturel, occupe une place de plus en plus importante dans les pratiques culturelles des françaises et français et témoigne de potentialités, actuelles et à venir, allant au-delà du simple divertissement enfantin.

Nous apparaît alors le besoin de questionner des adolescentes quant à leurs représentations et ressentis vis-à-vis du jeu vidéo et de sa pratique. Est-il socialement facile d'être une adolescente et de jouer aux jeux vidéo, aujourd'hui en France ? La construction sociale du jeu vidéo en tant que média genré est-elle remise en question par ces générations de joueuses, qui ont grandi avec sa massification et féminisation ? Cette féminisation fragilise-t-elle le cercle vicieux d'une pratique socialement stigmatisée, et donc censurée par ses pratiquantes ? Les adolescentes perçoivent-elles une binarité, dans les représentations médiatiques et les constructions sociales, entre joueurs et joueuses ? Quel regard portent-elles sur les pratiques vidéoludiques plus ou moins intensives et les jeux « pour filles » ? Quid de leur légitimité, en tant que joueuses et en tant que femmes ? Finalement, comment les adolescentes conjuguent-elles le genre féminin et la pratique vidéoludique ?

Partie 2 - Dispositif Méthodologique

Afin d'explorer et de confronter les parcours individuels des joueuses adolescentes, de découvrir leurs expériences personnelles, tant positives que négatives, de comprendre leurs sentiments et de mettre en mots leurs réactions et représentations, il nous paraissait naturel de nous orienter vers une approche qualitative. Il convient d'éclairer ce choix et d'établir la pertinence méthodologique d'entretiens collectifs, en « focus group », ainsi que de soumettre la logique de traitement des données recueillies lors de ces entretiens.

1. Justification de l'approche qualitative en entretiens collectifs semi-directifs.

L'approche qualitative est marquée par une visée compréhensive des représentations et logiques comportementales des participant·e·s, par l'analyse de discours subjectifs reflétant un vécu individuel (Mucchielli, 2009 ; Bréchon, 2011). En effet, il ne s'agit pas de dégager des comportements statistiques généraux et représentatifs de typologies de pratiques vidéoludiques féminines, mais bien de comprendre pourquoi les filles pratiquent le jeu vidéo comme elles le font et comment cette pratique évolue, sous l'influence du genre, à l'adolescence. Ainsi, l'approche qualitative permet de comprendre les liens entre plusieurs phénomènes singuliers, issus du vécu contextuel de l'enquêté·e (Mucchielli, 2009).

La méthode d'entretiens semi-directifs collectifs permet une mise en parallèle des vécus et encourage les interactions réactionnelles entre enquêtées ainsi que la comparaison de leurs parcours individuels. Transparaissent les difficultés récurrentes, les variables importantes, les impressions partagées et les décisions ou représentations plus individuelles, qui méritent une réflexion argumentée pour en saisir les logiques d'action (Duchesne, Haegel, 2008). La difficulté à dégager un créneau horaire convenant à toutes, a cependant nécessité de réaliser un entretien individuel (entretien numéro 3). Cet entretien rejoignait l'entretien numéro 2 sur de nombreux points et nous avons alors estimé avoir mené suffisamment d'entretiens qualitatifs.

L'entretien semi-directif permet la comparaison transversale d'entretiens distincts, puisque basés sur un même guide, tout en préservant une certaine souplesse d'approfondissement selon les enquêté·e·s présent·e·s (Bréchon, 2011).

2. Recrutement et sélection des enquêtées.

2.1 Échantillon de l'enquête.

Nous avons interrogé 6 adolescentes, âgées de 17 à 22 ans, réparties en 3 groupes d'entretien. Le recrutement des adolescentes s'est effectué dans le centre de documentation (CDI) de l'établissement scolaire des participantes ou par l'intermédiaire des réseaux de connaissances des enquêtées. Nous avons fait le choix de ne retenir que des personnes de genre féminin. Si la place et les représentations de la pratique féminine pour les joueurs masculins nous apparaissent également comme très intéressantes, leur récolte et analyse constituent un projet ambitieux, pouvant mener à un travail de recherche d'envergure similaire au nôtre.

Tableau 1 : Tableau synoptique des enquêtées.

Pseudonyme	Numéro d'entretien	Âge	Frère(s)/Soeur(s)	CSP ⁸	Projet d'orientation
Maria	1	22	1/0	Professions intermédiaires	Enseignement
Lara	1	22	0/1	Professions intermédiaires	Enseignement
Kloklo	2	22	0/2	Ouvriers	Littéraire
Liv	2	19	1/1	Cadres	Diplomatie internationale
Nono	2	17	0/1	Cadres	Scientifique
Morgane	3	20	1/1	Cadres	Littéraire

⁸ Plus haute catégorie socioprofessionnelle des responsables légaux·ales.

2.2 Critères de sélection des enquêtées.

Les critères de sélection des enquêtées ont été le genre, l'âge (jusqu'à 22 ans⁹ révolus), la volonté de participer à notre étude et la pratique vidéoludique, sans condition d'intensité, d'équipement électronique ou de typologie de jeu privilégiée. Il convient de souligner que les enquêtées ont été recrutées au sein d'une même région académique et sur ces seuls critères. Ainsi, elles ne constituent pas un échantillon représentatif des joueuses de jeu vidéo en France. En effet, la méthodologie qualitative n'a pas pour objectif une représentativité sociale et propose, plutôt, une étude de situations individuelles au travers d'un échantillon contrasté.

Notre étude s'intéressant à l'importance du genre sur la pratique culturelle du jeu vidéo à l'adolescence, cette tranche d'âge nous a permis d'interroger des joueuses se trouvant dans la suite directe de la négociation de leur pratique vidéoludique et de leur genre, à l'adolescence. Le fait qu'elles aient déjà expérimenté la transition de l'enfance à l'adolescence, au collège puis au lycée permet de retracer leur parcours et d'exposer les adaptations mises en place au fil des âges. En effet, là où les collégiennes sont aux prémices de l'adolescence, et donc au creux de l'émergence du conflit entre genres et pratiques culturelles (Octobre, 2011), les enquêtées plus âgées peuvent prendre du recul sur la pratique vidéoludique qu'elles avaient, au temps du collège, et la confronter à celle du lycée. Apparaissent ainsi les évolutions de leurs pratiques vidéoludiques ; les pratiques culturelles, leurs usages et intensités se mouvant avec l'âge (Octobre, 2011).

La difficulté à trouver des participantes volontaires, en lycée, est à souligner ; et ce malgré nos efforts de communication au travers de nombreuses affiches ainsi que la promotion de l'enquête sur le compte Instagram du lycée, dans le CDI et devant des classes d'élèves. Il a été nécessaire d'aller vers les lycéennes et de dialoguer individuellement sur leur pratique pour qu'elles acceptent de participer à l'entretien. Cette difficulté rejoint le constat de notre état de la question, qui dégage une incongruence sociale entre genre féminin et pratique vidéoludique, et un sentiment de non légitimité, menant à une auto-invisibilisation de la pratique (Phan, Jardina, Hoyle, Chaparro, 2012).

⁹ Afin d'étendre le plus possible la participation à notre enquête il a été nécessaire d'augmenter l'âge palier, initialement placé à 20 ans. L'adolescence n'ayant pas de délimitation officielle, cette limite est arbitraire.

3. Récolte et traitement des données.

Tableau 2 : Tableau synoptique des entretiens.

Numéro d'entretien	Date de l'entretien	Durée de l'entretien	Nombre de participantes
1	07/05/2024	20 mn 15 s	2
2	15/05/2024	58 mn 55 s	3
3	30/05/2024	29 mn 20 s	1

3.1 Construction du guide d'entretien.

Les entretiens réalisés se sont appuyés sur un même guide d'entretien. Ce guide d'entretien est structuré en trois parties qui résultent des thématiques principales retenues suite à notre état de la question.

La première partie porte sur le parcours vidéoludique individuel des joueuses, de leur initiation jusqu'au moment de l'entretien. La pratique vidéoludique des filles étant sujette à de nombreuses évolutions et adaptations au fil de l'adolescence, formant ainsi un véritable parcours vidéoludique (Benonie-Soler, 2019). Ce parcours est observé au travers de plusieurs prismes. Tout d'abord, la présence et le rôle de figures féminines ou masculines, familiales et amicales, tant dans la pratique (jouer avec, être initiée par...) que dans sa délimitation (régulation horaire, conditions de jeu, découverte, interdiction ou acquisition de jeux et consoles...) ; la figure masculine occupant un rôle important pour la pratique vidéoludique féminine, contrairement à d'autres pratiques culturelles (Octobre, 2011 ; Benonie-Soler, 2019). Ensuite, l'évolution du parcours vidéoludique par les changements de la pratique, à savoir son intensité, sa sociabilité et les jeux ou consoles privilégiés ainsi que les expériences sociales vécues par les enquêtées, positives ou négatives, en ligne et hors ligne, en lien avec la pratique vidéoludique et la mise en place d'adaptations en réponse à ou en prévention de ces expériences sociales. Ce parcours vidéoludique est comparé à d'autres parcours de pratiques culturelles des enquêtées, notamment en ce qui concerne sa régulation par la famille et les méthodes d'acquisitions vidéoludiques.

La seconde partie interroge la représentation qu'ont les joueuses du média vidéoludique. Il s'agit ici de savoir si les joueuses adolescentes perçoivent le jeu vidéo et ses contenus comme genrés. Ainsi, nous exposons le ressenti des joueuses adolescentes quant à une dichotomie genrée de pratique ou de public vidéoludique (Juul, 2010) ainsi que leur réception des contenus sexistes, stéréotypés et hypersexualisés (Lignon, 2013 ; Paberz, 2019).

La troisième partie interroge la relation entre sociabilité et pratique vidéoludique. Les enquêtées sont alors questionnées quant à leur perception et sentiment d'adéquation au genre féminin, la difficulté du « coming out » pour une joueuse, et leur rôle de non prescriptrice vidéoludique auprès de leurs amies (Paberz, 2019 ; Benonie-Soler, 2019). Cette troisième partie s'intéresse également aux représentations qu'ont les joueuses adolescentes d'une construction sociale binaire entre joueuses et joueurs (Coavoux, 2019).

Il nous faut souligner que les enquêtées ont fréquemment anticipé des questions postérieures lors de leurs réponses. De fait, nos entretiens, bien que basés sur un même guide, n'ont pas tous suivi le même ordre de questions. De plus, les différences notables de pratique vidéoludique entre l'entretien numéro 1, avec des enquêtées ayant arrêté leur pratique vidéoludique au collège, et les entretiens 2 et 3, avec des joueuses ayant eu une pratique intensive ces dernières années, font que les questions posées ne sont pas identiques d'un entretien à l'autre.

3.2 Réalisation des entretiens.

Les entretiens se sont déroulés au sein même du centre de documentation et d'information (CDI) de l'établissement dans lequel le recrutement des enquêtées a eu lieu. Plus précisément, les entretiens ont été effectués à l'intérieur de salles suffisamment isolées pour garantir confidentialité et tranquillité. Les enregistrements sonores ont été effectués avec l'application dictaphone d'un smartphone, après avoir désactivé le stockage en ligne des enregistrements, afin d'éviter une duplication non désirée de ces enregistrements sur des serveurs de données. En effet, ces entretiens répondent à une éthique stricte de protection des données personnelles des enquêtées, du respect de leur vie privée et de leur anonymat. C'est aussi pourquoi chaque enquêtée a choisi un pseudonyme avant le début des entretiens. Si, au début, il était difficile pour les participantes de penser à préciser ce pseudonyme avant chaque

prise de parole, afin de faciliter notre retranscription restitutive des données, elles s'y sont ensuite habituées et les entretiens ont gagné en fluidité.

Réaliser des entretiens collectifs a demandé de dégager des créneaux horaires qui conviennent à l'ensemble des enquêtées, tout en étant compatibles avec les horaires d'ouverture de l'établissement scolaire. Pour ce faire, des propositions de créneaux ont été transmises aux enquêtées au moyen du logiciel de vie scolaire *Pronote*. Selon les réponses, des groupes d'entretien ont pu être établis. Il nous faut souligner la difficulté à obtenir des réponses de disponibilités, cela a nécessité plusieurs relances. Si le recrutement de participantes a été difficile, les entretiens et enregistrements se sont déroulés sans encombre. La tenue de ces entretiens a grandement été facilitée par le soutien des professeures documentalistes du CDI impliqué et de leurs hiérarchies.

Toutefois, la désirabilité sociale des enquêtées s'est fortement ressentie lors de l'entretien numéro 1. Elle transparaît dans l'alignement des discours de nos enquêtées. Or, il existe des stratégies pour réduire cette recherche de validation sociale qui passe sous silence les représentations et expériences divergentes lors d'entretiens collectifs (Leclerc, Bourassa, Picard, Courcy, 2011). Ainsi, en plus d'insister sur la non-existence de réponses idéales en début d'entretien, nous avons demandé aux enquêtées suivantes d'alterner les prises de parole pour répondre aux questions, afin que chacune ait à répondre la première à un moment donné, et ainsi éviter l'harmonie consensuelle qui se dégage de notre premier entretien. De fait, l'entretien numéro 2 n'en était que plus vivant et les enquêtées n'ont pas hésité à marquer leurs accords et désaccords, de façon bienveillante. Nous avons ressenti un réel plaisir de la part des enquêtées quant à leur participation à cet entretien, qui apparaîtrait tant dans sa durée que l'approfondissement des réponses données.

3.3 Analyse des données.

Notre recherche propose une analyse dite « thématique » ou « catégorielle » des données obtenues. Cette analyse permet d'établir des relations de complémentarité ou de disparité, de corrélation, causalité ou conflit, entre différentes catégories retenues, extraites des discours des enquêtées (Paillé, Mucchielli, 2021). Puisque notre étude s'intéresse à l'évolution de la pratique vidéoludique, sous l'influence du genre féminin et à l'adolescence, il est crucial de pouvoir établir clairement les liens entre les thématiques soulevées par les enquêtées et notre objet de recherche triptyque (adolescence, genre féminin et média vidéoludique) ainsi que d'exposer les relations que ces thématiques entretiennent entre elles. Pour cela, les propos des enquêtées, complètement retranscrits à partir des enregistrements sonores, ont été analysés puis réorganisés dans des catégories reflétant les thématiques récurrentes de nos différents entretiens, de façon transversale (Paillé, Mucchielli, 2021). Par conséquent, ces retranscriptions servent de matériau d'étude à une analyse de contenu sémantique, qui se centre sur ce qui est énoncé, et non une analyse de discours, qui s'intéresserait aux choix de sa construction (Abrial, Louvel, 2011). Notre analyse thématique s'organise ainsi autour de trois grandes catégories, intitulées selon des termes issus de la littérature scientifique et structurant nos résultats dans des sous-catégories dont les appellations sont générées de façon inductive.

