

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

Mention 2nd degré

MÉMOIRE DE RECHERCHE

MASTER MEEF Documentation

Titre du mémoire

Les représentations genrées, des joueuses et des joueurs, sur les pratiques de jeux vidéo

Présenté par **TISSIÉ Elise**

Mémoire encadré par

Directeur-trice de mémoire :

Le Forestier, Mélanie, Enseignante-chercheuse en sciences de l'information et de la communication

Membres du jury de soutenance

Le Forestier Mélanie

Statut : Enseignante-chercheuse en sciences de l'information et de la communication

Sahut Gilles

Statut : Maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication

Soutenu le 30 / 06 / 2025

ATTESTATION DE RESPECT DES REGLES ETHIQUES ET DEONTOLOGIQUES DE RECHERCHE

Je soussigné.e : TISSIÉ Elise

Auteur.e du mémoire de master 2 MEEF intitulé : Les représentations genrées, des joueuses et des joueurs, sur les pratiques de jeux vidéo

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 recours à une intelligence artificielle équivaut à l'utilisation d'une source externe et qu'il doit, à ce titre, être mentionné de façon explicite, comme n'importe quel emprunt ou citation d'une source externe et suivant les mêmes règles.

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).

Je reconnais avoir pris connaissance sur le site de l'Université des éléments d'informations relatifs au plagiat et des responsabilités qui m'incombent ("[Prévention du plagiat](#)" via l'ENT - Site Web UT2J)

- que mon travail respecte les principes éthiques propres à la recherche et les droits fondamentaux des personnes concernées par ma recherche, enfants et adultes : information aux participant.es, anonymisation des données recueillies, confidentialité des informations, recueil préalable du consentement des responsables légaux pour les élèves mineurs, stricte utilisation dans le cadre de la formation à la recherche en master MEEF à l'INSPE Toulouse Occitanie Pyrénées, absence de diffusion publique, conservation des données recueillies limitée à 1 an.
- que j'ai déposé mon mémoire de recherche sur la [plateforme d'archivage DANTE](#) avant la soutenance.

Fait à Toulouse

le 23 / 06 / 2025

Signature de l'étudiant.e



Les représentations genrées, des joueuses et des joueurs, sur les pratiques de jeux vidéo

Mémoire présenté au titre du Master 2 MEEF Documentation

Dirigé par Mme Mélanie Le Forestier

MCF et enseignante-chercheuse en sciences de l'information et de la communication

INSPE TOULOUSE Midi-Pyrénées,

Université Toulouse Jean Jaurès

Remerciements

Je tiens à remercier ma directrice de mémoire, Mélanie Le Forestier, pour ses conseils, ses encouragements et sa bienveillance tout au long de ce travail de recherche.

Je remercie également les collégiens et lycéens qui ont accepté de participer aux entretiens et qui ont su m'accorder leur confiance afin d'obtenir des résultats riches et variés. J'en profite pour remercier ma tutrice de stage Virginie qui m'a assisté lors de la sélection de mon échantillon.

Un grand merci à mes enseignants du Master MEEF documentation pour leur générosité et le suivi qu'ils m'ont apporté tout au long de ce cursus.

Merci à ma famille pour le soutien qu'elle m'a apporté tout au long de ces deux années de Master. Je remercie aussi mes amies du club de danse ainsi que ma professeur d'avoir su me remonter le moral et me faire changer les idées dans les moments difficiles.

Pour terminer, je tiens à remercier mes camarades de promotion de leur gentillesse et leurs encouragements constants pour l'épanouissement et la réussite de tous.

Résumé

Ce travail de recherche s'est donné pour objectif d'étudier les représentations des pratiques vidéoludiques formulées par des adolescents de 13 à 15 ans. Nous cherchions à identifier les pratiques vidéoludiques de ce jeune public, leur rapport aux jeux vidéo en lien avec leur groupe de pair, ainsi que les représentations qu'ils peuvent avoir des pratiques d'autrui au prisme du genre. Pour cela, nous avons inscrit notre étude dans une démarche qualitative et ainsi mené neuf entretiens semi-directifs auprès d'adolescents et adolescentes de 13 à 15 ans. Un travail d'analyse thématique horizontale sur les données recueillies, nous a permis de faire émerger plusieurs résultats. Ces derniers montrent que les pratiques vidéoludiques de ces jeunes sont relativement similaires mais présentent également des différenciations genrées, particulièrement au niveau des types de jeux joués. Nous avons également analysé que le groupe de pairs jouait un rôle important dans la construction des pratiques vidéoludiques des enquêtés, jusqu'à les influencer. Enfin, leurs représentations des pratiques vidéoludiques sont majoritairement genrées et stéréotypées, ce qui est révélateur d'assignations de normes sociales et genrées aux joueuses et joueurs. Nos travaux éclairent ainsi l'intérêt de travailler sur la notion d'égalité filles / garçons, notamment via l'étude de processus marketings publicitaires stéréotypés, afin de déconstruire les représentations genrées et les stéréotypes sexistes présents dans le domaine du jeu vidéo.

Mots-clés : jeux vidéo, pratique vidéoludique, représentation genrée, adolescent, sociabilité, genre

The aim of this research project was to study the representations of juvenile videogame practices formulated by teenagers aged 13 to 15. We sought to identify the videogame practices of this young audience, their relationship to videogames in relation to their peer group, and the representations they might have of the practices of others through the prism of gender. To this end, we took a qualitative approach to our study, conducting nine semi-structured interviews with male and female adolescents aged 13 to 15. A horizontal thematic analysis of the data collected enabled us to identify a number of findings. These show that the videogame practices of these young people are relatively similar, but also present gendered differentiations, particularly in terms of the types of games played. We also found that peer groups played an important role in shaping the videogame practices of the

young people surveyed, to the point of influencing them. Finally, their representations of juvenile videogame practices were predominantly gendered and stereotyped, revealing the assignment of social and gendered norms to gamers. Our work thus highlights the value of working on the notion of equality between girls and boys, notably through the study of stereotyped advertising marketing processes, in order to deconstruct gendered representations and stereotypes. Finally, their representations of juvenile videogame practices are predominantly gendered and stereotyped, revealing the assignment of social and gendered norms to male and female gamers. Our work thus highlights the value of working on the notion of equality between girls and boys, notably through the study of stereotyped advertising marketing processes, in order to deconstruct gendered representations and sexist stereotypes present in the video game industry.

Keywords: video games, videogame practice, gendered representation, adolescent, sociability, gender

Table des matières

Remerciements.....	4
Résumé.....	5
Table des matières.....	7
Introduction.....	9
Partie 1 : État de la question.....	11
1. Le domaine du jeu vidéo.....	11
1.1. Émergence, définition et caractéristiques des « jeux vidéo ».....	11
1.2. Typologie des jeux vidéo.....	12
1.3. Jeux vidéo et genre : deux objets d'étude à mettre en rapport.....	14
2. Pratiques vidéoludiques genrées.....	16
2.1. Une pratique hégémonique des jeux vidéo chez les jeunes.....	16
2.2. Féminisation des pratiques vidéoludiques.....	17
2.3. Différenciations genrées dans les pratiques.....	19
2.3.1. Différenciations genrées au niveau de la fréquence et des types de jeux.....	19
2.3.2. Différenciations genrées au niveau des avatars.....	20
2.3.3. Différenciations genrées au niveau des types de support et des contextes.....	21
3. Le rôle des rapports sociaux et du genre sur l'identité et les pratiques vidéoludiques...22	
3.1. La construction de soi et les stratégies identitaires dans le rapport au genre.....	22
3.2. La construction identitaire des adolescents dans le cadre du processus de socialisation.....	25
3.3. L'impact de la pression de conformité sociale et genrée sur la construction de pratiques vidéoludiques.....	27
Partie 2 : Dispositif méthodologique.....	32
1. Le choix de l'approche qualitative.....	32
1.1. Justification du choix de la démarche qualitative.....	32
1.2. La méthode adoptée : l'entretien semi-directif.....	33
2. La mise en place du dispositif d'observation.....	35
2.1. Sélection de l'échantillon et réalisation des entretiens.....	35
2.2. Tableau synoptique des enquêtés.....	36
2.3. Le traitement des données : une analyse thématique horizontale.....	37
Partie 3 : Présentation des résultats.....	38
1. Le genre traverse toutes les pratiques vidéoludiques.....	38
1.1. Des modalités de pratiques homogènes mais des similitudes genrées de découvertes et de motivations à jouer aux jeux vidéo.....	38
1.2. Des motivations et des réticences dans le choix de jeux vidéo récurrentes et différenciées.....	41
1.3. Différenciations genrées des pratiques dans le choix des personnages jouables et la personnalisation des avatars.....	45
1.4. Positionnement conscient et inconscient dans les pratiques vidéoludiques genrées	47
2. Pratiques vidéoludiques et dynamiques sociales avec le groupe de pairs.....	49

2.1. Des pratiques vidéoludiques essentiellement similaires à celles du groupe d'appartenance.....	49
2.2. Interactions socio-vidéoludiques avec les pairs : nouvelles rencontres amicales et renforcement des liens existants.....	50
2.3. Résistances et adaptations face aux critiques genrées envers les pratiques vidéoludiques.....	52
3. Représentations genrées des pratiques vidéoludiques.....	54
3.1. Différentes perceptions de l'implication genrée dans les activités vidéoludiques...54	
3.2. Jeux « genrés » : entre perception, rejet et reproduction des clichés.....56	
3.2.1. <i>Des jeux dirigés vers les filles et les garçons, mais qui tendent à évoluer.....</i>	56
3.2.2. <i>La perception d'avatars et personnages stéréotypés dans les jeux eux-mêmes</i>	59
3.2.3. <i>Une dissonance frappante dans le discours des joueurs et joueuses : l'attribution de jeux en fonction du genre.....</i>	60
3.3. Persistance d'une division stéréotypée entre les modalités de pratiques féminines et masculines.....	63
3.4. Rôle des pairs dans l'influence des représentations stéréotypées.....	65
Partie 4 : Discussion des résultats.....	67
1. Le genre au cœur des pratiques et expériences vidéoludiques.....	68
1.1. Des convergences visibles entre pratiques vidéoludiques féminines et masculines.....	68
1.2. Des différenciations genrées des pratiques persistantes.....	69
1.3. Une transgression des pratiques plus autorisante chez les filles que chez les garçons	70
1.4. Influences du caractère masculin des jeux vidéo et de l'entourage social sur les pratiques vidéoludiques.....	71
2. Socialisation, stratégies identitaires et conformisme genré autour du jeu vidéo.....	73
2.1. Le jeu vidéo, un loisir permettant la cohésion et les rencontres sociales.....	73
2.2. Conformité aux pairs et affirmation de soi, deux approches en tension.....	74
2.3. Impacts des attributs du féminin et du masculin : entre conformisme genré attendu et stratégie identitaire.....	75
3. Le genre, les pairs et les expériences vidéoludiques : des éléments impactant les représentations des pratiques de jeux vidéo.....	77
3.1. Répercussions des assignations de genre dans les représentations des pratiques vidéoludiques et dans les jeux eux-mêmes.....	77
3.2. Vision violente et compétitive des garçons contre une vision calme et réflexive des filles.....	79
3.3. Rôle des pairs et des expériences vidéoludiques dans le renforcement des représentations stéréotypées.....	80
4. Limites théoriques et méthodologiques.....	82
5. Implications professionnelles.....	83
Conclusion.....	88
Bibliographie.....	90
Annexe.....	95