Partie 3 - Résultats de recherche.

L'analyse transversale et catégorielle des retranscriptions d'entretiens permet d'exposer des éléments de réponse à notre questionnement, à savoir comment le genre impacte la pratique vidéoludique des adolescentes. Nous avons demandé aux enquêtées, âgées de 17 à 22 ans, de comparer leurs pratiques vidéoludiques du temps de l'école primaire, du collège, puis aujourd'hui au lycée ou en études supérieures, ainsi que d'exprimer leurs représentations des pratiques vidéoludiques féminines et masculines et du jeu vidéo. Le but étant de soulever les effets du genre à l'adolescence sur la pratique vidéoludique de nos enquêtées, d'en dégager les variables principales ainsi que d'exposer leurs représentations du jeu vidéo, des joueurs et des joueuses. Notre approche vise à exposer le cercle vicieux que représente la pression de conformité au collège face à la pratique du jeu vidéo, associée au masculin dans sa construction sociale. Elle cherche également à questionner la démocratisation de la pratique vidéoludique en soulevant le caractère dichotomique et genré des pratiques de jeu vidéo.

Ce travail d'analyse se structure en trois grandes catégories. Tout d'abord, le parcours vidéoludique des joueuses, très fluctuant au fil des âges en raison du caractère normatif de la construction sociale du genre féminin qui entre en opposition avec la construction sociale du jeu vidéo, média associé à masculin. Cette fluctuation est aussi résultante de raisons plus pragmatiques que sont la régulation par la famille, le coût temporel de cette pratique et sa négociation avec d'autres pratiques culturelles. De plus, le média vidéoludique et sa pratique nous apparaissent comme genrés en raison d'une dichotomie sous-jacente des motivations à jouer, de sa construction sociale ainsi que des constructions sociales binaires du joueur et de la joueuse et, enfin, des choix marketings des industries qui transparaissent dans les contenus vidéoludiques, potentielles sources de malaise et de colère pour les joueuses. Finalement, l'invisibilisation de la pratique féminine nous apparaît résultante de l'association du jeu vidéo à une sous-culture, prônant avant tout son caractère ludique, et ce malgré une forte démocratisation suite au confinement. De plus, les joueuses tendent à isoler leur pratique de celle d'un entre-soi masculin, par peur de stigmatisation et sexisme. Tout cela confirme un cercle vicieux d'invisibilisation de la pratique des joueuses à l'adolescence et d'une construction sociale, en binarité du joueur, de la joueuse de jeux vidéo.

1. Le parcours vidéoludique des joueuses.

L'analyse des données d'entretien permet de soulever ce qui rend le parcours vidéoludique des enquêtées si fluctuant au fil de l'âge. L'intérêt de notre étude qualitative est d'obtenir les justifications des évolutions de la pratique vidéoludique des enquêtées, qui sont les actrices de ce parcours. Cela nous permet, d'une part, de dégager l'importance de la normativité du genre à l'adolescence mais aussi, d'autre part, d'exposer des variables plus pragmatiques, telles que la modération parentale et les contraintes temporelles.

1.1 Durant l'enfance, une pratique familiale qui questionne la place de la mère.

Toutes les enquêtées ont joué aux jeux vidéo dans leur enfance, à partir de 8 ans en moyenne. Cette pratique infantile est avant tout familiale, avec les frères et sœurs, et parfois les parents. En effet, toutes les enquêtées évoquent au moins une fois leur fratrie. C'est par exemple le cas de Morgane qui répond, lorsque questionnée sur ses partenaires de jeu durant l'enfance : *"Alors bah, mon frère et ma sœur."* (Morgane, 20 ans). De plus, lorsqu'elles décrivent la pratique vidéoludique et les jeux de leur enfance, les enquêtées utilisent huit fois le mot "famille", une fois celui de "partage" et quatre fois les termes "familial" ou "familiaux".

Toutefois, les parents ne semblent pas tenir des parts égales quant à la pratique vidéoludique de leur fille. Si le père est souvent mentionné, notamment comme partenaire de jeu, la mère est effacée ou évoquée pour son manque d'intérêt à l'égard des jeux vidéo. Cela transparaît par exemple lorsque Lara déclare : *"C'était surtout en famille avec ma sœur ou mon père. (...) Tout le monde aimait... C'était un moment de partage, un moment en famille."* (Lara, 22 ans).

Cela est également mis en évidence par Nono, dont le père semble être la figure de prédilection pour encadrer cette pratique. Ainsi Nono, aux parents divorcés, retrouvait sa console de jeux lorsqu'elle retournait chez son père, sans même que sa mère ne le sache : *"Ma DS elle restait chez mon père. (...) Et chez ma mère j'avais pas de... tout ce qui est console,*

DS, ou trucs du style... (...) Elle... elle était pas du tout jeux vidéo. (...) elle n'était pas au courant !" (Nono, 17 ans).

Pour autant, cela n'est pas à généraliser. En effet, Kloklo, seule enquêtée dont la mère joue aux jeux vidéo, insiste sur le fait que sa mère est l'initiatrice de sa pratique vidéoludique. Ainsi, pour elle, cette pratique familiale se faisait *"avec tout le monde. Bon, moins [son] père, c'est surtout [sa] mère. Ça vient surtout de [sa] mère les jeux vidéo."* (Kloklo, 22 ans).

1.2 La prédominance des jeux et consoles Nintendo, symbole de confiance et d'affection.

Tous nos entretiens ont été ponctués par des références à des jeux ou consoles de l'entreprise Nintendo, qui a été évoquée 5 fois. Les licences de jeux les plus plébiscitées sont ainsi *Animal Crossing*¹⁰ (18 occurrences), *The Legend Of Zelda* (17 occurrences) et *Mario* (10 occurrences). De la même façon, si la *Playstation 4* et la *Playstation 5*, confondues, sont évoquées 14 fois, nous recensons 10 occurrences de la *Nintendo Wii*, 16 occurrences de la *Nintendo Switch* et 19 occurrences de la *Nintendo DS* ou *DSI*. Cet attachement pour les jeux et consoles Nintendo apparaît dès l'enfance, comme le déclare Maria : *"Moi c'était exclusivement sur la Wii. (Rires). Et euh, c'était beaucoup des jeux de course, par exemple... bah surtout du Mario Kart*¹¹. *Donc Nintendo."* (Maria, 22 ans).

Si la prédominance des consoles Nintendo semble corrélée avec l'orientation familiale de la pratique vidéoludique, comme le soulève Liv (19 ans) qui a *"joué au début avec [sa] famille quand y avait la Wii, les trucs comme ça"* (Liv, 19 ans), cette suprématie semble également déterminée par le catalogue de jeux proposé par l'entreprise. En effet, les parents apparaissent comme les premiers décisionnaires des acquisitions de jeux et consoles, et Nintendo semble être un gage de contenus adaptés aux enfants, comme le déclare Kloklo : *"(...) ma mère ne voulait surtout pas qu'on achète de jeux dits « violents ». Des jeux de combats, des jeux avec des fusils où on devait tuer des gens, des choses comme ça, c'était catégoriquement interdit. C'était plutôt les jeux familiaux. Mario, tous les Mario."* (Kloklo, 22 ans).

¹⁰ Nintendo, *Animal Crossing : Wild World* [jeu vidéo], 2005. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

¹¹ Nintendo, *Mario Kart Wii* [jeu vidéo], 2008. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

Pour Morgane (20 ans), le fait de commencer sa pratique vidéoludique avec des jeux Nintendo semble entraîner un affect particulier pour certaines licences de jeux qui se traduit par une fidélisation à l'entreprise Nintendo, au fil des années : *"mes parents avaient eu sur leboncoin une cartouche de Animal Crossing. Et donc ça c'était mon jeu préféré donc après ça a déterminé mes choix de jeux pour ensuite ma DSI, où j'ai eu un autre Animal Crossing. Et sur la switch aussi."*

Par ailleurs, la majorité de nos enquêtées recommanderaient un jeu Nintendo à une amie désireuse de débiter le jeu vidéo. En effet, selon Liv (19 ans), ces jeux sont faciles et présentent une certaine universalité : *"Un truc assez abordable. (...) Donc moi je pense Animal Crossing ou Zelda. Parce que Zelda c'est vraiment un jeu pour tout le monde"*.

Outre les jeux Nintendo, nos enquêtées accordent également une place importante aux jeux gratuits, en particulier après l'école primaire. La raison principale étant l'émancipation vis-à-vis des parents, régulateurs des acquisitions, ou l'évitement des négociations au sein des fratries : *"En général c'était des jeux gratuits mais ceux qu'étaient payants on devait d'abord se mettre d'accord pour après les acheter."* (Nono, 17 ans).

1.3 Les figures masculines et leur implication dans la pratique vidéoludique des joueuses.

Les enquêtées ayant un frère ont toutes insisté sur l'implication de ce dernier dans leur pratique vidéoludique. Selon Liv (19 ans), le frère peut avoir un véritable rôle d'initiateur de la pratique vidéoludique, par la mise à disposition de consoles et jeux : *"J'ai quelques amies du coup leur petit ou grand frère avait des consoles et y en a plusieurs qui m'ont dit « bah moi j'ai déjà essayé Fortnite, après les jeux vidéo c'est pas mon truc »"*. Ainsi, pour Liv, la pratique vidéoludique de la sœur est héritière des possessions du frère : *"Parce que je sais que maintenant j'ai une PS5 que mon petit frère a achetée à la maison. Donc on a monté en gamme par rapport à la Switch !" (Liv, 19 ans)*. À l'inverse, pour Morgane (20 ans), la possession du patrimoine vidéoludique au sein de la fratrie diffère selon le genre ; là où les sœurs doivent partager, le frère se construit un patrimoine à part : *"Par exemple Nintendogs¹² il était à ma sœur, mais c'est moi qui y jouais tout le temps. (...) ensuite ma DS elle s'est cassée et du coup je devais jouer sur la sienne avec sa cartouche et sa DS. (...) Donc voilà mais mon*

¹² Nintendo, Nintendogs [jeu vidéo], 2005. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

frère il a réussi à se débrouiller lui, à avoir ses propres jeux et tout tranquille." De manière générale, les enquêtées qui devaient partager leur patrimoine vidéoludique ou qui s'en trouvaient temporairement privées pour cause de parents divorcés expriment ne l'avoir "*pas bien vécu*" (Morgane, 20 ans).

Dans le cas de Nono (17 ans), le père détermine le patrimoine vidéoludique de ses deux filles. De fait, l'acquisition de jeux repose sur une concertation entre Nono et sa sœur, ensuite soumise à l'approbation de leur père. Ainsi, elle et sa sœur, qui petites jouaient "*sur l'Ipad de [leur] père*" (Nono, 17 ans), participent désormais à la politique d'achats vidéoludiques : "*On devait se mettre d'accord avant de lui soumettre notre Powerpoint... non je rigole ! (...) Et, au lycée (...) c'est soit mon père soit nous qui voyons quels jeux on aimerait avoir.*" (Nono, 17 ans).

Au-delà de la question matérielle, le jeu vidéo apparaît comme une opportunité sociale de se rapprocher et d'échanger. Ainsi, l'intérêt de Maria (22 ans) pour le jeu vidéo est avant tout dû à une volonté de se rapprocher de son frère lorsqu'elle était petite : "*Initialement, c'était pour mon frère la... la Play¹³. Et... donc moi je me suis un peu greffée à ça pour jouer avec lui mais c'était principalement lui qui jouait.*". De la même façon, le petit frère de Morgane (20 ans) joue souvent aux mêmes jeux qu'elle, mais il y joue "*beaucoup plus et beaucoup mieux*". Il essaie également de lui recommander des jeux, mais sans grand succès : "*Beh par exemple, il m'a conseillé un jeu. C'est... Celeste¹⁴ ? Et c'est trop dur ! Et du coup, moi, je m'amuse pas.*" (Morgane, 20 ans). Cette recherche de proximité sociale ne se cantonne pas qu'au cercle familial. En effet, pour Kloklo (22 ans), le jeu vidéo permet de créer un sujet de conversation commun avec les garçons : "*par exemple, avec mon copain, ça a été plus facile que je joue aux jeux vidéo pour essayer de sortir avec lui (...) ça nous a rapprochés, ça a fait un lien. Et pareil avec ses amis. Quand je sais pas de quoi leur parler... bah voilà, les jeux vidéo.*". Morgane (20 ans) utilise elle aussi le jeu vidéo comme sujet de conversation à des fins de séduction : "*Je dis oui, je connais les jeux auxquels tu joues et tout (...) pour montrer que j'ai des points communs avec lui.*"

Enfin, Kloklo (22 ans) explique que sa pratique vidéoludique ne serait pas la même sans son petit copain : "*C'est surtout quand je me suis mise en couple avec mon copain que là*

¹³ Abréviation de PlayStation (console de Sony).

¹⁴ Extremely OK Games, Celeste [jeu vidéo], 2018. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

je me suis remise à jouer vraiment à fond.". Ainsi, le petit ami apparaît comme une figure importante qui encourage à jouer.

1.4 L'étape charnière du collège, la mise à l'épreuve de la pratique vidéoludique.

De nos six enquêtées, deux ont arrêté leur pratique au collège. Il s'agit de Maria (22 ans) qui a *"du arrêter vers... euh... [ses] 10 ans"* et de Lara (22 ans) qui a *"arrêté depuis un bon moment, vers l'âge de 12-13 ans"*. Si elles ne jouent plus, elles préservent tout de même une forme de veille vidéoludique, par le biais des réseaux sociaux numériques : *"Je vois souvent sur les réseaux sociaux qu'il y a tel jeu qui va sortir."* (Lara, 22 ans).

Si nos autres enquêtées ont continué de jouer, elles reconnaissent que le collège a affecté leur pratique vidéoludique, dans son intensité, sa dimension sociale ou dans le choix des jeux. En effet, le temps est une variable précieuse, qui mène à la diminution de la pratique vidéoludique, en raison des études et des autres activités culturelles. Ainsi, Morgane (20 ans) a préféré consacrer moins de temps aux jeux vidéo : *"J'ai eu, ouais des gros creux. Vraiment j'ai joué beaucoup en primaire, un peu moins au collège. (...) Parce que j'ai, à la place, j'ai regardé des animés¹⁵ et des films. Donc j'ai changé un peu de hobby quoi."* Nono, quant à elle, devait trouver un équilibre entre le jeu vidéo et la musique : *"Je fais de la flûte, et donc aussi une des raisons pour lesquelles je jouais moins aux jeux vidéo c'est que j'avais le solfège."* (Nono, 17 ans).

Cependant, certaines enquêtées expriment avant tout le regret d'avoir dû réduire ou taire leur pratique par contrainte sociale. Ainsi, si Kloklo (22 ans) a elle aussi réduit son temps de jeu, en faveur de la lecture *"parce que c'était plus acceptable de lire que de jouer aux jeux vidéo"*, c'est avant tout pour mieux s'insérer socialement : *"au collège moi je jouais pas beaucoup, vraiment parce que c'était vraiment mal vu."* (Kloklo, 22 ans). Toujours par souci de conformité, Nono (17 ans) est passée à une pratique isolée, et a changé de typologie de jeux privilégiés : *"je jouais moins souvent avec mes proches. (...) Genre c'était des jeux solo. (...) j'avais aussi la pression genre si tu joues aux jeux vidéo t'es un peu en mode... un paria."* Selon elle, *"le collège c'est vraiment une sorte d'arène (...) une sorte de cercle vicieux"* (Nono,

¹⁵ Séries d'animation japonaise.

17 ans) qui entraîne et encourage l'invisibilisation de la pratique vidéoludique : *"Honnêtement, je pense qu'il y avait d'autres gens qui jouaient aux jeux vidéo mais qui juste le disaient pas parce qu'ils avaient peur de se faire incendier."* (Nono, 17 ans).

Toutefois, pour certaines enquêtées, le jeu vidéo a permis de tisser des liens sociaux au collège. Ainsi, Morgane avait des amies qui jouaient aux mêmes jeux qu'elle. Cependant, le jeu vidéo était un sujet de conversation, mais pas une activité de groupe : *"on jouait aux mêmes jeux mais pas ensemble quoi."* (Morgane, 20 ans). Liv, quant à elle, a préféré être stigmatisée plutôt que d'arrêter les jeux vidéo, ce qui lui a permis de former un groupe d'amies : *"C'est comme ça que j'ai réussi à me trouver mon groupe d'amies. (...) Et nous du coup on assumait. On était un peu le groupe de filles un peu bizarres de la classe."* (Liv, 19 ans).

La pratique du jeu vidéo en tant que collégienne entraîne pour beaucoup d'enquêtées un sentiment de non adéquation avec la construction sociale du genre féminin. Si Liv (19 ans) se remémore ses années de collège comme une membre du groupe des *"meufs un peu bizarres"* qui *"[répugnait] vraiment l'idéal féminin"*, Maria et Lara, qui ne jouaient alors plus aux jeux vidéo, décrivent leur cercle social comme *"un groupe basique"* (Maria, 22 ans) et *"conventionnel"* (Lara, 22 ans). Des enquêtées qui ont continué leur pratique, seule Morgane (20 ans) déclare qu'elle se sentait *"dans les normes"*.

1.5 La contrainte temporelle, raison d'une pratique fluctuante.

Même après le collège, la pratique vidéoludique de nos enquêtées paraît fortement influencée par le temps dont elles disposent. Cela se retrouve dans les déclarations de Liv (19 ans) qui a aujourd'hui un temps de jeu hebdomadaire de *"Euh 0 ! (rires) Avec les études..."*. Nono (17 ans) partage ce constat : *"Je termine les cours à 18h donc (...) j'ai pas vraiment le temps de jouer aux jeux vidéo."* De fait, la pratique de nos enquêtées se réalise principalement pendant les vacances scolaires et les week-ends, rongée par le temps scolaire et de révisions.

Dans l'enfance, cette rivalité entre études et jeux vidéo est également instaurée par les restrictions mises en place par les parents. Par exemple, la mère de Liv (19 ans) *"mettait un stop parce qu'elle voulait pas [que ses enfants jouent] trop."* Mais cela ne concerne pas que

les filles ; ainsi le frère de Morgane, aux résultats scolaires peu satisfaisants, *"a des restrictions. Beaucoup. (...) même encore aujourd'hui quand il joue il doit se cacher quoi."* (Morgane, 20 ans). Elle partage par ailleurs cette idée que le jeu vidéo, pratique *"hyper chronophage"*, peut impacter négativement les résultats scolaires.

Les sorties de jeux vidéo semblent également tenir un rôle important. En effet, nos enquêtées effectuent un véritable arbitrage quant à la rentabilité du coût temporel des jeux : *"au niveau du temps que ça me prend, j'y voyais juste un peu moins d'intérêt parce qu'il n'y a pas de jeu dans lequel j'avais vraiment envie de m'investir."* (Liv, 19 ans). C'est également ce qui se dégage des déclarations de Morgane (20 ans), qui constate qu'*"il y a eu un pic quand il y avait Zelda (...) Et le Animal Crossing aussi qui est sorti pendant le confinement."* Selon elle la pratique du jeu vidéo *"C'est vraiment par périodes."*

Il est intéressant de se pencher sur l'année du confinement. Nos enquêtées sont partagées quant à l'impact du confinement sur leur temps de jeu. En effet, si les études sont une priorité pour Liv (19 ans), le confinement a levé cette restriction temporelle lui permettant d'atteindre *"5 heures par jour, 6 heures par jour"* de jeu. Si, selon elle, le confinement a été l'occasion de jouer plus, les jeux vidéo lui ont également permis d'y nouer des relations sociales : *"C'est là je pense, la période confinement, où je me suis fait le plus d'ami·e·s en distanciel du coup. Vu que j'y ai vraiment passé des journées entières."* Ce n'est pas le cas de Kloklo, pour qui le confinement n'a pas changé grand chose : *"j'ai pas plus joué que ça en fait. Ça a pas changé."* (Kloklo, 22 ans). De fait, si certaines enquêtées ne peuvent pas jouer autant qu'elles le souhaiteraient, d'autres ont trouvé un équilibre qui leur convient.

Ainsi, nos enquêtées apparaissent comme des actrices directes de leur parcours vidéoludique, qui tentent de composer avec les contraintes familiales dont parentales, temporelles et sociales. Certaines effectuent des arbitrages réfléchis, pouvant mener à des adaptations ou sacrifices, pour concilier pratique vidéoludique, désirabilité sociale, autres activités culturelles et réussite scolaire. Quelques enquêtées expriment un attachement fort à leur patrimoine vidéoludique et à la question de la possession des consoles et jeux. D'autres préfèrent arrêter leur pratique vidéoludique.

2. Le jeu vidéo en tant que média genré.

Notre étude qualitative permet d'exposer les représentations individuelles de nos enquêtées. Pour autant, elles expriment des visions accordées quant à l'acception plus aisée d'une pratique vidéoludique intensive par un garçon, l'existence de contenus vidéoludiques visant davantage un public masculin et une binarité des pratiques vidéoludiques selon le genre. Elles déplorent les représentations stigmatisantes du genre féminin.

2.1 Jouer au masculin, jouer au féminin, des motivations binaires.

Selon nos enquêtées, le genre du joueur ou de la joueuse apparaît tant dans le choix des jeux que dans la façon de jouer. De manière générale, si la majorité de nos enquêtées refusent la dichotomie entre des jeux « pour filles » et des jeux « pour garçons », elles s'accordent à dire que certains jeux ou contenus sont davantage destinés à un public masculin (8 mentions) et que, de fait, les filles et les garçons ne jouent pas aux mêmes jeux. Pour elles, il s'agit d'une technique commerciale de la part des industries vidéoludiques : *"Perso je pense pas qu'il y ait vraiment de jeux pour filles et pour garçons mais je pense que l'industrie va essayer de s'approcher d'un public par contre."* (Nono, 17 ans). Il apparaît alors l'idée que certains contenus vidéoludiques plaisent davantage aux garçons et d'autres aux filles, et sont intégrés aux jeux pour des raisons marketings.

Ainsi, selon Liv, les jeux « pour garçons » peuvent l'être pour leurs thématiques, par exemple le sport et la guerre : *"y a beaucoup de jeux qui sont plus foot (...) il y a beaucoup de contenus de jeux vidéo qui sont dirigés vers les mecs. (...) Tout ce qui est Call of Duty¹⁶."* (Liv, 19 ans). De manière générale, nos enquêtées associent les contenus violents au public masculin : *"il y a les jeux d'action avec beaucoup de violence qui sont peut-être un peu plus orientés « pour les garçons »."* (Kloklo, 22 ans). Bien que conscientes du caractère stéréotypé

¹⁶ Activision, Call Of Duty [jeu vidéo], 2003. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

de cette association (4 mentions), elles expriment leur irritation face aux jeux "*où il faut juste tuer pour tuer*" (Liv, 19 ans), nos enquêtées insistant sur l'importance d'un scénario (7 mentions) et de l'exploration (6 mentions).

La captation de l'audience masculine se réalise aussi par les possibilités qu'offre le jeu à ses joueurs et joueuses. C'est ce qui ressort des déclarations de Liv : "*typiquement GTA¹⁷ (...) c'est un peu plus un idéal de mecs de se balader dans la rue, de taper qui on veut, d'aller dans le bar à strip-tease, de faire des deals de drogue...*" (Liv, 19 ans). Le jeu vidéo apparaît ainsi comme un moyen d'assouvir des fantasmes. Elle nous avouera par ailleurs, un peu gênée, avoir essayé de "*regarder le truc à strip-tease*" mais n'avoir "*pas trop kiffé*". Soulignant à la fois une curiosité et un malaise face à ces contenus.

Pour autant, certaines de nos enquêtées ressentent une unification du jeu vidéo, qui permet ainsi de proposer des contenus pouvant séduire à la fois une audience masculine et une audience féminine, par le mélange des genres. Selon Nono, cela se traduit par une part de plus en plus importante d'aventure dans les jeux vidéo : "*ça s'est unifié parce que dans beaucoup plus de jeux vidéo on trouve de l'aventure. Dans un même jeu vidéo : de l'aventure, des combats, de la romance, de l'action...*" (Nono, 17 ans). Cette unification serait, pour certaines, le résultat d'une prise de conscience de l'intérêt économique que peut apporter l'audience féminine au marché du jeu vidéo : "*ils ont vu le profit qu'ils pouvaient en tirer (...) et maintenant ils essaient d'ouvrir je pense à plus de personnes pour avoir le plus de profits.*" (Kloklo, 22 ans). De manière générale, nos enquêtées apprécient cette unification des typologies de jeux où "*tout le monde peut y trouver son compte*" (Nono, 17 ans).

De plus, selon nos enquêtées, les filles et les garçons "*ne jouent pas de la même manière*" (Liv, 19 ans). En effet, quelques participantes disent que les garçons n'appréhendent pas les jeux comme le font les filles et qu'ils seraient beaucoup plus enclins à une pratique vidéoludique compétitive et intensive (6 mentions). Si pour Liv (19 ans) cela vient de leur "*esprit de compétition*", pour Morgane (20 ans) il s'agit davantage d'une affirmation de masculinité : "*Pour eux, être fort sur un jeu vidéo c'est une compétence de mec quoi, à avoir.*". De fait, nos enquêtées insistent sur la binarité entre la pratique compétitive des garçons, et leur pratique à elles qui vise avant tout le divertissement (5 mentions). Elles soulignent leur désintérêt, voire appréhension, pour la compétition (5 mentions).

¹⁷ Rockstar Games, Grand Theft Auto V [jeu vidéo], 2013. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

Cette recherche de compétitivité orienterait les joueurs sur des jeux et supports différents des filles, en particulier les jeux sur ordinateur : *"j'ai beaucoup plus d'amis garçons qui faisaient ça, sur d'autres jeux, les jeux PC¹⁸, par exemple League of Legends¹⁹, Valorant²⁰, des trucs comme ça."* (Liv, 19 ans). Elle serait aussi la raison pour laquelle les garçons jouent *"beaucoup plus et beaucoup mieux"* (Morgane, 20), à condition de former et mobiliser un réseau de connaissances ou de mener des veilles sur les réseaux sociaux numériques : *"lui il avait plein de potes avec qui il en parlait beaucoup. Et il regarde énormément des youtubeurs en fait."* (Morgane, 20 ans).

2.2 La masculinité associée au jeu vidéo.

Si nos enquêtées n'associent pas la pratique du jeu vidéo à la masculinité, elles critiquent la construction sociale du jeu vidéo et de son public, qui tendent vers une association au masculin (6 mentions). Selon elles, la pratique vidéoludique des garçons est bien mieux socialement acceptée (8 mentions). Ainsi, Liv (19 ans) déplore la facilité avec laquelle les joueurs intensifs *"s'intégraient quand même"* là où son groupe d'amies subissait une forte stigmatisation, au collège, où tout le monde *"croyait qu'[elles] [étaient] lesbiennes parce que justement jouer aux jeux vidéo c'est pas un truc de filles"*. Son orientation sexuelle était ainsi questionnée du fait de sa pratique vidéoludique, associée au masculin. De manière générale, nos enquêtées estiment que la pratique du jeu vidéo ne met pas en valeur leur féminité et, de fait, peut nuire à leur image en la masculinisant (4 mentions).

Quelques enquêtées soulignent par ailleurs que la masculinité du jeu vidéo est plus ou moins prononcée selon la console de jeux concernée. Ainsi, les consoles Nintendo ont une association au masculin beaucoup plus nuancée, voire inexistante, par rapport au jeu sur ordinateur ou sur les consoles Sony : *"La Switch est plutôt vue comme une console de filles et la PS plus une console de garçons."* (Kloklo, 22 ans). Pour Liv, cela entraînerait même une construction sociale de la joueuse de jeu vidéo en binarité des joueurs : *"Le stéréotype de la fille : elle a des lunettes, elle est timide, elle joue juste à Animal Crossing..."* (Liv, 19 ans). Dans les déclarations de Liv, cette binarité transparaît également par une dépréciation de la pratique féminine. Par exemple, elle évoque *"les petits jeux Nintendo"* auxquels jouait son

¹⁸ De l'anglais Personal Computer, ou ordinateur personnel.

¹⁹ Riot Games, League Of Legends [jeu vidéo], 2009. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

²⁰ Riot Games, Valorant [jeu vidéo], 2020. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

groupe d'amies, et les "*gros jeux vidéo*" que l'on trouve dans les catalogues PlayStation de Sony.