Introduction

Les jeux vidéo faisant partie de la plus jeune des industries culturelles (Coavoux, 2019b), ce domaine a su se réinventer grâce au numérique afin de toucher un public de plus en plus large. C'est ainsi que la pratique vidéoludique est devenue un loisir très présent dans notre paysage culturel contemporain et dans nos vies quotidiennes. Étant nous-même très attachée à ce loisir vidéoludique, nous avons pu observer l'importance qu'accordent les jeunes à celui-ci. Les jeux vidéo constituent effectivement l'une des pratiques médiatiques préférées des jeunes (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2023), jusqu'à rendre compte d'un engouement hégémonique de ce public à ce domaine (Coavoux, 2019a).

S'inscrivant dans le domaine des *game studies*, notre objet d'étude se concentre sur les pratiques vidéoludiques juvéniles mais principalement sur les représentations de celles-ci. En effet, cette thématique des pratiques de jeux vidéo chez les jeunes a reçu beaucoup d'intérêt dans le cadre d'études inscrites dans le champ des *game studies*. Cependant, de façon surprenante, aucune recherche scientifique n'a porté d'attention à ce thème des représentations des pratiques vidéoludiques. De plus, les études sur ce domaine des jeux vidéo au prisme du genre sont encore rares (Soler Benonie, 2019). La plupart des études associant genre et jeux vidéo s'orientent seulement sur la manière dont les avatars sont hypersexualisés dans les jeux eux-mêmes (Driscoll, 2015). Or, il est très pertinent d'aborder le genre au niveau des pratiques vidéoludiques, filles et garçons ayant différentes formes de pratiques (Triclot, 2015). Par conséquent, notre étude s'inscrit également dans le domaine des *gender studies*, afin de s'intéresser, certes aux pratiques genrées, mais avant tout afin d'étudier les représentations des pratiques vidéoludiques au prisme du genre. En effet, le genre est un concept permettant de « distinguer le sexe anatomique et un phénomène de représentation : le fait de se percevoir comme femme ou comme homme et de se comporter en conséquence » (Dorlin cité par Klinkenberg, 2016). Enfin, notre recherche s'appuie sur certains éléments théoriques du champ de la sociologie. En effet, la société des pairs jouant un rôle très important, à l'adolescence, dans la construction d'un rapport aux jeux vidéo (Roucous, 2019 ; Pasquier, 2005), des conformités sociales peuvent influencer les pratiques vidéoludiques mais aussi les représentations. Par conséquent, à causes de ces influences, il est important, selon Pasquier (2020), de prendre en compte les déterminants sociaux (genres, âges, etc.) dans les

études du rapport des jeunes à la culture numérique et non pas considérer une seule et unique catégorie d'âge que sont les « jeunes ».

C'est pour ces différentes raisons et manquements théoriques que ce mémoire a l'ambition d'effectuer une étude singulière, mettant en relation les jeux vidéo et la question du genre. Cette démarche se concrétise, entre autres, par la volonté d'interroger autant de filles que de garçons, d'observer les différenciations genrées à différents niveaux des pratiques vidéoludiques, d'identifier les éventuelles attentes genrées auxquelles sont confrontées les jeunes, mais également de recueillir les représentations que les joueurs et joueuses ont de leurs propres pratiques et de celles des autres. Ainsi, notre question de recherche est la suivante : quelles représentations ont les joueuses et les joueurs, âgés de 13 à 15 ans, des pratiques vidéoludiques au prisme du genre et de leurs expériences vidéoludiques ? Il s'agit d'une part, de questionner les pratiques vidéoludiques des jeunes, d'autre part de s'intéresser aux rapports qu'ils entretiennent entre les jeux vidéo et leurs pairs, et pour finir, d'interroger leurs représentations des pratiques vidéoludiques.

Pour répondre à notre question, nous avons choisi, comme dispositif méthodologique, la démarche qualitative par entretiens, celle-ci étant particulièrement pertinente au regard de notre objet d'étude centré sur les représentations et les pratiques des enquêtés (Blanchet & Gotman, 2010). Nous avons ainsi mené neuf entretiens semi-directifs auprès de collégiens et lycéens âgés de 13 à 15 ans.

Dans une première partie, nous réaliserons un état de la question sur le domaine du jeu vidéo, ce qui nous permettra de revenir sur les pratiques vidéoludiques genrées, ainsi que les effets des rapports sociaux et genrés sur celles-ci. Ensuite, nous justifierons le choix de notre dispositif méthodologique et révélerons notre échantillon. Dans une troisième partie, nous présenterons les résultats obtenus après avoir procédé à une analyse thématique transversale des données recueillies. Puis, nous discuterons ces résultats avec notre exploration de la littérature scientifique, avant d'aborder les limites théoriques et méthodologiques de notre étude. Dans cette même partie, nous exposerons quelques implications professionnelles qui découlent de notre étude. Enfin, nous détaillerons notre bibliographie, ainsi qu'une annexe intégrant un glossaire des jeux vidéo cités dans ce mémoire.

Partie 1 : État de la question

Dans cette partie, nous présenterons différents travaux de recherches théoriques et empiriques portant sur différents aspects relatifs au domaine du jeu vidéo. Dans un premier temps, nous exposerons les éléments essentiels caractérisants ce domaine vidéoludique ainsi que la pertinence de les étudier au prisme du genre. Puis, nous dévoilerons les modalités des pratiques vidéoludiques juvéniles génériques et spécifiques au regard du genre des jeunes joueurs et joueuses. Enfin, nous nous intéresserons aux influences des rapports sociaux et du genre sur la construction identitaire mais aussi les pratiques de jeux vidéo des adolescents.

1. Le domaine du jeu vidéo

1.1. Émergence, définition et caractéristiques des « jeux vidéo »

Les jeux vidéo sont considérés comme faisant partie de la plus jeune des industries culturelles (Coavoux, 2019b). À partir du milieu du XX^e siècle, elle devient l'une des industries la plus dynamique du secteur des médias et des loisirs, considéré comme phénomène économique et culturel majeur notamment auprès de la jeunesse (Simon, 2012 ; Zabban, 2012 ; Lignon, 2015, p. 7).

Le terme de « jeu vidéo », vient de la traduction française de l'expression anglo-américaine « *video game* » (E-A. Amato, 2012). Donner une définition claire et homologuée aux « jeux vidéo » n'est pas chose aisée. Tavinor (2024) propose néanmoins différentes caractéristiques pouvant composer le jeu vidéo. Selon lui, le jeu vidéo est un « artefact dans un medium numérique visuel, [...] conçu à des fins de divertissement, et [...] vise à produire un tel divertissement par l'un et/ou l'autre de ces modes de sollicitation : le *gameplay* basé sur des règles et des objectifs, ou la fiction interactive » (Tavinor, 2024). Le premier aspect rend compte du lien étroit, voire obligatoire, entre le jeu vidéo et le numérique. Ainsi, c'est avant tout par une succession d'éléments visuels produits par une technologie informatique que l'on considère le jeu vidéo. L'aspect « divertissant » énoncé par Tavinor (2024) permet essentiellement de distinguer les jeux vidéo de tout autre sorte d'artefacts numériques tels que les simulateurs de conduite, ou encore les sites Internet. Enfin, le troisième et dernier aspect est celui qui permet de ne confondre les jeux vidéo avec aucun autre type d'artefacts numériques à des fins de divertissement. Les règles d'un *gameplay* renvoient aux limites et

possibilités d'action offerte par le jeu au joueur. Par exemple, ces règles peuvent être en rapport avec la définition des touches d'action, ou encore le règlement de bienséance entre les joueurs. Les objectifs d'un *gameplay* renvoient à la finalité dont doit atteindre le joueur. Certains jeux, n'ont pas de règles ou d'objectifs précis, tels que *Minecraft* ou *the Sims* par exemple (Tavinor, 2024).

Le dernier terme employé par Tavinor (2024), évoque le fait qu'il y ait une interaction d'ordre fictive entre le joueur et le jeu. Ceci admet que les pratiques de jeux vidéo relèvent plutôt de la ludologie que de la narratologie. En effet, selon Zabban (2012), la dimension narrative n'est pas ce qui fait d'eux des jeux vidéo. Le jeu vidéo est davantage vu comme une structure interactive, ce qui le distingue d'un simple texte (Zabban, 2012). C'est grâce à cette différence que nous employons le terme de pratiques vidéoludiques pour évoquer les pratiques de jeux vidéo.

Étant issus d'une industrie culturelle, les jeux vidéo peuvent être considérés comme des objets culturels et leurs usages, comme des pratiques culturelles. De ce fait, on peut considérer les jeux vidéo comme des « médiacultures » définis et décomposés par Maigret et Macé (2006) de la manière suivante : « Média à la fois comme industries culturelles et comme médiation. Cultures comme rapport anthropologique au monde à travers des objets aux esthétiques relationnelles spécifiques, le tout au pluriel pour souligner [...] la diversité des objets et de leurs usages ». Il est important de souligné dans cette définition des médiacultures, l'aspect diversifié des pratiques dans le cadre des jeux vidéo.