Toutes nos enquêtées anticipent la remise en question, voire la disparition, de cette association des jeux vidéo au masculin. La majorité d'entre elles soulignent une démocratisation de la pratique et l'hétérogénéisation des publics (12 mentions). C'est par exemple le cas de Maria (22 ans), qui ne joue pourtant plus aux jeux vidéo mais qui "*pense que c'est dans l'air du temps. Maintenant, il y a tout le monde qui est sur les réseaux sociaux bah y a tout le monde qui joue aussi*". Pour Morgane (20 ans), qui ne cache pas une certaine hostilité, cela est surtout dû aux évolutions démographiques car les gens qui "*sont trop vieux et [qui ne] vont pas comprendre*" sont progressivement remplacés par des générations plus renseignées qui "*[voient] ce que c'est*". Ainsi, il apparaît que la construction sociale du public vidéoludique évolue progressivement par la démocratisation des technologies de l'information et l'acculturation des nouvelles générations.

Pour autant, le terme de « gamer » est systématiquement associé à une pratique intensive et masculine, dans laquelle aucune de nos enquêtées ne se reconnaît. Un garçon "*avec des lunettes*" pour Maria (22 ans), "*en décrochage scolaire*" pour Morgane (20 ans) en raison du temps investi dans la pratique. Pour Nono (17 ans), cette pratique intensive se fait nécessairement sur ordinateur : "*C'est quelqu'un qui a un setup : qui a un casque, un micro, qui a un ordi super développé avec les grosses tours*". De manière générale, les enquêtées se montrent très critiques et moqueuses vis-à-vis de ce terme : "*Un gamer ne fait rien d'autre (...)* Tu vas lui dire « *Et tu vas dehors des fois tu fais des trucs ?* » (*rires collectifs*)" (Liv, 19 ans).

Mais l'équivalent féminin français « gameuse », moins connu de nos enquêtées, est, lui aussi, très critiqué : "*ça fait vraiment genre... « girl power nous aussi on peut le faire !! » alors que personne n'a dit qu'on ne pouvait pas jouer aux jeux vidéo !*" (Liv, 19 ans). De manière générale, nos enquêtées méprisent ce terme distinctif, qui, selon elles, souligne la stigmatisation de la pratique féminine.

2.3 Les contenus qui mettent les joueuses mal à l'aise.

Si nos enquêtées reconnaissent avoir déjà été mal à l'aise face à des contenus vidéoludiques, elles pensent avant tout aux jeux vidéo violents et d'horreur (5 mentions).

De manière générale, elles arrivent à éviter ces contenus, comme le déclare Morgane (20 ans) : *"j'ai jamais été mise mal à l'aise sans l'avoir cherché"*. Pour ce qui est de la violence, quelques enquêtées font une distinction claire entre les jeux réalistes, où cela est choquant, et les jeux plus fantaisistes où cela est moins dérangeant car *"c'est un peu moins proche de la réalité"* (Liv, 19 ans). Ainsi, Nono (17 ans) regrette de ne pas pouvoir jouer à certains jeux aux graphismes très avancés : *"parce que c'est trop réaliste du coup ça me met trop mal à l'aise"*. De fait, elle censure sa pratique vidéoludique pour se protéger de contenus choquants.

Au-delà de la violence, la seconde source de malaise pour nos enquêtées est le contenu hypersexualisé. Si elles ne remettent pas en cause l'existence de jeux vidéo à objectif pornographique, elles sont extrêmement critiques des jeux qui n'annoncent pas clairement ce contenu : *"des fois c'est pas du tout justifié (...) Alors que si c'est un jeu pornographique par exemple, beh c'est normal, là ça m'énerve pas quoi."* (Morgane, 20 ans). Ainsi, Liv partage son désarroi lorsque, jouant à *The Last Of Us*²¹, elle s'est retrouvée face à une scène de sexe : *"ça m'a limitée un peu énervée parce qu'enfin, je sais pas. Je voulais continuer l'histoire et tout et je me suis demandé quel intérêt ça a"*.

En effet, nos enquêtées expliquent que, si l'horreur, le gore, la violence ou l'hypersexualisation sont clairement annoncés, cela les gêne beaucoup moins car elles sont en mesure d'éviter ces jeux. Par contre, elles sont avant tout gênées par le sentiment que les industries *"cochent des cases"* (Liv, 19 ans) dans certains jeux, qui n'annoncent pas du tout ce contenu qui ne contribue parfois que très peu au développement scénaristique et est davantage présent pour plaire à des publics spécifiques, en particulier un public masculin.

2.4 Les personnages féminins et le choix des avatars.

La représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo est très critiquée par nos enquêtées. Elles reprochent des personnages féminins trop sexualisés (8 mentions) ou infantilisés (4 mentions) et trop souvent dans des rôles de victimes à sauver (3 mentions). Cela

²¹ Sony Interactive Entertainment, *The Last of Us* [jeu vidéo], 2013. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

est notamment le cas pour le personnage féminin le plus cité, princesse *Peach* : "*Peach on a cet aspect où c'est la petite fille qu'il faut sauver, qu'elle sait pas se défendre.*" (Lara, 22 ans).

Morgane (20 ans) s'est montrée assez virulente sur ce sujet. Selon elle, choisir un personnage féminin dans *Mario Kart* "*c'est genre ridicule*". Elle avoue également ne pas comprendre le besoin de sexualiser les personnages féminins. Cette même fougue a saisi Liv, lorsque Kloklo a déclaré que son personnage préféré était *Zelda* avant de se reprendre pour préciser "*Non Link du coup*"²² (Kloklo, 22 ans). Pourtant Maria et Lara, qui ont arrêté leur pratique au collège, choisissaient systématiquement les personnages féminins lorsqu'elles jouaient avec leur famille : "*Moi je prenais toujours une fille et lui un garçon*" (Maria, 22 ans).

Sur la question du genre lors du choix d'un avatar, nos enquêtées se sont montrées plus nuancées. D'une part, quelques enquêtées apprécient de pouvoir s'identifier à un personnage qui leur ressemble et partage leur genre. C'est par exemple le cas de Kloklo sur *Hogwarts Legacy*²³ : "*J'ai mis mon prénom. Et j'ai fait une fille. Et ça j'aime bien parce que ça représente vraiment l'identification du personnage. (...) C'est moi, voilà.*" (Kloklo, 22 ans). Pour ces enquêtées, l'identification contribue au sentiment d'immersion dans le jeu ainsi qu'à celui d'en être une actrice directe dont les choix impactent véritablement les événements.

D'autre part, certaines choisissent toujours un personnage masculin. Là où des enquêtées étaient strictement tranchées sur ce choix systématique, aucune ne l'était autant pour le choix féminin. La raison étant que les conceptions graphiques (le « design ») des personnages féminins peuvent fréquemment déplaire et être moins attractives que les conceptions graphiques de personnages masculins : "*Souvent les trucs filles... ils sont un peu gênants. Ils font trop « fille » un peu.*" (Liv, 19 ans).

²² Si le jeu *Zelda* tient son titre de la princesse *Zelda*, le personnage principal, que le joueur contrôle, est *Link*. Le fait de confondre *Link* et *Zelda* est un élément humoristique récurrent dans la communauté de fans.

²³ Warner Bros. Games, *Hogwarts Legacy* : L'Héritage de Poudlard [jeu vidéo], 2023. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

3. Le « coming out » des joueuses.

Le genre de nos enquêtées impacte véritablement la dimension sociale de leur pratique vidéoludique, tant en jeu qu'hors jeu. Selon elles, la pratique du jeu vidéo n'est pas reconnue pour sa dimension culturelle. Si elles préfèrent taire leur pratique, malgré une démocratisation reconnue, par peur d'une stigmatisation ou d'un traitement différencié voire sexiste, il arrive aussi qu'elles en jouent, afin d'obtenir des avantages.

3.1 De l'association à une sous-culture à l'invisibilisation.

Pour les joueuses, annoncer sa pratique vidéoludique n'est pas systématique et semble nécessiter une relation de confiance et un arbitrage réfléchi entre risques et intérêts. De fait, il est plus naturel pour elles de taire cette pratique, et donc de l'invisibiliser. Nos enquêtées ont fréquemment effectué un parallèle entre la pratique vidéoludique et la lecture de mangas ou le visionnage de séries d'animation japonaise (10 mentions), qui connaîtraient la même stigmatisation que le jeu vidéo quant à leur inadéquation avec *"la culture légitime"* (Morgane, 20 ans). C'est d'ailleurs un rapprochement que fait Kloklo lorsqu'on la questionne sur l'invisibilisation de sa pratique au collège : *"Y avait la pression sociale, un peu comme avec les mangas."* (Kloklo, 22 ans). Pourtant, quelques enquêtées évoquent une certaine « hype » sociétale pour le jeu vidéo, après le confinement (5 mentions). D'une pratique stigmatisée, la pratique vidéoludique serait désormais bien plus valorisée. Selon Morgane (20 ans), *"c'est même devenu cool en fait"* de jouer aux jeux vidéo.

Ainsi, un clivage intéressant apparaît entre nos enquêtées se sentant dans les normes du genre féminin (Maria, Lara et Morgane) et les autres. Si Lara et Maria ne jouent plus aux jeux vidéo, elles estiment que cette pratique n'est en rien *"un sujet tabou"* (Maria, 22 ans). Selon elles le jeu vidéo s'est suffisamment démocratisé pour être accepté socialement, même pour les filles : *"Y a plus à avoir de secrets sur cette pratique qui est courante maintenant."* (Lara, 22 ans). Morgane, quant à elle, n'a pas de difficulté à parler de sa pratique, même avec des personnes qu'elle connaît peu. Toutefois, à l'inverse de Maria et Lara, ce n'est pas qu'elle estime que les autres comprendront nécessairement : *"Y a des gens je sais qu'ils sont trop*

vieux et qu'ils vont pas comprendre.". Autrement dit, Morgane ressent une certaine stigmatisation de sa pratique, là où ce n'est pas le cas de nos enquêtées ayant arrêté de jouer au collège.

De fait, nos trois autres enquêtées (Nono, Liv et Kloklo), qui constatent également cette démocratisation du jeu vidéo, déclarent qu'elles ne révéleraient leur pratique vidéoludique qu'à des personnes avec qui elles se sentent très proches ou des personnes beaucoup plus jeunes qu'elles. Selon Nono (17 ans), cela vient de la peur du rejet social du temps du collège : *"J'ai toujours un peu l'image du collège en mode « faut pas le dire »"*. Liv justifie plutôt cela par la mauvaise image qui est véhiculée par cette pratique, selon elle : *"Les jeux vidéo ça fait très « plaisir » (...) ça fait gamin, en fait"* (Liv, 19 ans). Il apparaît que la dimension ludique du jeu vidéo prend le pas sur sa dimension culturelle, plus proche de la sous-culture, malgré une revalorisation sociale.

3.2 Entre-soi masculin, stigmatisation et sexisme.

La pratique de nos enquêtées ne se mêle que rarement à celle de joueurs masculins. Lorsqu'elle joue en ligne, Liv (19 ans) constate un entre-soi masculin, par exemple sur les salons de discussions vocales et textuelles : *"J'men souviens j'étais sur un serveur Fortnite quelconque (...) y a beaucoup d'endroits comme ça sur internet où y a que des mecs en fait."*. Quelques enquêtées partagent une appréhension quant à cet entre-soi masculin lors du jeu à plusieurs, tant en présentiel qu'en ligne. Si Liv (19 ans) a essayé de jouer avec ses amis garçons, elle n'a pas apprécié : *"Je prenais pas trop plaisir à jouer avec les garçons."*. Si elle explique que cela est en partie dû à leur virulence et aux énervements répétés, elle prend notamment l'exemple d'insultes sexistes qu'elle a subies lorsqu'elle a joué avec eux : *"Quand je me faisais tuer et tout ils me disaient « tiens prends ça sale pute » des trucs comme ça."*

De la même façon, Morgane (20 ans) est rebutée par le manque de joueuses dans la sphère compétitive : *"C'est que des mecs tu vois ? Qu'ont 15 ans là... Y a pas de fille. (...) ça a pas l'air bien. Y a que des hommes."*. Le manque de présence féminine lui donne une mauvaise image des compétitions de jeux vidéo. Par ailleurs, Lara se remémore les remarques sexistes qu'une joueuse avait subies lors d'une compétition : *"Y avait une joueuse qui avait été critiquée justement, parce que c'est une femme."* (Lara, 22 ans). Ainsi, nos enquêtées sont

conscientes d'un certain rejet par l'entre-soi masculin quant à la féminisation de la pratique : *"Il y a plein de garçons qui sont élitistes et qui aiment pas du tout."* (Morgane, 20 ans).

Toutefois, hors jeu, nos enquêtées ressentent également une certaine stigmatisation lors de leurs achats dans des magasins spécialisés. C'est par exemple le cas de Kloklo (22 ans) qui déclare qu'*"il y a vraiment un peu cette impression d'être jugée quand [elle] [va] à Micromania"*. Selon Liv (19 ans) cela vient d'une assomption d'illégitimité : *"Les gens ils voient que tu dis pas des bêtises, que tu connais un peu quoi, que tu sais de quoi tu parles."*. Pourtant, certaines déclarations de Liv en elles-mêmes tendent vers une certaine stigmatisation de la pratique vidéoludique des filles. En particulier lorsqu'elle est questionnée sur le jeu qu'elle recommanderait à des amies débutantes : *"elles vont me dire « non c'est un jeu de zombies, nianiania, faut tuer des gens ça va pas me plaire »"* (Liv, 19 ans).

3.3 Jouer de sa féminité.

Si le « coming out » de la pratique de nos enquêtées n'est pas systématique, elles l'utilisent parfois à des fins de séduction. C'est par exemple le cas de Morgane (20 ans), qui *"gonfle les chiffres, les heures"* de temps de jeu pour légitimer sa pratique et *"montrer [qu'elle] [a] des points communs avec"* le garçon qui lui plaît. Si Morgane est sûre que la pratique vidéoludique rend plus attractive auprès des garçons, Nono (17 ans) se montre plus nuancée : *"au collège j'aurais dit que ça fait l'inverse. Au lycée j'en ai aucune idée"*. Selon Liv (19 ans), cela rejoint la question des jeux « pour filles » et « pour garçons », car une fille qui joue *"juste à Animal Crossing"* ne va pas plaire autant qu'une fille *"qui assume ouvertement et qui dit « ouais moi je joue à Fortnite²⁴ »"*. Toutes s'accordent toutefois à dire que pour certains garçons, cela peut rebuter plus qu'autre chose (5 mentions). Cependant, selon Liv (19 ans) les choses sont très différentes dans le cas du jeu en ligne où *"il suffit d'être une fille vivante, et encore ça c'est optionnel mais bon, une fille, et tu plais déjà aux garçons"*. Elle nous avoue mettre en avant son genre pour trouver plus rapidement des partenaires de jeu : *"Quand on dit « je suis une fille j'espère que ça dérange personne » moi c'était ma petite astuce du coup, ah direct on trouvait hein !!"*. De fait, Liv n'hésitait pas à user du traitement différencié pour gagner du temps lors de ses sessions de jeu, quitte à subir des insultes sexistes dans cet entre-soi masculin.