Ces différents points d'attention associés à la définition des jeux vidéo permettent ainsi de les appréhender de manière plus approfondie qu'en les considérant uniquement en tant que simple objet statique et passif.

1.2. Typologie des jeux vidéo

Afin de mieux comprendre et catégoriser les jeux auxquels les enquêtés jouent, l'établissement d'une typologie des jeux vidéo s'impose. Proposer une typologie est un exercice délicat pour de nombreux chercheurs, en raison de l'évolution permanente de l'offre et des multitudes de plate-formes / supports notamment (Lignon, 2013a). Ainsi, tout comme Lignon (2013a) dans son article appelé *Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe*, nous prendrons ici la typologie la plus ancienne proposée par Alain et Frédéric Le Diberder qui se centre et se réfère à l'action proposée dans le jeu / au *gameplay*, et non pas aux supports de

jeu. En effet, cette dernière est « simple, précise, relativement développée » et susceptible d'évoluer (Lignon, 2013a). Étant donné que celle-ci peut évoluer et être développée, nous la couplerons avec l'article introductif « Typologie des jeux vidéo » (2012).

La typologie de Alain et Frédéric Le Diberder (cités par Lignon, 2013a) se compose de trois grandes catégories, avec plusieurs sous-parties pour chacune d'entre-elles. Elle se consacre uniquement aux jeux hors ligne.

La première grande catégorie regroupe les « jeux de réflexion ». Dans les sous-catégories, on retrouve les jeux de stratégie (tels que les jeux de guerre) dont l'objectif est d'accroître son territoire, détruire ses ennemis ou faire prospérer une armée en faisant les bons choix afin d'avancer ; les jeux classiques dont il s'agit généralement de l'adaptation de jeux traditionnels (tels que les jeux de puzzle comme *Candy Crush*, de plateau, d'énigmes, et de labyrinthe), et dont l'objectif est de réfléchir afin de libérer un passage, ouvrir une porte ou résoudre un problème ; et les jeux de rôle et d'aventure (tels que les *action-RPG* et les *tactical-RPG*) où le joueur incarne un personnage afin de terminer une quête principale par la résolution d'énigmes et dont le principe est de mettre en scène un groupe de personnages sous forme de coopération (Lignon, 2013a ; « Typologie des jeux vidéo », 2012).

La deuxième grande catégorie regroupe les « jeux d'action » et est la plus populaire. Cette catégorie est très large mais est caractérisée par jeux qui ont des règles simples, une courte durée et qui « reposent sur les réflexes et les facultés d'anticipation du joueur » (Lignon, 2013a). Les sous-catégories sont constituées de jeux de réflexe (tels que *Tetris* et *Pac Man*) dont le *gameplay* implique une certaine habileté et rapidité au joueur ; de jeux de tir (tel que *Dooms*) dont le but est de vaincre de nombreux adversaires qui deviennent de plus en plus coriaces au fil des niveaux ; de jeux de combat (tels que *Mortal Kombat*) dont l'objectif est le même que pour les jeux de tir, mais sans les armes ; de jeux de sport (tels que *Just Dance* et *Wii Sports*) qui s'inspirent de sports réels, sans recherchant spécialement un certain réalisme ; et de jeux de plate-forme (tel que *Super Mario Bros*) où le joueur doit utiliser ses capacités d'habileté afin de bondir de plateau en plateau et passer aux niveaux supérieurs (Lignon, 2013a ; « Typologie des jeux vidéo », 2012).

Pour terminer, la troisième grande catégorie regroupe les « jeux de simulation ». Ces jeux n'ont pas forcément de but précis, le plaisir étant le but recherché. Dans les sous-catégories, on retrouve les jeux de simulation de sport (tels que *Fifa*) qui se différencie la sous-catégorie des jeux d'action par le fait que le jeu vise un certain réalisme ; les jeux de simulation d'élevage (tel que *Farming Simulator*) ; les jeux de gestion à tendance économique (tels que

des jeux de gestion d'une ville, d'une entreprise) ou sociale (tels que des jeux de simulation de vie comme *The Sims* ou *GTA*) et dont le but est de se rapprocher de la réalité (Lignon, 2013a ; « Typologie des jeux vidéo », 2012).

À cette typologie, nous pouvons rajouter deux autres catégories. D'abord, les « *serious game* », qui sont des jeux utilisés à des fins d'apprentissage dans un contexte ludique (« Typologie des jeux vidéo », 2012).

Ensuite, il y a les jeux en ligne appelés « jeux massifs multijoueurs » (De Prato, 2012). Ces jeux se caractérisent par le fait que les joueurs jouent à plusieurs et en même temps via une connexion Internet, le jeu basculant ainsi dans une sphère de communication interpersonnelle (De Prato, 2012). Cette catégorie se différencie uniquement par cet aspect-là. En effet, les jeux massifs multijoueurs se regroupent dans les mêmes catégories que proposé par Alain et Frédéric Le Diberder. Cependant, une sous-catégorie est plus présente que d'autres en ligne : celle des jeux de rôle. Dans ce cas-là, ces jeux seront qualifiés de « MMO-RPG » (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Ces jeux complexes, immergent le joueur dans un monde imaginaire et appuient sur l'importance des interactions avec d'autres joueurs (De Prato, 2012). Par exemple, on peut citer : *Final Fantasy XIV Online*, *World of Warcraft*, etc.

1.3. Jeux vidéo et genre : deux objets d'étude à mettre en rapport

Avant de mettre en évidence la pertinence de corréler le domaine des jeux vidéo à la question du genre, il est nécessaire de présenter brièvement les deux champs de recherche associés.

Le champ de recherche rattaché à l'étude des jeux vidéo est appelé *game studies*. L'élaboration de ces études paraît plutôt complexe car ce champ de recherche demande de s'investir dans de multiples perspectives variées. En effet, les *game studies* appellent à comprendre et analyser « non seulement les aspects narratologiques et ludologiques du jeu, mais aussi les contextes économiques et industriels qui les produisent, et les arrière-plans socio-culturels qui produisent les joueurs et le *gameplay* » (Zabban, 2012). Par conséquent, selon Frans Maÿra (cité par Zabban, 2012), il existe un aspect de réflexion essentiel autour des jeux vidéo : celle portée sur l'approche culturelle des pratiques ludiques. Cette réflexion est particulièrement intéressante puisqu'elle considère le jeu « comme une activité qui fait sens en soi, en tant qu'expérience pour les individus » (Zabban, 2012). Dans le champ des *game studies*, le jeu vidéo n'est ainsi pas considéré comme un simple passe-temps mais bien comme une expérience qui peut être très importante dans le développement de soi.

Concernant le concept de « genre », il est étudié dans des « études de genre », autrement appelées *gender studies*. Ce champ de recherche a pour objet d'études « les rapports sociaux entre les sexes » (Klinkenberg, 2016).

Ces deux champs de recherche, les *game studies* et les études de genre, ont de commun qu'elles sont « alimentées par des approches disciplinaires variées » (Zabban, 2012 ; Klinkenberg, 2016 ; Lieber, 2009). Ce caractère pluridisciplinarité « favorise la coexistence, dans la diversité des points de vue et des éclairages » (Lignon, 2015, p. 7).

Si les *game studies* et les études de genre sont bien évidemment pluridisciplinaires entre-elles, l'analyse des pratiques de jeux vidéo au prisme du genre est plutôt minoritaire (Soler Benonie, 2019 ; Coavoux, 2019a). En effet, cela peut s'expliquer, selon Soler Benonie (2019), par le fait que la plupart des enquêtes sur ces thématiques sont principalement effectuées par des chercheurs hommes qui ont tendance à sur-représenter et interroger les joueurs plus que les joueuses. Cela peut également s'expliquer par le fait que la plupart des études, faisant des liens entre jeux vidéo et genre, se centrent uniquement sur les avatars et la manière dont leurs différences sexuelles sont exagérées (Driscoll, 2015, p. 191). N'axer le rapport entre jeux vidéo et genre seulement par ces aspects-là est assez réducteur. C'est pourtant bien par les « genres » même de jeux pratiqués que l'on peut particulièrement analyser des différenciations genrées lors des pratiques vidéoludiques (Coavoux, 2019b ; Triclot, 2015, p. 20-21).

En résumé, selon Williams et Consalvo (cités par Driscoll, 2015, p. 184), les *game studies* ont utilisé le genre « en tant que simple critère démographique plutôt qu'en tant qu'élément dynamique façonnant la manière dont les joueurs abordent les jeux, interagissent dans le cadre de ces jeux et négocient les attentes genrées qui pèsent sur eux ». Selon Jenkins (cité par Driscoll, 2015, p. 183), la pratique vidéoludique des filles et des garçons peut effectivement « résulter d'une stratégie adoptée afin d'affirmer leur identité genrée plutôt qu'une conséquence de leur appartenance au sexe masculin ou féminin ».

Comme les recherches académiques ne semblent pas beaucoup porter de regard aux jeux vidéo, et parce qu'ils sont très populaires auprès des jeunes, le genre et les jeux vidéo ont tout à gagner à se rencontrer (Lignon, 2015, p. 9).

2. Pratiques vidéoludiques genrées

2.1. Une pratique hégémonique des jeux vidéo chez les jeunes

Selon l'enquête empirique de Coavoux (2019a), la pratique des jeux vidéo est hégémonique chez les adolescents puisque la très grande majorité des jeunes dans le monde jouent. En effet, il n'existe pas, ou très peu, de non-joueur. L'auteur explique notamment cela par le fait que l'adolescence constitue un « moment culturel particulièrement intense » pour leur développement (Coavoux, 2019a).

L'enquête « Médiamétrie : Les français et le jeu vidéo », réalisée en 2023 par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), est particulièrement intéressante pour observer la véracité de l'engagement des jeunes dans le domaine du jeu vidéo. En effet, il montre que 39,1 Millions de français sont joueurs contre 37 Millions en 2022. Parmi ces joueurs, 86 % sont des adultes et 14 % sont des enfants / adolescents âgés de 10 à 17 ans. De plus, 52 % sont des hommes et 48 % sont des femmes. Le domaine du jeu vidéo est donc bien un des loisirs numériques préférés des français et est intergénérationnel. L'engagement des femmes dans cette pratique vidéoludique est aussi en constante progression.