²⁴ Epic Games, Fortnite Battle Royale [jeu vidéo], 2017. (cf [Répertoire des jeux cités](#))

Partie 4 - Discussion des résultats.

Ces résultats de recherche sont à confronter avec l'état de la question précédemment établi. En effet, confirmer ou nuancer les travaux de recherche analysés peut être significatif d'une persistance ou d'une évolution des constructions sociales du genre (socialement et/ou dans les contenus vidéoludiques), du jeu vidéo, du joueur et de la joueuse ou plus largement de la pratique vidéoludique des filles et des variables qui l'influencent.

1. Interprétation des résultats.

Il nous apparaît que ces résultats rejoignent de nombreux constats d'écrits scientifiques récents, tout en apportant une dimension plus active à la position des joueuses de jeux vidéo, qui apparaissent comme actrices de leur parcours vidéoludique, bien qu'ayant à composer avec des variables pragmatiques. Notre approche qualitative permet également de nuancer des travaux plus anciens. Nos résultats exposent l'existence d'un cercle vicieux d'invisibilisation de la pratique vidéoludique féminine, en particulier lors de la période du collège, et donc de l'adolescence. Ils soulignent également la construction sociale, en binarité du joueur, de la joueuse de jeux vidéo, associée à une pratique orientée vers certains jeux et consoles et globalement dévalorisée. La famille occupe une place très importante dans l'initiation au jeu vidéo des joueuses, ainsi que dans l'acquisition et la répartition du patrimoine vidéoludique et la régulation de la pratique. Au-delà d'une place importante de la figure masculine, cette initiation est avant tout marquée par l'acculturation à certains jeux et consoles de jeux, que sont les produits Nintendo. Les joueuses déplorent les techniques marketings maladroites des industries vidéoludiques, un entre-soi masculin virulent et sexiste et la stigmatisation de leur pratique qui les oblige à l'adapter et à la réduire. La démocratisation du jeu vidéo ne nous apparaît pas synonyme d'une uniformisation des pratiques vidéoludiques mais, au contraire, d'une exacerbation de la dimension ludique du média et d'une association de son contenu culturel à la sous-culture des mangas et séries d'animation japonaise. Si nos enquêtes insistent sur l'attachement qu'elles ont pour leur patrimoine vidéoludique et le bien que leur apporte cette pratique, il en ressort que de nombreux compromis ont dû être faits pour lui permettre de subsister.

1.1 L'importance de la famille et du masculin dans l'initiation, l'acquisition et la régulation.

Si Fanny Lignon (2013) et Samuel Coavoux (2017) constatent une pratique différente selon le genre, notamment dans la typologie de jeux privilégiés, nos travaux permettent d'éclaircir en partie ces divergences. Plus qu'un favoritisme typologique, il ressort que les préférences des joueuses résultent davantage d'un héritage de l'acculturation vidéoludique de leur enfance et de la modération parentale. En effet, le patrimoine vidéoludique des joueuses est fréquemment partagé par l'ensemble de la famille et a pour objectif premier de proposer une activité familiale, au travers de la prédilection pour les jeux et consoles Nintendo, gage d'un contenu adapté, car pas trop violent et universel, pouvant séduire l'ensemble des enfants. De même, l'intérêt des filles pour les jeux gratuits est le résultat d'une recherche d'indépendance quant à l'acquisition de jeux vidéo, soumise au regard des autres membres de la famille. Cela nous apparaît comme une forme d'émancipation de la pratique familiale. Toutefois, nous retrouvons dans les propos de nos enquêtées la dévalorisation de ces jeux jugés moins légitimes, également constatée par Vincent Berry (2019 : 30-37).

Notre étude nuance légèrement les travaux de Christine Détrez (2014) et de Jessica Benonie-Soler (2019), qui insistent sur le rôle restreint de la figure maternelle, cantonnée à la régulation de la pratique ; face à celui du père et du frère, véritablement investis dans son accompagnement. Ainsi, nous avons le contre-exemple de Kloklo, qui tient cette pratique de sa mère. Pour autant, si Kloklo a repris sa pratique ces dernières années, c'est grâce à son petit ami. Ainsi, nous constatons l'importance de figures masculines dans le parcours des joueuses appuyée par Jessica Benonie-Soler (2019), et notamment leur soutien d'une pratique vidéoludique féminine, rejoignant ainsi les travaux de recherche (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths, Kuss, 2019). Nous retrouvons dans les représentations et le vécu de nos enquêtées les postures parfois sexistes et braquées de certains joueurs de jeux vidéo quant à l'émergence d'une pratique féminine, soutenant à la fois le volonté d'un entre-soi masculin (Dagnaud, 2018), l'association du compétitif au joueur plus qu'à la joueuse (Madden, Liu, Yu, Sondubak, Troiano, Harteveld, 2021 : 1-15) et les propos misogynes que les joueurs prononcent de façon normalisée lors de leur pratique vidéoludique (Coavoux, 2019).

1.2 Démocratisation mais invisibilisation et adaptation.

Si nos enquêtées, nées après 2001, constatent une démocratisation du jeu vidéo, telle que présentée dans les travaux de recherche (Zabban, 2012 ; Coavoux, 2019 : 35-38 ; Lombardo, Wolff, 2020), elles estiment que c'est avant tout le confinement qui y a contribué. Ainsi, ces tranches d'âge ayant grandi avec les technologies de l'information et de la communication constatent en vérité un second essor du jeu vidéo. Toutefois, ces démocratisations n'ont pas pallié la difficulté à recruter des enquêtées ainsi que la réduction ou l'invisibilisation de la pratique des joueuses, constatée par les écrits scientifiques (Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). Si celles se sentant dans les normes ne comprennent que partiellement la peur de stigmatisation, nos autres enquêtées exposent très clairement la mauvaise image de la pratique vidéoludique et la peur de la stigmatisation que sa révélation pourrait leur causer, en particulier au collège, première instance de socialisation secondaire. Nous rejoignons ainsi le rôle de marquage social de la consommation médiatique (Pasquier, 1994 : 125-144) vecteurs d'une prise de distance du cercle familial (Détrez, 2014 : 8-18). Notre analyse confirme que la pratique vidéoludique est perçue comme masculinisante et donc associée au genre masculin (Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112) mais elle expose aussi un rapprochement à une sous-culture ludique et dévalorisée.

De fait, si certaines de nos enquêtées ont effectivement arrêté leur pratique (Kuss, Kristensen, Williams, Lopez-Fernandez, 2022), celles ayant continué ont basculé dans une pratique plus solitaire et moins intensive comme remarqué par Samuel Coavoux (2019 : 35-38), en mettant en place des adaptations préventives (Cote, 2017 : 136-155) et en invisibilisant leur pratique pour mieux s'intégrer socialement (Benonie-Soler, 2019 ; Fontar, Le Mentec, 2020 : 79-112). Liv a embrassé une hybridation du genre telle que soulevée par Chloé Paberz (2019), accompagnée d'une représentation stigmatisée du genre féminin que la chercheuse constate également.

1.3 Dichotomie genrée de pratiques vidéoludiques.

L'hétérogénéisation du public vidéoludique, en âge et en genre, soulevée par les travaux de recherche (Berry, 2019 : 30-37 ; Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92) et soutenue par

notre analyse ne signifie pas pour autant une uniformisation de la pratique vidéoludique. Si nos enquêtées regrettent l'incompréhension des personnes plus âgées quant à leur pratique, elles reconnaissent la réduction des disparités générationnelles constatée par les travaux de recherche (Lombardo, Wolff, 2020 : 1-92). Toutefois, nous rejoignons aussi les travaux, pourtant anciens, de Jesper Juul (2010) quant à une dichotomie des pratiques vidéoludiques, originaire d'une estimation de jeux plus ou moins légitimes et transposée aux joueurs et joueuses (Kowert, Griffiths, Oldmeadow, 2012 : 471-479). Cette dichotomie de pratique nous semble ainsi héritée d'une socialisation primaire différenciée selon le genre, dans un cadre de démocratisation du jeu vidéo, menant à une construction binaire entre joueur et joueuse, moins stigmatisante car différenciée.

Notre étude rejoint les travaux de recherche quant à la disparité des motivations à jouer entre garçons et filles, les garçons étant davantage tournés vers la compétition (Demetrovics, Urbán, Nagygyörgy, Farkas, Zilahy, Mervó, Reindl, Ágoston, Kertész, Harmath, 2011 : 814-825). Nos enquêtées critiquent le jeu compétitif et les pratiques intensives (Poels, Annema, Verstraete, Zaman, De Grooff, 2012 : 1-16). Elles appréhendent l'entre-soi masculin qui se dégage du jeu en ligne et qui peut les exposer à des remarques misogynes ou sexistes (Coavoux, 2019) et ont tendance à peu jouer avec des garçons. Notre étude plussoie le rejet du terme de « gameuse », associé à une stigmatisation de la pratique féminine et de sa légitimité (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski, Otten, 2018 : 295-311).

1.4 Des choix marketings maladroits.

Notre analyse expose des décisions marketings maladroites de la part des industries vidéoludiques. Comme les écrits scientifiques, nous constatons l'association de personnages féminins, fortement stéréotypés et hypersexualisés (Lignon, 2013) à des positions de victimes (Eveno, 2003 ; Lignon, 2013) et des fins de séduction de joueurs masculins (Benonie-Soler, 2019 ; Kilzer, 2022), au prix d'un réel impact scénaristique ou d'une personnalité forte. Notre étude fait état de la colère des joueuses face à ces représentations, tel que présentée dans les travaux de Chloé Paberz (2019). De fait, le choix d'avatars masculins est parfois le résultat d'un manque d'attractivité des versants féminins (Lignon, 2013 : 143-160). Toutefois, nous constatons également une certaine curiosité de la part des joueuses quant aux contenus visant le public masculin, et un certain plaisir pour la transgression lors du choix d'un avatar

masculin. Comme la recherche, nos analyses soulèvent le manque de finesse de quelques entreprises, qui cherchent à capter l'attention d'une audience très large plus qu'à enrichir le contenu culturel du produit vidéoludique (Kilzer, 2022). Notre étude souligne que certaines entreprises vidéoludiques se concentrent sur un public masculin et renforcent ainsi la dichotomie des pratiques. Si certaines entreprises proposent un catalogue de jeux plus universel qui est alors associé à un public féminin, d'autres préfèrent un catalogue de jeux visant principalement les garçons, ces jeux étant alors socialement perçus comme plus légitimes (Coavoux, 2019).

2. Limites de l'étude et implications théoriques.

Une fois de plus, notre échantillon n'est pas représentatif de l'ensemble des joueuses adolescentes en France. De surcroît, il serait fortement intéressant de mener les mêmes entretiens avec des collégiennes, pour affirmer une tendance des nouvelles générations ou un renversement des conceptions entre collège et lycée, selon l'avancée de l'adolescence.

En effet, notre étude ne permet pas de distinguer si les positionnements de nos enquêtées sont ancrés dans leur génération (filles nées entre les années 2002 et 2008) ou sont caractéristiques de la fin de l'adolescence. Cela demanderait de suivre des enquêtées d'une même génération sur plusieurs années pour constater une évolution ou persistance de leurs représentations des jeux vidéo, et de leurs contenus, des joueuses et des joueurs.

Il serait également pertinent d'étudier la place de la figure féminine au sein de la pratique masculine : prescriptrices, régulatrices, spectatrices, soutien ou partenaires de jeu, la posture de ces figures, et l'importance de leur présence, détermine t-elle la perception genrée du média vidéoludique chez les joueurs, et plus largement leur conception de la hiérarchie des genres ?

De plus, une étude approfondie de l'impact du confinement sur la pratique vidéoludique des adolescent·e·s paraît fortement intéressante. Si les travaux de recherche présentent une hausse de ventes de jeux vidéo pendant le confinement, il convient de questionner en quoi le confinement a transformé la pratique vidéoludique des adolescentes et adolescents de façon durable. La pratique vidéoludique des non-joueurs et non-joueuses, avant celui-ci, a-t-elle réussi à persister, passé le déconfinement ? La « hype » pour les jeux vidéo résultante du confinement qu'évoquent nos enquêtées est-elle une spécificité démographique ou générationnelle, ou s'est-elle ressentie dans l'ensemble de la France, voire à l'échelle internationale, auprès de différentes tranches d'âge ?

3. Implications professionnelles.

3.1 L'égalité entre les filles et les garçons.

L'égalité entre les filles et les garçons est ancrée dans le code de l'éducation, au sein des articles L121-1 et L312-17-1. Prérequis à la concrétisation d'une réelle égalité des chances et de traitement, elle transparaît au travers de la lutte contre les stéréotypes de genre et de la lutte contre les violences sexistes et sexuelles (Ministère de l'Éducation Nationale, 2024). De fait, cette cause est une préoccupation importante pour l'Éducation Nationale. En effet, l'égalité entre les filles et les garçons apparaît tant dans le programme d'éducation morale et civique que les parcours éducatifs Citoyen, de Santé et Avenir. En effet, en France, les filières scientifiques et techniques dans les domaines des mathématiques, de la physique et de l'informatique, restent largement dominées par les hommes, qui en 2020 représentaient 72% des ingénieurs (Jouët, 2003 : 53-86 ; Collet, 2006 ; Breda, Grenet, Monnet, Van Effenterre, 2018 : 5-29 ; Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, 2020).

Les représentations sociales stigmatisées de professions mènent à l'autocensure des individus qui ne se reconnaissent pas dans ces images véhiculées et développent un sentiment de non légitimité (Collet, 2006). Pourtant, le sexe n'a pas d'incidence biologique sur la formation et le développement du cerveau, et les filles ont tout autant les capacités mentales requises pour les sciences que leurs homologues masculins (Vidal, 2011).

Ainsi, à l'ère de la « société numérique » (Compiègne, 2011), tant à l'échelle Européenne que mondiale (Collet, 2011) et bien qu'utilisatrices confirmées des technologies de l'information et de la communication, les femmes ne sont pas conviées à leur conception et, de fait, les utilisent sans en comprendre les fonctionnements (Jouët, 2003 : 53-86 ; Vendramin, 2011). Or, ce manque de connaissances leur fait perdre confiance en leurs compétences numériques, appuie leur dépendance du masculin dans leurs usages et problèmes techniques et participe à la marginalisation des femmes dans les filières et métiers de l'informatique (Jouët, 2003 : 53-86).

3.2 Proposition de dispositifs.

Nous proposons deux leviers d'action, mobilisables par l'ensemble de l'équipe éducative, en particulier par les professeur·e·s documentalistes, expert·e·s en sciences de l'information et de la communication. Il s'agit, d'une part, de déconstruire les stéréotypes de genre au travers de l'éducation aux médias et à l'information et par l'intervention d'associations agréées par l'Éducation Nationale, dans le cadre des enseignements scientifiques. D'autre part, il convient de prévenir l'autocensure professionnelle selon le genre par le biais de la politique d'acquisition, tant d'ouvrages documentaires que de fiction, et de mener une réflexion quant aux ressources pédagogiques présentées aux élèves, en particulier les manuels scolaires.

Ces actions sont à mener en collaboration avec la conseillère ou le conseiller principal d'éducation (CPE), les référent·e·s de l'égalité filles-garçons ainsi que le ou la psychologue de l'Éducation Nationale de l'établissement. Il paraît également important d'insister sur les enjeux de l'éducation à l'égalité filles-garçons auprès des garçons. En effet, nous avons pu observer, au cours d'une séance pédagogique, un élève déclarer qu'un ouvrage traitant de la condition féminine ne concernait qu'un lectorat féminin. C'est pourquoi, ces actions doivent laisser une place aux élèves masculins, encourager leur participation et valoriser leur engagement.

3.2.1 Déconstruire les stéréotypes de genre.

Dans le cadre de l'éducation aux médias et à l'information (EMI), l'ensemble du corps éducatif peut viser une politique de déconstruction des stéréotypes de genre. Il peut, pour cela, s'appuyer sur des ressources telles que le récent dossier pédagogique *EMI, Sport & Égalité* du centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI), datant de mars 2024, qui déconstruit les stéréotypes de genre véhiculés par les médias dans la thématique du sport. Le corps éducatif peut aussi mobiliser les ressources vidéo proposées par la plateforme pédagogique *matilda.education*.²⁵ L'intervention d'associations agréées, telles que l'association *En Avant toutes*²⁶, et la participation à des concours, tels que le concours *#ZéroCliché*²⁷ du

²⁵ Plateforme soutenue par le Ministère de l'Éducation Nationale: <https://matilda.education/>.

²⁶ Site officiel de l'association agréée : <https://enavanttoutes.fr/>.

²⁷ Page officielle du concours : <https://www.clemi.fr/actions-educatives/concours/zerocliche>.

CLEMI, peuvent également responsabiliser et mobiliser les élèves dans la lutte contre les discriminations sexistes. Cet objectif peut également faire l'objet d'un axe de la politique d'acquisition du centre de documentation et d'information par l'achat de ressources documentaires et de fiction. Par exemple, la maison d'édition *Talents Hauts* est réputée pour ses ouvrages pour la jeunesse visant à déconstruire les stéréotypes de genre.

3.2.2 Prévenir l'autocensure professionnelle.

L'autocensure professionnelle des filles mène à un arrêt prématuré ou une poursuite raréfiée des études scientifiques. Il s'agit alors d'insister quant à l'adéquation du genre féminin et des métiers scientifiques et ce, avant l'orientation en études supérieures des élèves, voire avant le choix de filières ou d'enseignements de spécialités. Pour les professeur·e·s documentalistes cela demande d'une part, d'acquérir des ouvrages valorisant la place des femmes en sciences et d'organiser l'intervention d'associations sensibilisant les filles à leur potentiel scientifique. Les contributions des femmes aux sciences peuvent par exemple apparaître dans des ouvrages présentant l'effet Matilda ou encore le rôle central de femmes actuelles dans les institutions scientifiques, comme le propose la récente bande dessinée *Les décodeuses du numérique, portraits ludiques de femmes scientifiques* du CNRS, publiée en 2021. D'autre part, il s'agit de questionner les représentations genrées dans les supports pédagogiques utilisés, à savoir, par exemple, les manuels scolaires et le choix de vidéos présentées aux élèves lors de séances pédagogiques. En effet, trop souvent, les supports documentaires de matières scientifiques invisibilisent les femmes. Nous constatons cette problématique dans les manuels de sciences numériques et technologie (SNT), utilisés par les classes de secondes générales et technologiques, au sein de l'établissement dans lequel nous avons démarché nos enquêtées.

Conclusion.

La fluctuation de la pratique vidéoludique des joueuses au fil des âges nous paraît illustrer les compromis qu'elles sont amenées à effectuer pour concilier leur genre et leur pratique. Ces arbitrages prennent également en compte des variables très pragmatiques : la recherche d'indépendance au sein de fratries qui conditionnent fortement la pratique des joueuses, l'héritage d'une acculturation à des jeux familiaux aux contenus modérés par les parents et d'une pratique conditionnée par des résultats scolaires satisfaisants. Cette pratique vidéoludique féminine est, de fait, rattachée à une pratique familiale et sociale qui oriente le choix des jeux et stigmatise les capacités vidéoludiques des joueuses. Elle rapproche davantage la pratique vidéoludique à sa dimension ludique plutôt que culturelle et la juxtapose à d'autres pratiques culturelles jugées « de sous-culture », telles que la lecture de mangas et le visionnage de séries d'animation japonaise ; et ce malgré une revalorisation du jeu vidéo à la sortie du confinement de 2020. Cette démocratisation exacerbe la non-uniformisation de pratiques vidéoludiques dichotomiques et genrées. Par ailleurs, certaines de nos enquêtées semblent elles aussi partager cette vision stigmatisante, sinon sexiste, du public féminin et de sa pratique vidéoludique. Nous tenons à insister sur le fait qu'une pratique différenciée selon le genre est génératrice d'inégalités.

Nos enquêtées déplorent les comportements sexistes des joueurs masculins dont elles appréhendent la compétitivité ainsi que les choix marketings maladroits des entreprises vidéoludiques qui tentent de viser un public aussi large que possible en ajoutant, selon elles, des contenus inappropriés ou peu pertinents dans leurs jeux vidéo.

De fait, si la pratique vidéoludique féminine résulte de négociations constantes, la rendant fluctuante, nos enquêtées insistent néanmoins sur leur attachement au patrimoine vidéoludique et aux bienfaits que cette pratique peut procurer, par exemple en situation de confinement ou de socialisation avec des garçons. Si la normativité du genre soulève un réel mal-être pour certaines enquêtées, en particulier au collège, il ressort également de notre étude une certaine complaisance à mener cette pratique invisibilisée en tant que jeunes adultes, comme un plaisir secret, émancipateur de genre.

Bibliographie.

- Abrial, S. & Louvel, S. (2011). Chapitre 4. Analyser les entretiens. Dans : Pierre Bréchon éd., *Enquêtes qualitatives, enquêtes quantitatives* (pp. 65-81). FONTAINE: Presses universitaires de Grenoble.
- Allard, L., & Vandenberghe, F. (2003). Express yourself! Les pages perso: entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer. *Réseaux*, (1), 191-219.
- Alvarez, J., Djaouti, D., Jessel, J. P., Methel, G., & Molinier, P. (2007). Morphologie des jeux vidéo. *H2PTM, Hammamet, Tunisie*, 29(10), 2007.
- Amato, É. (2012). Communication ludique: Origine et puissance d'un nouveau média. *Hermès, La Revue*, 62, 21-26.
- Amato, É. (2014). Le jeu vidéo, premier média cybernétique de masse. *Hermès, La Revue*, 70(3), 163-165.
- Ang, I. (2013). *Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination*. Routledge.
- Assunção, C. (2016). " No girls on the internet": The experience of female gamers in the masculine space of violent gaming. *Press Start*, 3(1), 46-65.
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139.
- Béjin, A. (1983). De l'adolescence à la post-adolescence: les années indécises. *Le débat*, (3), 126-132.
- Benghozi, P. J., & Chantepie, P. (2019). Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI e siècle. *Nectart*, (1), 46-55.
- Benonie-Soler, J. (2013). Apprendre à faire la cuisine, apprendre à être une femme. *Poli-Politique de l'Image*, (7).
- Benonie-Soler, J. (2019). «ÊTRE ET (RE) DEVENIR UNE GAMEUSE DE JEUX VIDÉO» *TRAJECTOIRES, ÉPREUVES ET TENSIONS DE GENRE EN TERRAIN VIDÉOLUDIQUE* (Doctoral dissertation, Université Toulouse 2 Jean Jaurès).
- Benonie-Soler, J. (2019). De Age of Empires à League of Legends: trajectoires et socialisations vidéoludiques des «gameuses» de 4 à 20 ans.
- Bereni, L., Chauvin, S., Jaunait, A., & Revillard, A. (2020). *Introduction aux études sur le genre*. De Boeck Supérieur.
- Berry, V. (2019). Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo?. *Nectart*, 8(1), 30-37.
- Berry, V. (2019). *Jeu vidéo et adolescence*. Presses de l'Université Laval.
- Berry, V., Boutet, M., de Carvajal, I. C., Coavoux, S., Gerber, D., Rufat, S., ... & Zabban, V. (2022). *La fin du Game?: Les jeux vidéo au quotidien*. Presses universitaires François-Rabelais.
- Bréchon, P. (2011). *Enquêtes qualitatives, enquêtes quantitatives*. Presses universitaires de Grenoble.
- Breda, T., Grenet, J., Monnet, M., & Van Effenterre, C. (2018). Les filles et les garçons face aux sciences. *Éducation & formations*, 2(97), 5-29.
- Brown, J. D. (2002). Mass media influences on sexuality. *Journal of sex research*, 39(1), 42-45.
- Cannard, C. (2019). *Le développement de l'adolescent: l'adolescent à la recherche de son identité*. De Boeck Supérieur.
- Cardon, D. (2012). Le parler privé-public des réseaux sociaux d'Internet. *Médias sociaux. Enjeux pour la communication*, 33-45.

- Chalet, J., & Benonie-Soler, J. (2019). Se réunir pour jouer. Les LAN parties entre ajustements et réaffirmation des identités genrées. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, (8).
- Coavoux, S., Boutet, M., & Zabban, V. (2017). What we know about games: A scientometric approach to game studies in the 2000s. *Games and Culture*, 12(6), 563-584.
- Coavoux, S. (2019). Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse. *La Vie des idées*, 12.
- Coavoux, S. (2019). La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo. *Enjeux numériques*, (6), 35-38.
- Collet, I. (2006). *L'informatique at-elle un sexe?: hackers, mythes et réalités*. Harmattan.
- Collet, I., & Mosconi, N. (2010). Les informaticiennes: de la dominance de classe aux discriminations de sexe?. *Nouvelles questions féministes*, 29(2), 100-113.
- Collet, I. (2011). Effet de genre: le paradoxe des études d'informatique. *tic&société*, 5(1).
- Collet, I. (2017). Fanny Lignon (dir.), Genre et jeux vidéo: Presses universitaires du Midi, Toulouse, 2015, 268 pages. *Travail, genre et sociétés*, (1), 199-202.
- Compiègne, I. (2011). *La Société numérique: La société numérique en question (s)*. Sciences humaines.
- Consalvo, M., & Paul, C. (2015). Paying to play: The evolving structure of game pricing and industry legitimacy. *AoIR Selected Papers of Internet Research*.
- Consalvo, M., & Paul, C. A. (2019). *Real games: What's legitimate and what's not in contemporary videogames*. MIT Press.
- Cote, A. C. (2017). "I can defend myself" women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games and culture*, 12(2), 136-155.
- Coulomb-Gully, M. (2009). Les sciences de l'information et de la communication: une discipline gender blind?. *Questions de communication*, (15), 129-153.
- Coville, M. (2017). Formuler le jeu vidéo comme un "bien culturel". Politiques publiques françaises et reconnaissance culturelle des jeux vidéo. In *Penser (avec) la culture vidéoludique*.
- Croity-Belz, S., Prêteur, Y., & Rouyer, V. (2010). Genre et socialisation de l'enfance à l'âge adulte. *Erès*.
- Crowe, N., & Watts, M. (2014). 'When I click "ok" I become Sassy—I become a girl'. Young people and gender identity: subverting the 'body' in massively multi-player online role-playing games. *International Journal of Adolescence and Youth*, 19(2), 217-231.
- Cullen, A. L. L. (2022). "Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games," by Amanda C. Cote. *Transformative Works and Cultures*, 38.
- Dagnaud, M. (2018). Internet, une passion masculine. *Le débat*, (3), 123-142.
- Dauphin, S. (2009). Catherine Monnot. Petites filles d'aujourd'hui. L'apprentissage de la féminité. *Revue des politiques sociales et familiales*, 97(1), 98-100.
- de Castell, S., & Skardzius, K. (2019). Speaking in public: What women say about working in the video game industry. *Television & New Media*, 20(8), 836-847.
- Delbouille, J. (2016, February). Réception du jeu vidéo. In *Cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo (COMU2149-1)*.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior research methods*, 43, 814-825.
- Détrez, C. (2014). Les loisirs à l'adolescence: une affaire sérieuse. *Informations sociales*, (1), 8-18.

- Devreux, A. M. (2004). Les résistances des hommes au changement social: émergence d'une problématique. *Cahiers du genre*, (1), 5-20.
- Diet, E. (2010). L'objet culturel et ses fonctions médiatrices. *Connexions*, 93, 39-59.
- Djaouti, D. (2014). De l'utilité de l'appellation «Serious Game». Le jeu est-il l'apanage du divertissement?. *Interfaces numériques*, 3(3), 409-429.
- Duchesne, S., Haegel, F. (2008). *L'enquête et ses méthodes : l'entretien collectif*. Armand Colin.
- Eveno, P. (2003). Les médias sont-ils sexués? Éléments pour une gender history des médias français. *Le Temps des médias*, (1), 162-173.
- Fish, M. T., Russoniello, C. V., & O'Brien, K. (2018). Zombies vs. anxiety: an augmentation study of prescribed video game play compared to medication in reducing anxiety symptoms. *Simulation & Gaming*, 49(5), 553-566.
- Fize, M. (1997). *Adolescence en crise: vers le droit à la reconnaissance sociale*. FeniXX.
- Fontar, B., & Le Mentec, M. (2020). Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans: Différenciations sexuées et rapport hiérarchisé entre les sexes. *Réseaux*, (4), 79-112.
- Galland, O. (2022). *Sociologie de la jeunesse*. Armand Colin.
- Gauntlett, D. (2008). *Media, gender and identity: An introduction*. Routledge.
- Genvo, S. (2011). Jeux vidéo. *Communications*, 88(1), 93-101.
- Glevarec, H. (2019). Stéréotypie, objectivité sociale et subjectivité. La sociologie face au tournant identitaire : l'exemple du genre. *Hermès, La Revue*, 83, 54-60.
- Goldblum, M. (2020). Free-to-Play? An Examination of Intrinsic Motivation and Gaming Behaviors in US Female Mobile Gamers.
- Guechtouli, M., Scotto, M. J., Fourrier, G., & Boyer, A. (2022). La place des femmes dans l'e-sport: la lente inclusion. *Question (s) de management*, (1), 29-47.
- Gunthert, A. (2018). La visibilité des anonymes. Les images conversationnelles colonisent l'espace public. *Questions de communication*, (34), 133-154.
- Hall, S. (2007). Encoding and decoding in the television discourse. In *CCCS selected working papers* (pp. 402-414). Routledge.
- Herrling, A. (2006). A Piece of the Action: Women's Quest to Become a Part of the Video Game industry. *Journal of Undergraduate Research*, 9, 1-8.
- Itkonen, O. (2021). The concept of "early access" from game developers' perspective.
- Jonchery, A., & Lombardo, P. (2020). Pratiques culturelles en temps de confinement. *Culture études*, 6 (6), 1-44.
- Jouët, J. (2003). Technologies de communication et genre: des relations en construction. *Réseaux*, (4), 53-86.
- Jouët, J. (2022). *Numérique, féminisme et société*. Presses des Mines via OpenEdition.
- Julliard, V. (2014). Un mode d'appropriation des gender studies par les sciences de l'information et de la communication: la sémiotique du genre. *Questions de communication*, (25), 223-243.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT press.
- Katz, E. (1957). The two-step flow of communication: An up-to-date report on an hypothesis. *Public opinion quarterly*, 21(1), 61-78.