Pour se tourner davantage vers les jeunes et leur rapport aux jeux vidéo, l'enquête « Médiamétrie » (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2023) a également quelques chiffres. Le jeu vidéo apparaît comme l'un des médias préférés des jeunes puisque 94 % des 10-14 ans, 92 % des 15-17 ans et 87 % des 18-24 ans sont des joueurs de jeux vidéo. Une donnée assez remarquable est que 31 % des 10-14 ans jouent tous les jours ou presque contre 10 % qui jouent 1 à 3 fois par mois. Pour les 15-24 ans, 33 % jouent tous les jours ou presque contre 10 % qui jouent 1 à 3 fois par mois. Il y a donc un grand engouement pour les nouvelles générations sur ce média populaire. Selon ces jeunes joueurs, les jeux en ligne ont des répercussions positives sur leur socialisation. En effet, 32 % affirment que le jeu vidéo les a aidés à nouer de nouvelles amitiés et 48 % des enfants ressentent un sentiment d'appartenance à une communauté de joueurs. Le jeu vidéo est bien, selon l'étude, « le cœur d'une vraie culture populaire, [...] qui y trouve de plus en plus l'occasion de moments partagés, un moyen de reconnexion ludique » (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2023).

Fontar et Le Mentec (2020) suivent également cette pensée en affirmant que les jeux vidéo, ou les « médiacultures », font « partie intégrante de la culture juvénile de par les fonctions de sociabilité, de divertissement et de documentation permises par leurs supports ». En effet, il

semblerait que l'aspect divertissant et la distraction que procurent les jeux vidéo fassent partie des points essentiels des pratiques juvéniles (Fontar & Le Mentec, 2020). Ces pratiques vidéoludiques seraient un moyen pour les jeunes de décompresser, notamment face à la pression scolaire (Fontar & Le Mentec, 2020). C'est un moyen d'échappatoire, au même titre que l'écoute de musiques ou le visionnage de vidéos (Fontar & Le Mentec, 2020). L'usage des jeux vidéo chez les adolescents semble donc s'effectuer dans une optique de plaisir (Simon & Zabban, 2012).

2.2. Féminisation des pratiques vidéoludiques

Même si les pratiques de jeux vidéo semblent être omniprésentes dans le loisir des jeunes, des inégalités persistent (Coavoux, 2019b). En effet, historiquement, la pratique des jeux vidéo est généralement associée à une dimension masculine (« La féminisation du jeu vidéo », 2012 ; Pasquier, 2010 ; Coavoux, 2019b ; Gire & Granjon, 2012). En effet, cela pouvait se constater dans les salles d'arcade, par les programmeurs, les hackers ou encore les pro gamers qui sont quasiment uniquement constitués d'hommes (« La féminisation du jeu vidéo », 2012). À l'inverse, les filles sont plutôt tournées vers un pôle communicationnel dans le numérique (Fontar & Le Mentec, 2020). Jouer au jeu vidéo relève donc initialement d'une culture masculine avec le fameux cliché de « l'adolescent technophile et boutonneux passionné de jeux vidéo » (Fontar & Le Mentec, 2020 ; Lignon, 2013b).

Des enquêtes réalisées pour solliciter la parole de filles et de joueuses sur leurs expériences de *gameplay*, ont permis d'apporter des pistes de réflexion sur les raisons pour lesquelles les filles sont moins attirées par les jeux vidéo que les garçons (Driscoll, 2015, p. 179). Trois enjeux majeurs ressortent de ces enquêtes (Driscoll, 2015, p. 179) : Le premier est que les jeux vidéo ne sont pas conçus pour les filles. Certains, même les plus populaires, hébergent des éléments sexistes. Le deuxième est que les filles ne sont pas considérées comme étant capable de jouer, ne leur permettant ainsi pas d'atteindre le sommet du *gaming*. De plus, on ne leur en donne pas les moyens au risque d'être très mal accueillie. Le troisième renvoie au fait que peu de femmes sont impliquées dans la conception des jeux vidéo. En effet, les jeux vidéo semblent être « produit en grande majorité par des hommes pour des hommes » (Triclot, 2015, p. 20), ce qui contribue à associer le jeu vidéo à des « normes de genre socio-historiquement situées » (Fontar & Le Mentec, 2020).

En raison de tout ceci, les femmes ont tendance à être mise ou à se mettre d'elle-même à l'écart de tout ce qui touche à la technologie (Jouët, 2003). Elles se déclarent, de ce fait,

moins compétentes que les hommes dans la pratique culturelle technologique, dont les pratiques vidéoludiques (Jouët, 2003).

Seulement depuis une trentaine d'années, une profonde mutation du genre vidéoludique s'opère et les choses évoluent (« La féminisation du jeu vidéo », 2012). Il semblerait, en effet, que le domaine du jeu vidéo touche des publics de plus en plus larges, remettant en cause la masculinisation du jeu vidéo (Simon & Zabban, 2012). Cette évolution, ce changement, est notamment due, depuis plusieurs décennies, à différentes avancées technologiques, esthétiques et marketings de la part des concepteurs des jeux vidéo. Cela a tout de même comme conséquence de porter des assignations de genre aux pratiques vidéoludiques féminines (Fontar & Le Mentec, 2020).

À partir des années 80, la tendance à sexuer les protagonistes de jeux vidéo, comme par exemple *Samus* avec des traits physiques féminins accentués ou *Bayonetta* uniquement vêtue de ces cheveux et qui aime les sucettes, s'est amplifié (Lignon, 2013b). Dans la plupart des cas, on dit que c'est pour cela que les jeux vidéo attirent davantage les garçons, puisque ces avatars féminins portent des caractéristiques sexuelles très exagérées par leurs vêtements ou leurs poses, par exemple (Driscoll, 2015, p. 191). C'est à cause de cette sexualisation des protagonistes que les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo eux-mêmes ont commencé à s'installer (Bergström & Pasquier, 2019 ; Mozziconacci, 2015, p. 139). Malgré cela, pour de nombreux chercheurs, comme Lignon, c'est pourtant bien cette assignation de genre qui représente la première étape permettant « l'ouverture des jeux vidéo aux protagonistes féminins » (« La féminisation du jeu vidéo », 2012). On peut notamment prendre l'exemple de *Lara Croft*, une archéologue belle et intelligente, qui n'hésite pas à s'aventurer dans des lieux pleins de dangers (Lignon, 2013b). Selon l'article « La féminisation du jeu vidéo » (2012), cette transition « du héros viril, bestial et guerrier à l'héroïne intelligente, indépendante et intrépide » est pour la première fois révélatrice d'une féminisation d'un univers initialement masculin. Car en effet, d'après Lignon (2013b), cette tendance à sexuer les protagonistes, bien que contestée, a été imaginée dans le but « d'attirer non seulement les joueurs mais aussi les joueuses ». Cette entrée des filles dans l'univers vidéoludique masculin, se caractérise ainsi également par la possibilité d'intégration des signes caractéristiques du genre féminin chez les avatars (Fontar & Le Mentec, 2020 ; Lignon, 2013b). C'est le jeu *The Sims* qui a particulièrement inauguré ceci en permettant le choix du sexe, l'orientation sexuelle ou encore le genre des avatars (Mosca, 2015, p. 133). C'est aussi le cas dans le

célèbre jeu *World Of Warcraft*, où l'on peut personnaliser son avatar avec des traits masculins mais également féminins (Fontar & Le Mentec, 2020).

D'autres stratégies commerciales se sont déployées pour attirer les joueuses comme le développement des *casual games* ou des jeux de danse, de fitness (Lignon, 2013b). Ces jeux sont particulièrement assignés à un domaine féminin. C'est la sortie du jeu *The Sims*, dans les années 2000, qui marque l'émergence de jeux typiquement féminins, « ou du moins non spécifiquement masculins » (« La féminisation du jeu vidéo », 2012).

C'est également avec l'apparition des consoles domestiques, des consoles portables et surtout des jeux sur smartphone, que le jeu vidéo a pu se féminiser à partir des années 1983-1994 (Fontar & Le Mentec, 2020 ; Bergström & Pasquier, 2019 ; Lignon, 2013b ; Coavoux, 2019b).

Par conséquent, toutes ces stratégies, même si elles produisent des assignations de genre, ont permis aux filles de s'immiscer dans ce milieu masculiniste. Cependant, selon Octobre (2011), cette variable « genre » des assignations peut expliquer certains rapports à la culture et aux jeux vidéo, comme, par exemple, au niveau du degré d'investissement, du choix des contenus, des représentations des pratiques, ou encore de la construction de soi via la culture et les loisirs.

2.3. Différenciations genrées dans les pratiques

Filles et garçons n'ayant initialement pas le même rapport aux jeux vidéo, il semblerait que ces derniers ne jouent pas forcément de la même manière, que ce soit dans le choix des jeux ou au niveau de la temporalité (Triclot, 2015, p. 21). Ils et elles sont également différenciés par les lieux ou encore les supports de jeux (Pasquier, 2020 ; Fontar & Le Mentec, 2020).

2.3.1. Différenciations genrées au niveau de la fréquence et des types de jeux

La première différence s'observe au niveau de la fréquence et des types de jeux pratiqués chez les jeunes filles et les jeunes garçons. En effet, selon l'enquête réalisée par Lignon (2013b) auprès de jeunes de 13 à 19 ans, les garçons semblent jouer globalement plus que les filles. De plus, 36,5 % des garçons témoignent jouer tous les jours contre 7,3 % des filles (Lignon, 2013b) et les sessions de jeux de ces dernières sont plus courtes (Mosca, 2015, p. 131). Les filles, arrêteraient également de jouer plus tôt avec l'âge (Lignon, 2013b). Cette

dernière information pourrait s'expliquer selon Mosca (2015, p. 131) par le fait que les femmes, lorsqu'elles ont atteint un certain âge (à partir de 19/20 ans), ont plus de tâches à accomplir et disposent ainsi de moins de temps libre à consacrer pour les jeux.

Concernant les types de jeux pratiqués, l'enquête « Médiamétrie » (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2023) montre de manière globale que les jeux les plus pratiqués sont : 34 % des jeux casual et mobiles ; 28 % des jeux de rôle / d'aventure ; 27 % des jeux de plateforme, 26 % des jeux de sport ; ou encore 21 % des jeux multijoueurs en ligne.

Selon les résultats assez récents de Fontar et Le Mentec (2020), les univers de jeux vidéo préférés des garçons sont liés au combat, au monde extérieur, au sport ou encore au transport. Ainsi, par exemple, ils préféreront jouer à des jeux de tir (comme *Call of Duty*), de combat, de foot (comme *Fifa*) ou de courses automobiles (Fontar & Le Mentec, 2020). Ils choisissent ces jeux car la compétition, les rapports de forces et l'envie de progresser sont des sujets recherchés (Fontar & Le Mentec, 2020 ; Yee, 2007). En effet, depuis tout petit, on leur apprend à être fort, viril, et les meilleurs (Fontar & Le Mentec, 2020).

Les filles s'orientent, quant à elles, vers des jeux aux univers artistiques, domestiques ou encore de soin. Par exemple, elles vont privilégier des jeux de danse, de gestion de vie domestique, s'occuper d'animaux, de bébés, se maquiller, cuisiner (par exemple : jeux de simulation, *Just Dance*, *The Sims*). En effet, le *role play*, l'évasion et la découverte réflexive possible dans ces jeux vidéo, sont des éléments recherchés dans leurs pratiques vidéoludiques (Yee, 2007).

En comparaison, en 2013b lors de l'enquête de Lignon, on peut déjà observer ces mêmes différences : les garçons citent les « jeux de guerre (*Call of Duty*), d'aventure-action (*GTA*, *Assassin's Creed*), de football (*FIFA*), de voitures (*FI*) ainsi qu'un jeu de rôle (*World of Warcraft*) ». Les filles citent les « jeux de gestion (*The Sims*), conviviaux (*Wii Sports*), d'aventure-action (*Tomb Raider*), de danse (*Juste Dance*) ». Dans cette enquête, les garçons sont également ceux qui vont le moins vers les jeux cités par les filles : « si les filles peuvent dire jouer à des jeux de garçons [...] l'inverse est beaucoup plus rare » (Pasquier, 2020 ; Fontar & Le Mentec, 2020 ; Lignon, 2013b).

2.3.2. Différenciations genrées au niveau des avatars

La manière de choisir l'avatar d'un jeu diverge entre les filles et les garçons. En effet, selon l'enquête de Lignon (2013b), les garçons tendraient à choisir des avatars proches d'eux (le sexe biologique), alors que les filles opéreraient des choix plus diversifiés et indépendants.

De plus, Lignon (2013b) montre que les garçons préfèrent sélectionner pour leurs avatars, par ordre de préférence : la force, l'habileté, la rapidité, puis l'apparence. Pour les filles ce sera plutôt : l'apparence, la rapidité, la force, puis le caractère humoristique. On remarque ainsi que les filles semblent plutôt s'attarder sur l'apparence et le physique de leurs avatars, alors que les garçons semblent se satisfaire des personnages qu'on leur propose initialement (Lignon, 2013b). C'est peut-être pour cette raison que les filles ont une fréquence moins importante que les garçons en temps de jeux, car elles passent un long moment à personnaliser leur avatar (Lignon, 2013b).

Selon Zabban (2012), les rôles d'assistance sont également davantage choisis pour des personnages féminins que masculins. Cela peut s'expliquer par le trait de caractère, le cadre que l'on assigne, depuis le plus jeune âge, aux filles : celui de « l'émotion, l'intuition, la coopération, et l'attention aux autres » (Jouët, 2003).

2.3.3. Différenciations genrées au niveau des types de support et des contextes

Enfin, les différenciations genrées des pratiques vidéoludiques se situeraient au niveau du support et de l'environnement de la pratique.

En effet, comme les garçons sont les plus gros consommateurs de jeux vidéo, en terme de temporalité, de fréquence et d'intensité, il semblerait qu'ils se satisfassent de tout : de la console de jeux connectée, à la console non connectée, au téléphone portable (Fontar & M. Le Mentec, 2020). Cependant, ce n'est pas le cas pour les filles. En effet, dans l'enquête de Fontar et M. Le Mentec (2020), les filles privilégient la console à détecteur de mouvements comme la « kinect », la « wii », ou plus récemment la « switch ». Ce sont ces consoles qui sont les supports de jeu favori des filles (Fontar & M. Le Mentec, 2020). Parmi les jeux proposés par ces consoles, on y retrouve notamment la danse (*JustDance*), pratique qui fait particulièrement l'objet d'un marquage à un univers féminin (Fontar & M. Le Mentec, 2020). Les jeux sur mobile ou sur consoles portables semblent également faire partie des supports les plus utilisés par les filles (Fontar & M. Le Mentec, 2020).

Concernant le contexte dans lequel les jeunes jouent, on remarque que les filles pratiquent généralement dans le cercle familial ou amical sur un même support-écran (Fontar & M. Le Mentec, 2020 ; Lignon, 2013b). Elles ont donc plutôt tendance à jouer à plusieurs (un membre de la famille, des amis, etc.) qu'en solitaire (Fontar & M. Le Mentec, 2020). À l'inverse, les garçons développent majoritairement des pratiques solitaires (Fontar & M. Le Mentec, 2020 ; Lignon, 2013b). Ils jouent également en multijoueur, mais cette fois en ligne, et ont tendance à « diversifier les lieux du jeu et les personnes avec lesquelles ils jouent » (Fontar & M. Le

Mentec, 2020). Ceci peut s'expliquer par l'aspect compétitif accordé aux jeux vidéo, le fait de vouloir être meilleur ou plus fort que celui avec qui ou contre qui on joue (Fontar & M. Le Mentec, 2020).

Finalement, fort est de constater qu'une divergence entre filles et garçons existe bel et bien dans le cadre des pratiques vidéoludiques. Toutes ces différences entre les deux sexes sont le fruit de puissantes normes sociales de genre, dont les individus, et les adolescents notamment, vont devoir se conformer par l'adoption de comportements « masculins » et « féminins » socialement construits (Fontar & Le Mentec, 2020). Tout ceci dans le but de construire leur identité conforme à leur genre et leurs pairs.

3. Le rôle des rapports sociaux et du genre sur l'identité et les pratiques vidéoludiques

3.1. La construction de soi et les stratégies identitaires dans le rapport au genre

La notion d'identité (ou de « soi ») est symbolisée, dans le domaine de la recherche, comme un « sentiment d'être » par lequel un individu se perçoit comme un « moi » différent des « autres » (Taboada-Leonetti, 1998). Selon Piaget (cité par Dubar, 2022a), cela relève d'un développement mental à la fois individuel et social. Par conséquent, l'une des appartenances théoriques de cette notion d'identité est le domaine de la sociologie (Taboada-Leonetti, 1998). En effet, en s'orientant vers un niveau interpersonnel / intergroupe, la sociologie considère l'identité non pas comme un sentiment qui existerait en soi, mais comme un rapport / une construction qui s'établirait par les interactions et les relations qu'a individu avec d'autres (Taboada-Leonetti, 1998 ; Dorais, 2009). D'après Taboada-Leonetti (1998), c'est par le regard des autres sur soi et/ou par la détermination à des rôles sociaux que se développe la personnalité. C'est donc bien « dans le rapport à l'autre que s'élabore le soi » (Taboada-Leonetti, 1998).

Selon Dubar (2010), c'est par cette ouverture aux interactions sociales, que l'identification s'enclenche dans une double vision de différenciation et de généralisation. La première permet de constater « la singularité de quelque chose ou de quelqu'un par rapport à quelqu'un ou quelque chose d'autre » ; la deuxième permet quant à elle de chercher à définir un point commun avec les autres, une appartenance commune (Dubar, 2010). Deux types d'identités semblent donc faire face : l'identité personnelle (la différenciation) et l'identité sociale (la

généralisation) (Taboada-Leonetti, 1998). L'identité sociale est définie par Tajfel et Turner (de la traduction d'Autin, 2005) comme étant « la partie du concept de soi d'un individu qui résulte de la conscience qu'à cet individu d'appartenir à un groupe social ainsi que la valeur et la signification émotionnelle qu'il attache à cette appartenance ». Par « groupe social », on entend l'ensemble de personnes qui se ressemblent et dont le sentiment d'appartenance prédomine (Tajfel et Turner de la traduction d'Autin, 2005).

Finalement, c'est initialement par les relations sociales et le rapport aux autres que se construisent les premiers prémices de l'identité d'un individu (« l'identité personnelle »), puis interviennent, dans le cadre du processus de socialisation, les groupes sociaux qui contribuent à définir une identité sociale.

Cette identité construite, qu'elle soit personnelle ou sociale, est créée à l'aide de « marqueurs d'identité », autrement appelés « éléments identitaires », comme l'âge, la profession, ou encore la nationalité par exemple (Taboada-Leonetti, 1998). Parmi ces éléments identitaires, le concept de « genre » semble être fondamental dans la construction de soi.

En effet, le terme de « genre » est un concept qui définit les identités associées à un sexe, comme les rôles, les valeurs ou encore les représentations du féminin et du masculin (Klinkenberg, 2016). Concernant les représentations sociales du genre féminin et du masculin, les chercheurs Philibert, Gagné, Blanchette et Chamberland (2017), dévoilent, dans leur enquête empiriques, que les traits de personnalité « gentillesse », « douceur » et « non grossièreté » est attribué aux femmes, alors que les traits « agressivité », « compétition » et « énergique » sont attribué aux hommes. Ce concept de genre ne doit pas être confondu avec le terme « sexe », qui renvoie uniquement aux différences biologiques (mâles et femelles, garçons/filles, homme/femme) des êtres humains (Klinkenberg, 2016), mais être considéré comme « une construction sociale [...] et culturelle qui s'effectue dans le cadre du processus de socialisation » (Pandea, Grzemny & Keen, 2019) et qui détermine les comportements sexuels (Méjias, 2005).