- Kilzer, N. (2022). *Queer Representation and Visibility in Video Games* (Doctoral dissertation, Alpen-Adria-Universität Klagenfurt).
- Kowert, R., Griffiths, M. D., & Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or chic? Emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of science, technology & society*, 32(6), 471-479.
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J., & Lopez-Fernandez, O. (2022). To be or not to be a female gamer: A qualitative exploration of female gamer identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1169.
- Lalu, J. (2016). La violence dans les jeux vidéo: discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France.
- Lasswell, H. D. (1927). The theory of political propaganda. *American Political Science Review*, 21(3), 627-631.
- Leclerc, C., Bourassa, B., Picard, F., & Courcy, F. (2011). Du groupe focalisé à la recherche collaborative: avantages, défis et stratégies.
- Lemerrier-Dugarin, M., Romo, L., & Zerhouni, O. (2021). «Je suis un gamer!» au-delà des stéréotypes, les enjeux d'une identité passionnelle. In *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique* (Vol. 179, No. 3, pp. 293-297). Elsevier Masson.
- Le Diberder, A., & Le Diberder, F. (1997). *L'univers des jeux vidéo*. La découverte.
- Letourneux, M. (2005). La question du genre dans les jeux vidéo. *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan, 39-54.
- Lignon, F. (2013). Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe.
- Lignon, F. (2013). Des jeux vidéo et des adolescents: à quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées?. *Le Temps des médias*, (2), 143-160.
- Liming, D., & Vilorio, D. (2011). Work for Play: Careers in Video Game Development. *Occupational Outlook Quarterly*, 55(3), 2-11.
- Liquète, V., & Lehmans, A. (2019). Les stéréotypes, encore et toujours. *Hermès, La Revue*, 83, 300-pages.
- Lizardi, R. (2012). DLC: Perpetual commodification of the video game. *Democratic Communiqué*, 25(1), 3.
- Lombardo, P., & Wolff, L. (2020). Cinquante ans de pratiques culturelles en France. *Culture études*, 2(2), 1-92.
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in psychiatry*, 10, 454.
- Madden, D., Liu, Y., Yu, H., Sonbudak, M. F., Troiano, G. M., & Harteveld, C. (2021, May). "Why are you playing games? You are a girl!": Exploring gender biases in Esports. In *Proceedings of the 2021 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-15).
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. Sage.
- Mendes, N., Lagrange, C., & Condat, A. (2016). La dysphorie de genre chez l'enfant et l'adolescent: revue de littérature. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, 64(4), 240-254.
- Meunier, S. (2017). Video Games Studies in France. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 113(3), 379-396.
- Michel, A. (2016). L'intérêt pédagogique des jeux sérieux: l'exemple de Master FIND, jeu sur les réseaux sociaux numériques.
- Miikkulainen, R., Bryant, B. D., Cornelius, R., Karpov, I. V., Stanley, K. O., & Yong, C. H. (2006). Computational intelligence in games. *Computational Intelligence: Principles and Practice*, 155-191.

Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse (2024). Égalité entre les filles et les garçons. Consulté le 13 avril 2024, à l'adresse <https://www.education.gouv.fr/egalite-entre-les-filles-et-les-garcons-9047>.

Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse (2018-2020). Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance. Filles et garçons sur le chemin de l'égalité, de l'école à l'enseignement supérieur. Édition 2020. gallica.bnf.fr, Consulté 9 Octobre 2023, à l'adresse <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bc6p0715r4r>.

Morisset, T. (2019). De quoi le jeu vidéo est-il l'art?. *Nectart*, 8(1), 38-45.

Mortensen, T. E. (2018). Anger, fear, and games: The long event of# GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787-806.

Mucchielli, A. (2009). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*. Armand Colin.

Mutatayi, C., Neybourger, P., Philippon, A., & Guilbaud, F. (2022). Contextes, motivations et régulations du jeu vidéo chez les adolescents. *Paris: OFDT*.

Myers, B. (2019). Friends with benefits: Plausible optimism and the practice of teabagging in video games. *Games and Culture*, 14(7-8), 763-780.

Octobre, S. (2011). Du féminin et du masculin: genre et trajectoires culturelles. *Réseaux*, (4), 23-57.

Octobre, S., & Berthomier, N. (2012). Socialisation et pratiques culturelles des frères et sœurs. *Informations sociales*, (5), 49-58.

Octobre, S., & de la prospective et des statistiques France. Département des études. (2014). *Questions de genre, questions de culture*. La Documentation française.

Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76, 421-435.

Paberz, C. (2019). Garçons manqués, monstres et lolitas. Jouer avec les rôles de filles dans une entreprise de jeux vidéo sud-coréenne. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, (8).

Paillé, P. & Mucchielli, A. (2021). Chapitre 12. L'analyse thématique. Dans : , P. Paillé & A. Mucchielli (Dir), *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (pp. 269-357). Paris: Armand Colin.

Pasquier, D. (1994). Hélène et les garçons: une éducation sentimentale. *Esprit (1940-)*, 125-144.

Pasquier, D. (2002). Les "savoirs minuscules" Le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe. *Éducation et sociétés*, (2), 35-44.

Pasquier, D. (2010). Culture sentimentale et jeux vidéo: le renforcement des identités de sexe. *Ethnologie française*, 40(1), 93-100.

Pasquier, D. (2020). Cultures juvéniles à l'ère numérique. *Réseaux*, 222, 9-20.

Peyron, D. (2019). Qu'est-ce que l'identité gamer?. *Émulations: Revue des jeunes chercheuses et chercheurs en sciences sociales*, (30), 17-31.

Phan, M. H., Jardina, J. R., Hoyle, S., & Chaparro, B. S. (2012, September). Examining the role of gender in video game usage, preference, and behavior. In *Proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting* (Vol. 56, No. 1, pp. 1496-1500). Sage CA: Los Angeles, CA: Sage Publications.

Piaget, J. (1987). Six études de psychologie. Gallimard.

Picard, M. (2016). Les enjeux esthétiques du jeu vidéo: entre art, stylistique et interactivité. *Sciences du jeu*, (6).

Pittet, N. (2020). *Utilisation des jeux vidéo en réalité virtuelle dans le domaine de la santé* (Doctoral dissertation, Haute école de gestion de Genève).

- Plantard, P., & Le Boucher, C. (2020). Des pratiques numériques juvéniles différentes selon le genre. un reflet des inégalités hommes-femmes?. *Bulletin de veille*, (2).
- Poels, Y., Annema, J. H., Verstraete, M., Zaman, B., & De Grooff, D. (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hardcore gamers. *Idis International Journal on www/internet*, (1), 1-16.
- Poirier, F. & Rosenblum, O. (2019). Transidentité et adolescence, double violence ?. *Adolescence*, 372, 371-383.
- Radway, J. A. (2009). *Reading the romance: Women, patriarchy, and popular literature*. Univ of North Carolina Press.
- Robinson, S. (2014). *Fake geek girl: The gender conflict in nerd culture* (Doctoral dissertation, University of Oregon).
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213.
- Roy, B. (2019). *Penser le jeu à l'ère du numérique: une approche à la croisée de la phénoménologie et de la théorie des supports* (Doctoral dissertation, Compiègne).
- Rufat, S., Coavoux, S., Berry, V., & Ter Minassian, H. (2013). Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France?.
- Rufat, S., & Ter Minassian, H. (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (p. 66). Questions théoriques.
- Rufat, S., Ter Minassian, H., & Coavoux, S. (2014). Jouer aux jeux vidéo en France: Géographie sociale d'une pratique culturelle. *Espace géographique*, 43(4), 308-323.
- Russoniello, C. V., Fish, M., & O'Brien, K. (2013). The efficacy of casual videogame play in reducing clinical depression: a randomized controlled study. *GAMES FOR HEALTH: Research, Development, and Clinical Applications*, 2(6), 341-346.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311.
- Sagot-Duvauroux, D., Sirven, H., & Thély, N. (2010). De l'oeuvre au produit culturel.
- Séguir, C. (2012). «Le jeu de la mort»: une analyse limitée de l'influence télévisuelle. *Questions de communication*, (21), 233-246.
- Salo, D. (2012). GENDER AND SEXUALITY IN ONLINE GAME CULTURES: PASSIONATE PLAY. *Feminist Collections: A Quarterly of Women's Studies Resources*, 33(3), 14-16.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of broadcasting & electronic media*, 56(3), 401-416.
- Sandqvist, U. (2015). THE GAMES THEY ARE A CHANGIN': NEW BUSINESS MODELS AND TRANSFORMATION WITHIN THE VIDEO GAME INDUSTRY. *Humanities & Social Sciences Latvia*, 23(2).
- Scott, S. (2019). Fake geek girls. In *Fake Geek Girls*. New York University Press.
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where is the queerness in games?: Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication*, 10, 13.
- Smuts, A. (2005). Are video games art?. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 3(1), 6.
- Sundén, J., & Sveningsson, M. (2012). *Gender and sexuality in online game cultures: Passionate play*. Routledge.
- Taborda-Simões, M. D. C. (2005). L'adolescence: une transition, une crise ou un changement?. *Bulletin de psychologie*, 58(5), 521-534.

- Tarr, Z. (2017). *The Frankfurt school: the critical theories of Max Horkheimer and Theodor W. Adorno*. Routledge.
- Ter Minassian, H., Rufat, S., Coavoux, S., & Berry, V. (2011). Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo?. *L'Espace géographique*, 40(3), 245-262.
- Tiercelin, A., & Remy, E. (2019). Le marché entre violence symbolique et émancipation: le cas des Hardcore gameuses. *Recherche et Applications en Marketing (French Edition)*, 34(2), 26-44.
- Trépanier-Jobin, G., & Savoie, M. (2023). Introduction: Le jeu en temps de pandémie: remède ou échappatoire?. *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, 9(1), 1-11.
- Triclot, M. (2015). Où passe le genre? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma.
- Vaudour, F., & Heinze, A. (2020). Software as a service: Lessons from the video game industry. *Global Business and Organizational Excellence*, 39(2), 31-40.
- Vendramin, P. (2011). TIC et genre: des regards multiples. *tic&société*, 5(1).
- Vermeulen, L., Van Bauwel, S., & Van Looy, J. (2017). Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71, 90-98.
- Vidal, C. (2011). Le cerveau a-t-il un sexe?. In *Féminin, masculin, bébé* (pp. 55-66). Érès.
- Wolton, D. (2019). Ouverture. *Hermès, La Revue*, 83, 12-19.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174, 137-176.

Annexes.

Table des annexes.

Annexe I : Campagne publicitaire Razer pour équipement « gaming ».....	78
Annexe II : Capture d'écran d'une vidéo publicitaire pour le casque « gaming » G435.....	79
Annexe III : Répertoire des jeux cités.....	80
Animal Crossing : Wild World.....	80
Call Of Duty.....	81
Celeste.....	82
Fortnite Battle Royale.....	83
Grand Theft Auto V.....	84
Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard.....	85
League Of Legends.....	86
Mario Kart Wii.....	87
Minecraft.....	88
Nintendogs.....	89
Super Mario Bros.....	90
Tamagotchi.....	91
The Last Of Us.....	92
The Legend Of Zelda : Breath of the Wild.....	93
Valorant.....	94

Annexe I : Campagne publicitaire Razer pour équipement « gaming ».

Campagne publicitaire de l'entreprise Singapourienne Razer pour de l'équipement « gaming » en février 2023, issue du site web officiel <https://www.razer.com/> (consulté en février 2023).



Annexe II : Capture d'écran d'une vidéo publicitaire pour le casque « gaming » G435.

Capture d'écran de la vidéo publicitaire pour le casque « gaming » G435 de l'entreprise Suisse Logitech, publiée en Septembre 2021. Extraite de la vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=Sc0dVg2mnBE> (consulté en avril 2024).



Annexe III : Répertoire des jeux cités.

Animal Crossing : Wild World

Nintendo (2005)

Les joueuses et joueurs gèrent une île au fil des jours de la semaine et des saisons. Elles-Ils aménagent leur maison, discutent avec les animaux anthropomorphiques qui habitent l'île, et amassent des richesses par la chasse aux insectes et la pêche.

Images du jeu extraites de [la galerie média de la page de Nintendo.com](https://www.nintendo.com/galerie-media-de-la-page-de-nintendo.com) consultée en juillet 2024.



Call Of Duty

Activision (2003)

Les joueuses et joueurs prennent part à différentes missions militaires de la Seconde Guerre mondiale. En vue à la première personne, ils-elles tirent sur leurs ennemis qui, en mode multijoueur, sont d'autres joueurs et joueuses.

Captures d'écran extraites [d'une vidéo publiée en Décembre 2022](#) et consultée en juillet 2024.

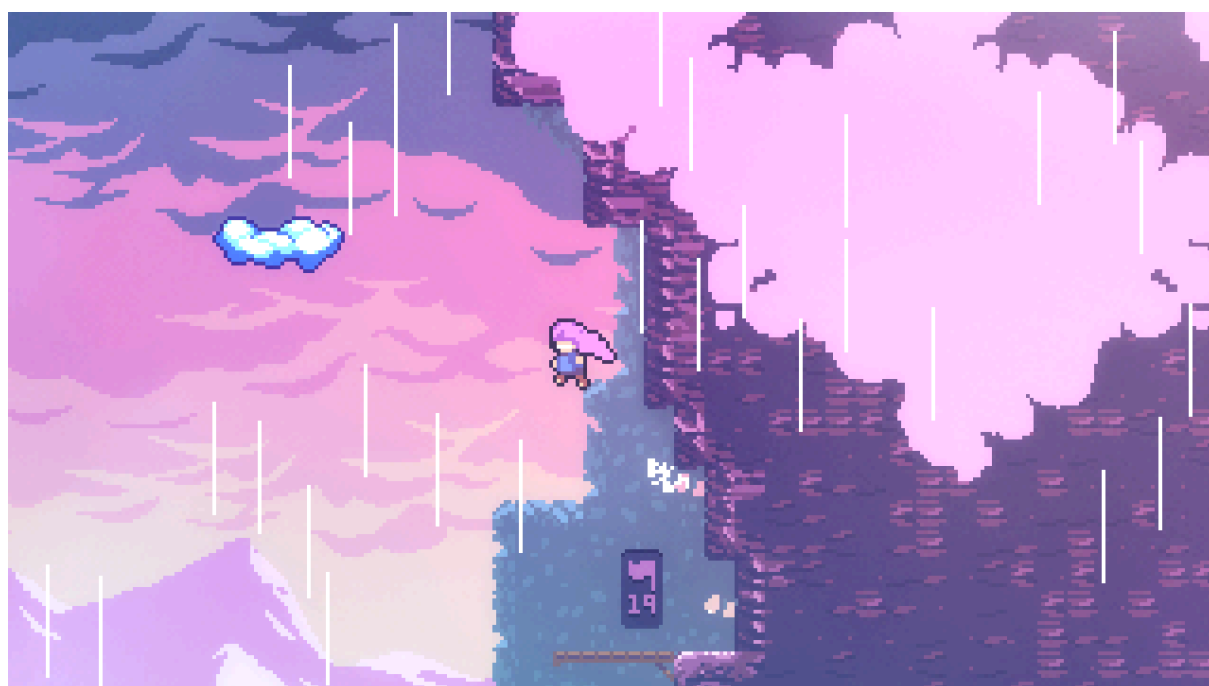
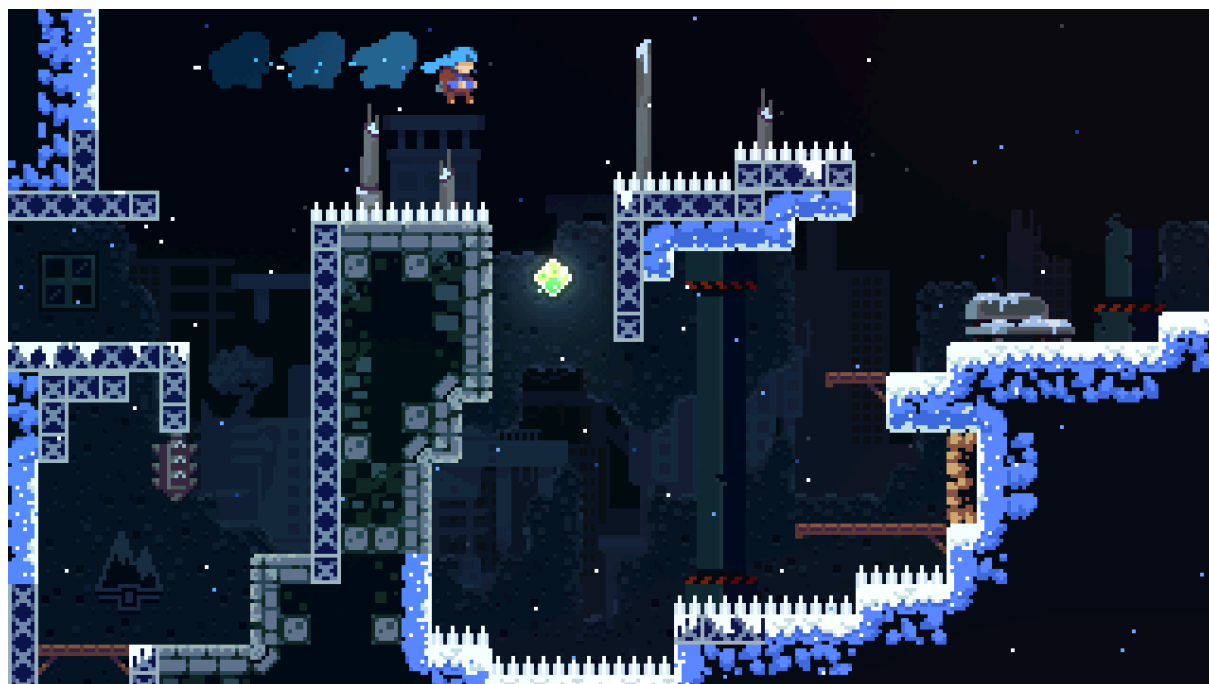


Celeste

Extremely OK Games (2018)

Les joueurs et joueuses gravissent une montagne tout en découvrant, petit à petit, l'histoire du personnage principal. La montée est semée d'embûches et il est fréquent de s'y prendre plus d'une fois pour franchir un niveau, en évitant les chutes et les pièges.

Images du jeu extraites du [site officiel du jeu](#) consulté en juillet 2024.



Fortnite Battle Royale

Epic Games (2017)

Le joueur ou la joueuse se retrouve parachuté·e au milieu d'un champ de bataille avec 99 autres joueurs. L'objectif est d'être le dernier survivant ou la dernière survivante. Pour ce faire, il-elle dispose d'armes à feu et de pièges mais peut également construire des bâtiments pour se protéger des tirs adverses ou prendre un angle de vue stratégique. Au fil du temps, la taille de l'arène diminue, forçant ainsi le combat entre les participant·e·s.

Images du jeu extraites de [la vidéo de lancement du jeu publiée en 2017](#), consultée en juillet 2024.



Grand Theft Auto V

Rockstar Games (2013)

Les joueuses et joueurs suivent l'histoire de trois hommes ayant braqué une banque dans un État californien fictif. Elles·Ils peuvent explorer librement une ville et effectuer diverses missions relatant, par exemple, de guerres de gangs et de trafic de stupéfiant. La conduite de véhicules, tels que les voitures et hélicoptères, occupe également une place importante de la jouabilité.

Images du jeu extraites de [la vidéo de lancement du jeu publiée en 2013](#), consultée en juillet 2024.



Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard

Warner Bros. Games (2023)

Ce jeu s'inscrit dans l'univers transmédia de Harry Potter. Élève d'une célèbre école de magie, la joueuse ou le joueur découvre l'histoire de différents personnages, combat des créatures et résout de nombreuses énigmes grâce à des sortilèges débloqués progressivement.

Images du jeu extraites de [la vidéo de présentation publiée en 2022](#), consultée en juillet 2024.



League Of Legends

Riot Games (2009)

Deux équipes de 5 joueurs et joueuses s'affrontent dans une arène en utilisant des personnages aux compétences variées, appelés « champions », en achetant des équipements et en s'emparant d'objectifs. L'objectif est de détruire la base de l'équipe ennemie.

Captures d'écran du jeu.



Mario Kart Wii

Nintendo (2008)

Les joueurs et joueuses participent à des courses de karts ou motos face à 11 adversaires gérés par une intelligence artificielle ou par d'autres joueurs et joueuses en mode multijoueur. L'avatar est un personnage d'une licence Nintendo et des objets peuvent être ramassés pendant la course pour gêner les adversaires ou gagner de la vitesse.

Images du jeu extraites de [la galerie média de la page de Nintendo.com](#) consultée en juillet 2024.



Minecraft

Mojang Studios (2009)

Dans un univers cubique et pixelisé, constructible et destructible, la joueuse ou le joueur se fixe ses propres objectifs tels que la création de bâtiments et leur décoration, la survie face aux monstres et l'exploration du monde généré procéduralement ou encore la découverte de mondes réalisés par d'autres joueuses et joueurs. Le jeu est également jouable à plusieurs.

Captures d'écran du jeu.

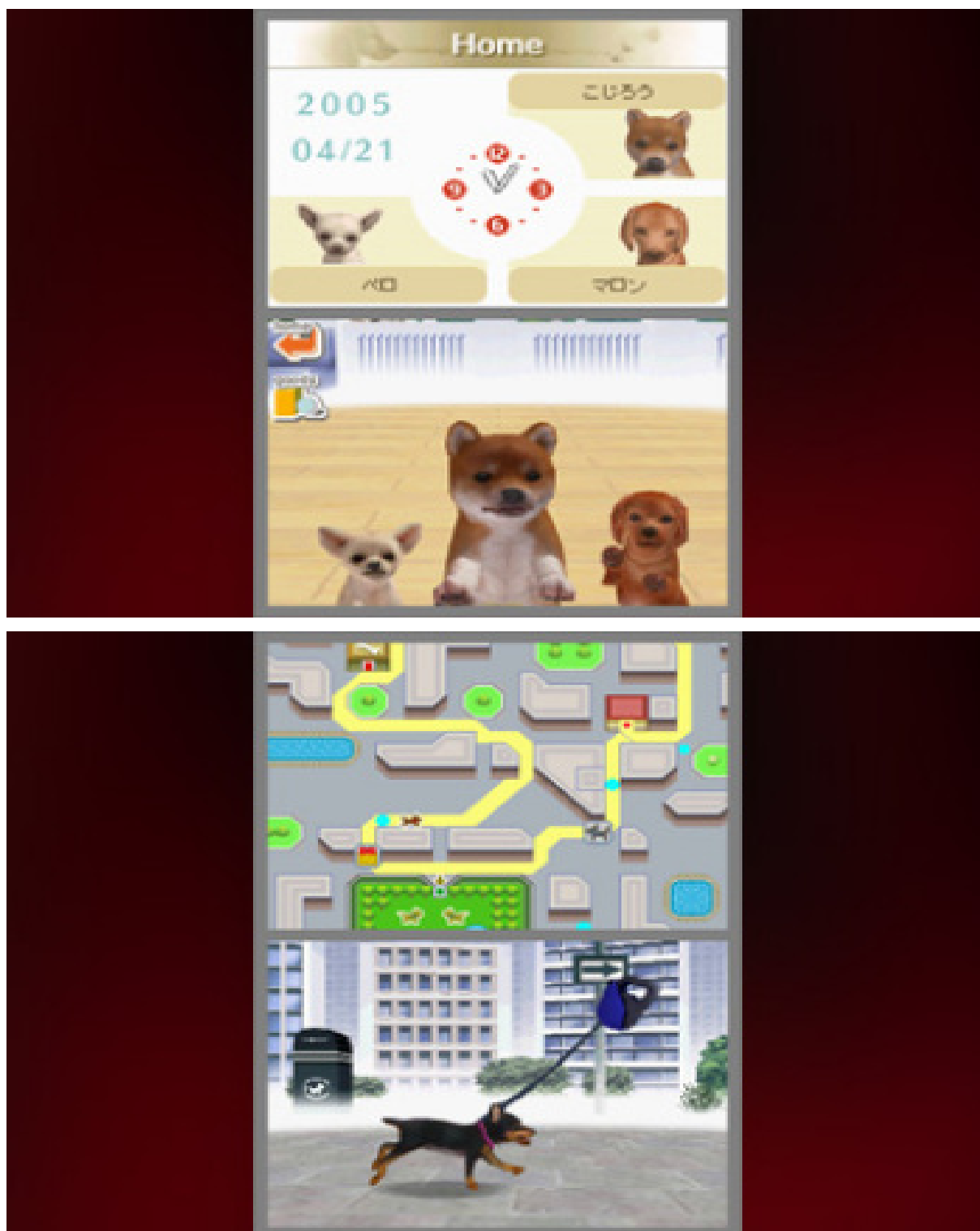


Nintendogs

Nintendo (2005)

Le joueur ou la joueuse adopte un chiot. Il·Elles lui donne un nom, le nourrit, le promène, lui apprend des tours et lui fait prendre part à des compétitions de dressage.

Images du jeu extraites de [la galerie média de la page de Nintendo.com](https://www.nintendo.com/fr/fr/games/nintendogs/) consultée en juillet 2024.



Super Mario Bros.

Nintendo (1985)

Le joueur ou la joueuse parcourt des niveaux semés d'obstacles qui défilent horizontalement afin de sauver la princesse Peach, enlevée par Bowser. Le jeu met en avant un système de score qui dépend notamment du ramassage de pièces dissimulées dans le niveau et du temps mis pour terminer le niveau.

Images de la version portée sur Wii extraites de [la galerie média de la page de Nintendo.com](#) consultée en juillet 2024.



Tamagotchi

Bandai (1996)

Le Tamagotchi est un jouet électronique désignant à la fois le logiciel vidéoludique et son support matériel (« hardware ») ovoïde. La joueuse ou le joueur s'occupe d'une créature virtuelle, de l'éclosion de son œuf à sa mort, pouvant être due à la vieillesse ou un manque de nourriture ou d'hygiène. L'interaction entre plusieurs Tamagotchi sera rendue possible pour les versions postérieures par la communication infrarouge.

Images extraites de [la vidéo d'archive INA de 1997](#), postée en 2020 et consultée en juillet 2024.



The Last Of Us

Sony Interactive Entertainment (2013)

Le joueur ou la joueuse contrôle le personnage de Joel, accompagné par la jeune Ellie âgée de 14 ans, dans un monde post-apocalyptique pandémique. Pour survivre, le duo entreprend la traversée des états-unis d'Amérique et doit affronter les personnes infectées par la maladie ainsi que des survivants hostiles.

Images du jeu extraites de [la galerie photo de la page de imdb.com](#) consultée en juillet 2024.



The Legend Of Zelda : Breath of the Wild

Nintendo (2017)

La joueuse ou le joueur parcourt librement le royaume fantastique d'Hyrule afin de délivrer la princesse Zelda et d'anéantir Ganon, l'ayant enlevée, pour restaurer la paix dans le royaume. Elle·Il doit affronter de nombreux adversaires mais aussi résoudre des puzzles et répondre aux attentes des voyageurs et habitants rencontrés en chemin.

Images du jeu extraites de [la galerie média de la page de Nintendo.com](#) consultée en juillet 2024.



Valorant

Riot Games (2020)

Deux équipes de 5 joueurs et joueuses s'affrontent en utilisant des personnages aux compétences variées, appelés « agents », ainsi que des armes à feu. L'objectif de l'équipe attaquante est de planter une bombe et d'empêcher son désamorçage ; celui de l'équipe de défense est d'éliminer les attaquants ou de prévenir l'explosion de la bombe.

Captures d'écran du jeu.