Par conséquent, par son caractère social et culturel, le genre est considéré comme un « type culturel qui contribue à définir l'identité sociale et le statut légal d'une personne » (Mosca, 2015, p. 126) au sein d'un groupe social. Ainsi, selon Klinkenberg, 2016, la notion de genre, parce que c'est un « type culturel », est très fortement reliée à celles appelées : « attributs du masculin et du féminin ». Ces attributs sont des constructions culturelles de rôles, de comportements ou encore de pratiques attendus produits par les rapports sociaux

(Klinkenberg, 2016 ; Pandea, Grzemny & Keen, 2019). Sortir de ces attributs, de ces rôles attendus, serait vu comme une trahison à la norme lors des phases de socialisation et mettrait en péril un ordre social établi (Klinkenberg, 2016 ; Pandea, Grzemny & Keen, 2019). En résumé, lors du processus de socialisation, la société va mettre en place des normes / attentes, autrement appelées des « prescriptions genrées », que les individus devront assimiler et respecter (Pandea, Grzemny & Keen, 2019). Ceci dans le but de construire une identité sociale en adéquation avec leur genre et leur groupe d'appartenance. Les différenciations genrées, des pratiques culturelles notamment, sont donc provoquées lors de la socialisation.

La notion d'attribut du masculin et du féminin est étroitement liée au principe de création d'« habitus » développés et étudiés par le sociologue Bourdieu (1972). Selon lui, un habitus, produit par un environnement socialement structuré, peut être perçu comme une « matrice de perceptions, d'appréciations et d'actions » réglée ou régulière qui, lors de la socialisation des individus, peut influencer leurs pratiques ou leurs agissements. Mais ces « règles » sociales, tout comme les attributs du masculin et du féminin, peuvent être contournées par des stratégies mises en place par les individus (Bourdieu, 1972).

En effet, ces stratégies, appelées « stratégies identitaires », sont reliées à une forme d'individualisation de la vie sociale (Dubar, 2022a). Selon les sociologues Piaget et Durkheim (cités par Dubar, 2022a), l'individualisation permettrait de passer d'une « imitation extérieure » à une « coopération / complémentarité » avec le groupe social d'appartenance. Ainsi l'individu se développerait en faisant appel à l'autonomie de la volonté (affirmer sa personnalité, son « soi » aux autres) plutôt qu'en fonction de la peur de répression (Dubar, 2022a). Les stratégies identitaires permettraient donc d'acquérir une certaine liberté d'action par rapport à des déterminismes sociaux (par exemple, les filles doivent aimer le rose, les garçons le bleu) en affirmant sa propre définition de soi (Taboada-Leonetti, 1998). Parmi les différents types de stratégies mis en œuvre par les individus, Taboada-Leonetti (1998) évoque celle du « contournement » dans le cadre du domaine culturel. En lien avec la question du genre, ces stratégies peuvent s'observer lorsque les garçons et les filles font « ce qui est attendu de leur sexe – par habitude, par obligation, par nécessité ou par intérêt stratégique – tout en adoptant une position critique ou distanciée vis-à-vis de ce comportement » (Buscatto, 2019) dans la sphère privée notamment (Taboada-Leonetti, 1998).

Cependant, Taboada-Leonetti (1998) observe un phénomène intéressant dans le cadre de la construction identitaire et de la différenciation « eux/nous ». En effet, lorsque les femmes cherchent à imposer une minorité de leur « soi » qui devrait initialement être masculine dans

un ordre social établi (par exemple, le courage ou la force), elles questionnent également l'identité des hommes. Autrement dit, ces femmes accepteraient l'éventualité que des hommes aient des minorités identitaires initialement attribué à un aspect féminin (par exemple, la sensibilité ou la faiblesse). C'est ainsi en tentant d'effectuer une stratégie identitaire que les femmes ont remis en cause tout le rapport hommes-femmes et non uniquement l'identité des femmes (Taboada-Leonetti, 1998).

Dans tous les cas, les stratégies identitaires semblent se diversifier et s'opérer en grande partie en fonction de l'attachement et de la conformité que se construit l'individu avec son groupe d'appartenance lors du processus de socialisation.

3.2. La construction identitaire des adolescents dans le cadre du processus de socialisation

La construction identitaire, et plus particulièrement celle de l'identité sociale, parce qu'elle se produit lors du processus de socialisation (Herbet Mead cité par Dubar, 2022c), se développe tout au long de la vie dans différents environnements sociaux d'interaction, comme l'environnement familial ou amical principalement (Taboada-Leonetti, 1998). Par conséquent, selon Dorais (2009), la construction identitaire reflète l'histoire personnelle d'un individu, que ce soit par rapport aux interactions avec autrui, à l'assimilation ou non de rôles genrés, ou encore à l'éducation qu'on a pu lui inculquer.

La socialisation est définie selon le sociologue Piaget (cité par Dubar, 2022a) comme étant un « processus discontinu de construction individuelle et collective de conduites sociales ». Autrement dit, la socialisation conduit à l'apprentissage de rôles ou encore de valeurs (notamment genrées) par l'intermédiaire d'agents sociaux (Pandea, Grzemny & Keen, 2019). L'ouvrage de Dubar (2022), appelé *La socialisation : Construction des identités sociales et professionnelles*, est particulièrement riche et synthétique sur les divers travaux de sociologues centrés sur les phases / étapes du processus de socialisation.

Alors que la première et la deuxième phase sont centrées sur l'enfance et l'ouverture vers une identification collective (familial et amicale) permettant une « intégration sociale sur la base du partage de normes et valeurs communes » notamment genrées (Parsons cité par Dubar, 2022b ; Piaget cité par Dubar, 2022a ; Mead cité par Dubar, 2022c), la troisième phase commencerait dès l'entrée à l'adolescence.

En effet, cette dernière et troisième phase du processus de socialisation consiste à être reconnu par un groupe de pairs issue de l'identification à des autrui généralisés (Mead cité par Dubar,

2022c). A cette fin, l'adolescent va devoir porter une grande importance au fait de se conformer aux attentes du groupe d'appartenance (Durif-Varembont & Weber, 2014). Pour qu'il soit conforme, l'adolescent va devoir concilier un « moi » qui a intériorisé les valeurs générales du groupe et un « je » qui lui permettra de s'affirmer lui-même en devenant acteur du groupe à travers des rôles utiles et reconnus (Mead cité par Dubar, 2022c). Selon Mead (cité par Dubar, 2022c), il y a toujours un risque de « dissociation du soi » entre le « moi » qui implique obligatoirement une pression de conformité aux pairs, et le « je » qui est toujours menacé par le fait d'être infirmé ou méconnu par les autres. Cette conformité aux pairs nécessite donc pour les adolescents à se construire un « moi » qui adopte les codes posturaux ou encore langagiers du groupe (les normes du groupe) afin d'avoir une cohésion et de se sentir apprécié par les autres membres du groupe (Durif-Varembont & Weber, 2014). Mais cela implique de rejeter des groupes extérieurs / différents, parfois de manière haineuse (Durif-Varembont & Weber, 2014 ; Dorais, 2009).

Dans cette dernière idée, selon Kohler (2007), le partage de stéréotypes peut constituer un facteur important dans le cadre de cette conformité et cette identification au groupe de pairs. En effet, cela est particulièrement vrai lorsque les membres d'un groupe social sont du même sexe, ce qui amène à la construction et au partage de stéréotypes de genre (Durif-Varembont & Weber, 2014). Selon Kohler (2007), un stéréotype est issu et appartient à un système de représentation. Ce terme de « représentation » à deux sens selon Guenancia (2009) : « tenir lieu de [...], être une image ou une idée de quelque chose ». Autrement dit, une représentation renvoie à une pensée qui est en opposition avec la réalité (Guenancia, 2009). Les stéréotypes sont ainsi, selon Allport (cité par Durif-Varembont et Weber 2014), un « ensemble de croyances et de préjugés associés à une catégorie de personnes ou de groupes dont la fonction est de rationaliser la conduite de ceux qui les utilisent par rapport à cette catégorie ainsi désignée ». Par conséquent, au sein d'un groupe social, un stéréotypé ancré dans le système de pensée des membres est vu comme quelque chose d'évident et partagé (Durif-Varembont & Weber, 2014).

C'est bien par cet accord et cette mutualisation de stéréotypes qu'un individu va pouvoir favorisé sa conformité au groupe d'appartenance selon un schéma « eux/nous » (Durif-Varembont & Weber, 2014). En effet, le partage de stéréotypes facilite l'homogénéité du groupe en minimisant les différences entre les membres mais en maximisant les différences constituant les groupes extérieurs (Durif-Varembont & Weber, 2014). Selon Durif-Varembont et Weber (2014), ce phénomène est particulièrement visible dans le cadre des stéréotypes genrés.

Cette conformité au groupe de pairs a donc un impact très important au niveau du système de pensée et de la construction identitaire d'un individu. De plus, selon Dubar (2022b), il est important de garder en mémoire que : plus cette conformité intervient tôt dans la socialisation des individus, plus les normes qui lui sont associées sont découvertes et attachées précocement aux personnalités, plus « elle a de chance de conduire à une adaptation réussie ».

3.3. L'impact de la pression de conformité sociale et genrée sur la construction de pratiques vidéoludiques

La culture numérique, dont font partie les pratiques culturelles et vidéoludiques, est partagée par les adolescents selon une « autonomisation des jeunes par rapport à leurs cultures familiales et à la culture scolaire » (Pasquier, 2005). La transmission d'une culture ne se ferait ainsi plus verticalement mais par une socialisation horizontale entre membre d'un groupe de pairs (Pasquier, 2005). Autrement dit, c'est dans une volonté de renforcer la solidarité générationnelle que les adolescents adoptent une culture populaire de masse (Pasquier, 2005). Par conséquent, de manière générale à l'adolescence, la société des pairs joue un rôle très important dans la construction d'un rapport aux jeux vidéo (Roucous, 2019 ; Pasquier, 2005). Cependant, selon Coavoux (2019a), trouver un groupe de pairs qui porte de l'intérêt aux jeux vidéo est moins évident pour les filles que pour les garçons. Par ailleurs, d'après Roucous (2019), la fratrie paraît également avoir un rôle central dans la construction des pratiques de jeux vidéo, mais ces relations n'échappent pas à une division genrée des pratiques.

L'enquête réalisée par Soler Benonie (2019), appelée *Trajectoires et socialisations vidéoludiques des « gameuses » de 4 à 18 ans*, est particulièrement riche afin de comprendre comment s'organisent et se construisent les pratiques de jeux vidéo à travers les âges et les rapports sociaux. L'objectif de cette étude empirique est de comprendre les différentes étapes d'engagement de la pratique vidéoludique de ces gameuses, de l'enfance (4 - 10 ans), à l'adolescence (11 - 15 ans), à l'entrée dans l'âge adulte (15 - 20 ans).

Tout d'abord, concernant l'enfance, jouer aux jeux vidéo relève du registre de l'évidence. L'initiation aux jeux vidéo est introduite par une figure familiale masculine (le père, le frère ou encore l'oncle) (Soler Benonie, 2019 ; Fontar & Le Mentec, 2020). Au contraire, les mères sont perçues comme des « régulatrices » du temps de jeu et ne paraissent pas attribuer un grand intérêt pour les jeux vidéo. Par conséquent, selon Soler Benonie (2019), de 4 à 10 ans,

l'accès aux outils vidéoludiques et la transmission de savoirs liés à cet univers passe essentiellement par les hommes de la famille. Vers la fin de l'enfance (9 - 12 ans), l'initiation aux jeux vidéo se fait par les groupes de pairs lors des premières sorties entre amis. Mais là aussi, c'est une passation essentiellement masculine.

Ensuite, concernant l'adolescence, avec la recomposition du groupe de pairs caractéristique du collège, les gameuses ont vu leurs pratiques vidéoludiques mutées / évoluées. Ces mutations ne sont pas uniques aux pratiques de jeux vidéo. En effet, l'ensemble des pratiques culturelles se diversifient à l'adolescence. À cette période, ce n'est pas le père qui est passeur d'une culture mais bien le groupe d'appartenance des adolescents selon cette socialisation horizontale (Soler Benonie, 2019 ; Pasquier, 2005). Ces joueuses affirment ainsi avoir été confrontées « à la nécessité de « faire groupe » afin d'éviter l'isolement » (Soler Benonie, 2019). Les adolescentes sont ainsi obligées de se conformer par ajustements aux « normes sociales et culturelles » du groupe et de leur genre (Pasquier, 2005 ; Fontar & Le Mentec, 2020). Et cela, même si elles n'éprouvent pas un très grand « intérêt pour les attitudes et les goûts culturels » de ces groupes de filles (Soler Benonie, 2019 ; Coavoux, 2019a).

Une séparation entre filles et garçons semblent donc devenir obligatoire à cet âge, par le biais de fortes « pressions de genre » et sociale (Soler Benonie, 2019). De ce fait, l'absence de partage entre pairs constitue un facteur de mise en pause de l'activité « jeux vidéo ». Les filles sont ainsi plus souvent isolées et masquent leurs pratiques. Ses stratégies de dissimulation et/ou d'abandon peuvent également être dues aux violences verbales et harcèlement sexuel qu'elles peuvent subir en ligne (Coavoux, 2019b). Les seules fois où les joueuses acceptent d'affirmer leurs pratiques vidéoludiques, elles ont le choix entre deux postures stéréotypées : le garçon manqué ou la lolita hyper-féminisée (Bergström & Pasquier, 2019). C'est pourquoi, lorsqu'elles jouent, elles le font de manière individuelle. Ce phénomène est appelé « isolement vidéoludique » par Soler Benonie (2019). En effet, révéler leurs pratiques vidéoludiques serait prendre « le risque de se distinguer là où, durant la période du collège, il s'agit plutôt de se fondre dans la masse » (Soler Benonie, 2019). Ceci dans l'optique de garder une identité sociale en adéquation avec le groupe d'appartenance. Par conséquent, pour s'écarter des habitus et des attributs du féminin de leur groupe social, ces gameuses ont pu adopter une stratégie de contournement (Taboada-Leonetti, 1998) : au lieu de lire des livres « classiques » pour les groupes de filles, ces joueuses lisaient des livres en lien avec la culture du jeu vidéo. Ainsi, « elles semblent bricoler entre les deux en adoptant un loisir majoritairement féminin, tout en ayant un pied dans des références marquées par le masculin » (Soler Benonie, 2019).

Malgré cette dichotomie entre jeux vidéo et « groupe de filles », il semblerait qu'un type de jeux soit bien vu et utilisé par les filles comme moyen de socialisation : les « party game » comme *Mario Kart* ou encore *Just Dance* (Spies & Zerbib, 2015, p. 167). *A contrario*, dans la sociabilité des « groupes de garçons », jouer aux jeux vidéo est fortement valorisé, quel que soit le jeu, et peut constituer un véritable prestige selon le niveau des joueurs (Pasquier, 2010).

Enfin, à l'entrée vers l'âge adulte (les jeunes adultes), les groupes de pairs retrouvent une mixité. Ainsi, les habitudes de jeux sont plus présentes mais variables. En effet, des pics d'intensité sont visibles, de phases faibles à très fortes. Le rapport entre les groupes de pairs et la construction de pratiques vidéoludiques est donc plus favorable.

Les liens entre ces différentes phases de vie et la construction de pratiques de jeux vidéo montrent ainsi un phénomène important : l'organisation sociale des passions et des loisirs culturels sont très différentes entre garçons et filles (Pasquier, 2010). On observe également bien la présence des « attributs du masculin et du féminin » qui démontre effectivement que « les attentes normatives des groupes sociaux imposent aux individus des façons de se comporter, d'agir et de se construire, notamment en tant qu'homme ou femme » (Spies & Zerbib, 2015, p. 168). De plus, on remarque bien que l'entrée au collège est particulièrement révélatrice d'une socialisation différenciée selon le sexe des adolescents lorsqu'il s'agit de pratiques de loisirs culturelles et notamment les pratiques vidéoludiques (Soler Benonie, 2019). Ainsi, à l'adolescence, afin d'être intégré et reconnu par son groupe d'appartenance, garçons et filles se conforment à adopter des « manières sexuées de faire, de dire et de penser » (Buscatto, 2019) y compris dans le domaine du jeu vidéo.

Cependant, dans notre société contemporaine, cette conformité au groupe de pairs ne semble pas forcément déterminer de manière mécanique les actions, les pensées ou les comportements des adolescents et des adolescentes (Buscatto, 2019). En effet, des transgressions de genre peuvent être observées dans la pratique vidéoludique elle-même. Il est tout à fait possible pour les filles de jouer à des « jeux de garçons » et les garçons, à des « jeux de filles » (Fontar et Le Mentec, 2020). Cependant, ces pratiques transgressives, parce qu'elles ne sont pas dans l'ordre des choses et contraire à leur sexe (Buscatto, 2019), impliquent très souvent une forme de dissimulation. Cela est d'autant plus vrai pour les garçons car il semblerait, selon Fontar et Le Mentec (2020), que si un garçon se rapproche trop de propriétés dites féminines, cela peut le mettre dans une forme de « danger social ». En effet, selon ces mêmes auteurs, alors que les filles se rapprochant de pratiques masculines ne se sentent pas forcément dévalorisées

lorsqu'elles sont traitées de « garçons manqués », les garçons qui s'orientent vers des univers féminins vont être eux fortement dévalorisés en étant traités de « tapettes ». Les transgressions de genre peuvent également prendre la forme de stratégie identitaire, comme ce fut le cas pour certaines gameuses de l'enquête de Soler-Benonie (2019).

Malgré tout, à travers ces transgressions de genre, des usages communs culturels seraient observables selon Octobre (2011), grâce aux nouvelles technologies. En effet, l'ordinateur propose aux garçons une entrée dans la culture de chambre et le relationnel (par la participation à des chats et des blogs) ; et, pour les filles, la possibilité de toucher à des domaines plus technologiques comme les jeux vidéo (Octobre, 2011).

Ceci est révélateur d'un « passage » / d'une évolution dans les pratiques culturelles, dont vidéoludiques, et éventuellement dans les représentations, parfois genrées, des adolescents concernant ces pratiques.

En résumé, après avoir proposé une typologie et une définition caractérisant les jeux vidéo, et au regard de la pertinence théorique accordée aux études faisant le lien entre genre et jeux vidéo, il est tout à fait justifié de s'intéresser aux pratiques vidéoludiques mais également, aux représentations de celles-ci, au prisme du genre. Ceci est d'autant plus perspicace lorsque nous nous tournons vers un public adolescent. En effet, les différents travaux de recherche présentés ci-dessus mettent en évidence la place hégémonique qu'occupent les pratiques vidéoludiques chez les jeunes, bien que celles-ci soient différenciées en raison du genre des joueurs et joueuses. Ces études scientifiques, selon leur ancrage théorique, mettent également en lumière les effets de la construction identitaire en conformité aux pairs sur leurs pratiques vidéoludiques et éventuellement sur leurs représentations de pratiques d'autrui. Cependant, nous pouvons noter que les travaux de recherche exposés dans l'état de la question ne sont pas récents. Les pratiques vidéoludiques actuelles pourraient ainsi ne pas avoir les mêmes modalités que celles présentées ci-dessus, en particulier vis-à-vis des pratiques genrées différenciées. C'est pourquoi nous avons l'ambition d'effectuer une enquête qui répond à la réalité vidéoludique contemporaine.

Nous formulerons donc notre question de recherche comme ceci : Quelles représentations ont les joueuses et les joueurs, âgés de 13 à 15 ans, des pratiques vidéoludiques au prisme du genre et de leurs expériences vidéoludiques ?

Cette question sera déclinée selon trois sous-questions :

- Quelles sont les pratiques vidéoludiques des filles et des garçons âgés de 13 à 15 ans et quelles perceptions en ont-ils au prisme du genre (que pensent-ils de leurs pratiques en fonction de leur genre, constatent-ils des stéréotypes genrés dans les jeux vidéo, etc.) ?
- Quelles relations les jeunes joueuses et joueurs ont-ils avec leur groupe d'appartenance concernant les jeux vidéo ?
- Les jeunes filles et garçons ont-ils des représentations genrées des pratiques vidéoludiques ?

Partie 2 : Dispositif méthodologique

Afin de répondre à notre question de recherche examinant les pratiques, les relations sociales et les représentations des joueuses et des joueurs des pratiques vidéoludiques au prisme du genre et de leurs expériences vidéoludiques, nous avons choisi l'approche qualitative permettant de comprendre les motivations d'actions et les points de vue subjectifs du public sélectionné. En continuité, nous avons adopté la méthode des entretiens semi-directifs puisqu'elle permet d'explorer des faits exprimés par la parole, relatif à leurs pratiques culturelles et sociales, ainsi qu'à leurs systèmes de représentations.

Dans une première partie, nous exposerons les raisons et les justifications de l'adoption de cette approche et cette méthode. Dans une seconde partie, nous expliciterons la mise en place de notre dispositif de collecte des données et présenterons notre échantillon sous la forme d'un tableau synoptique, avant de finir sur une brève présentation de notre protocole d'analyse de ces données.

1. Le choix de l'approche qualitative

1.1. Justification du choix de la démarche qualitative

Nous avons fait le choix d'adopter la démarche qualitative car elle semble être la plus pertinente au vu de notre sujet de recherche. Cette approche qualitative par entretiens s'inscrit dans le cadre de l'approche compréhensive. Elle vise donc à repérer des logiques d'actions ou de représentations, à partir desquelles les enquêtés s'orientent et se déterminent socialement (Louvel & Bozonnet, 2011, p.33 ; Blanchet & Gotman, 2010, p.23). Selon Blanchet & Gotman (2010), ce type d'enquête (sur les pratiques et représentations) consiste en « la production de discours modaux et référentiels ». Les discours référentiels sont destinés à connaître les faits, les comportements individuels, ou encore les décisions prises (Louvel & Bozonnet, 2011, p.40). En somme, ils permettent de faire apparaître les pratiques des interrogés (Louvel & Bozonnet, 2011, p.41). Quant aux discours modaux, ils visent à restituer des motivations, des opinions, ou encore des jugements personnels (Louvel & Bozonnet, 2011, p.41). Ainsi, ces discours mettent en lumière les logiques de représentation des enquêtés (Louvel & Bozonnet, 2011, p.41).

De ce fait, au vu de notre question de recherche, qui vise à découvrir les représentations qu'ont les jeunes joueurs et joueuses des pratiques vidéoludiques, cela est pertinent de privilégier une approche qualitative par entretien. En effet, elle nous est particulièrement bénéfique afin d'observer et d'étudier de manière fine et détaillée les discours des interrogés sur leurs pratiques mais également leurs représentations des pratiques vidéoludiques d'autrui.

1.2. La méthode adoptée : l'entretien semi-directif

L'objectif d'un entretien qualitatif est de laisser une liberté et un long temps de parole à l'interrogé afin qu'il livre des informations riches et approfondies de manière subjective et personnelle.

Afin d'arriver à cet idéal, il existe différents types d'entretiens. Au regard de notre sujet de recherche, nous avons décidé de mettre en place des entretiens semi-directifs. Contrairement aux entretiens directifs qui se fondent sur la vérification d'hypothèses en formulant des questions ouvertes pré-rédigées posées systématiquement et dans l'ordre, les entretiens semi-directifs offrent une plus grande souplesse (Blanchet & Gotman, 2010, p.18). Ce qui est attendu de ces entretiens est un récit et non des réponses rapides et préformatées à des questions normalisées. Ces entretiens permettent donc une certaine liberté à l'interviewé et la possibilité à l'enquêteur de rebondir sur des bouts d'anecdotes (Blanchet & Gotman, 2010, p.19) mais n'en sont pas moins structurés.

En effet, ils reposent sur un guide d'entretien, un « document qui synthétise les questions, les principaux thèmes et la stratégie à suivre pour la conduite d'un entretien face à face » (Louvel & Bozonnet, 2011, p.38). Ce guide est constitué d'une consigne générale et de questions ouvertes répartis dans différents thèmes à aborder systématiquement.

La consigne est une question générale claire, en une ou deux phrases, donnée préalablement à l'entretien, afin d'orienter l'interviewé sur les thèmes de réponses attendus par l'enquêteur (Louvel & Bozonnet, 2011, p.42 ; Blanchet & Gotman, 2010, p.78). Dans le cadre de notre recherche, la consigne qui a été formulée est la suivante : *Je vais essayer de comprendre avec toi quelles sont les représentations des jeunes de ton âge sur les pratiques de jeux vidéo des filles et des garçons ?*.

Après la consigne vient le temps d'échange structuré en plusieurs thèmes de questions. Nous avons ainsi élaboré notre guide d'entretien, composé d'une vingtaine de questions, en suivant les trois axes thématiques de notre question de recherche : le premier axe est sur les pratiques

vidéoludiques des interrogés selon différents éléments (fréquence, jeux préférés, supports utilisés, découverte de l'univers du jeu vidéo, etc.), le deuxième axe est centré sur les relations sociales existantes avec le groupe d'appartenance autour des jeux vidéo et de leurs usages, enfin, le troisième axe est consacré aux représentations des pratiques vidéoludiques au prisme du genre. Chaque axe thématique est ensuite constitué de diverses sous-thématiques. Par ailleurs, le dernier axe reprend les questions du premier axe mais en pointant les réponses sur ce que les enquêtés pensent et/ou imaginent, en justifiant, des pratiques des joueuses et des joueurs au sens large. En faisant cela, les réponses obtenues nous permettront d'avoir une représentation des pratiques vidéoludiques à la première personne (sur leurs propres pratiques dans la 1^{er} partie du guide d'entretien), mais également à la troisième personne (sur la pratique des autres) (Blanchet & Gotman, 2010, p.29) et ainsi de déceler d'éventuels biais quant à la distance que les interrogés prennent entre leurs pratiques et leurs représentations.

Si l'entretien semi-directif est structuré, cela ne signifie pas qu'il est obligé d'orienter les échanges de manière figée en fonction du guide d'entretien. En effet, ce guide ne vise pas à diriger les discours mais à structurer l'interrogation (Blanchet & Gotman, 2010, p.62). Ainsi, l'ordre des thèmes et questions n'a pas d'importance, ils peuvent être abordés de façon opportuniste selon le discours de l'enquêté. Il est également possible d'ouvrir la discussion à des questions non formalisées, impulsées par l'interviewé, qui alimente l'échange au vu des thèmes du guide d'entretien. Pour cela, nous avons formulé dans le guide d'entretien quelques stratégies d'interventions que nous nous sommes tenues de mettre à exécution lors de la réalisation des entretiens. Parmi ces stratégies, nous avons sélectionné les « relances », des paraphrases plus ou moins déductives et plus ou moins fidèles de ce qui a été développé par l'interrogé afin d'approfondir un point de vue ou improviser une question en découlant de ce qui a été dit (Blanchet & Gotman, 2010, p.79-80 ; Gonthier, 2011, p.58).

Par conséquent, la mise en œuvre d'entretiens semi-directifs est pertinent au vu de notre sujet de recherche afin d'avoir une approche compréhensive et ainsi analyser finement et en profondeur les différentes réponses aux axes de notre question de recherche, en particulier celui des représentations des pratiques vidéoludiques. Selon Brechon (2011, p.24), cette méthode a ainsi « l'avantage de permettre l'approfondissement par l'enquêté de son discours, mais aussi, du fait d'une grille d'entretien commune, d'autoriser une comparaison de l'ensemble des discours produits ».

2. La mise en place du dispositif d'observation

2.1. Sélection de l'échantillon et réalisation des entretiens

Afin de déterminer les caractéristiques de l'échantillon, nous avons choisi de nous orienter vers un jeune public de 13 à 15 ans, tout comme Fontar et Le Mentec (2020) dans leur recherche sur les pratiques vidéoludiques des adolescents. Il est particulièrement pertinent de se tourner vers ce jeune public pour notre question de recherche car dans leur phase d'adolescence, ils vivent un « moment culturel particulièrement intense » (Coavoux, 2019), notamment vidéoludique, et portent une grande importance à leur groupe de pairs par la conformité aux « normes sociales et culturelles » de ce groupe et de leur genre (Pasquier, 2005 ; Fontar & Le Mentec, 2020 ; Durif-Varembont & Weber, 2014). Par ailleurs, nous avons décidé de nous diriger vers des adolescents qui ont déjà une pratique vidéoludique quotidienne afin d'avoir des réponses actuelles et le plus approfondies possibles.

Dans ce cadre-là, nous avons tenu neuf entretiens auprès d'adolescents et d'adolescentes. Nous avons pris contact auprès de cet échantillon de deux manières différentes.

La première a été de rencontrer directement des collégiens et des collégiennes de classe de 4^e et 3^e dans notre lieu de stage de pratique accompagnée de deuxième année de Master MEEF Documentation. Grâce à l'aide de notre tutrice de stage, la professeur documentaliste du collège, nous avons pu cibler six élèves qui pourraient être volontaires et répondre à nos critères de sélection. Pour les recruter, nous avons pris le temps de discuter avec ces élèves lors de leurs visites au CDI (Centre de Documentation et d'Information) entre midi et deux, afin d'expliquer le but de la recherche et ce qui était attendu d'eux. Ces entretiens auprès des collégiens et collégiennes ont été réalisés directement dans notre lieu de stage, en présentiel, dans une salle insonorisée du CDI.

La seconde manière de prendre contact avec des volontaires a été par le biais de nos relations personnelles. Les trois jeunes que nous connaissions personnellement et qui ont rapidement accepté notre demande, étaient des lycéens et lycéennes de classe de 2nde. Ces trois entretiens ont été réalisés en visioconférence, via l'application *ZOOM*.

Contactier et accéder à ces volontaires n'a pas particulièrement posé de problèmes. Cependant, sur la mise en place concrète et méthodologique des entretiens, nous avons eu quelques difficultés, notamment auprès des collégiens et collégiennes. En effet, afin d'avoir des temps d'échanges les plus longs et accessible possible, nous les avons effectués pendant des pauses

scolaires, des temps d'études pour les élèves. Ces temps étant d'une durée unique de 55 minutes, nous avons parfois été contraints de raccourcir les échanges, privilégiant ainsi les thèmes et les questions les plus importantes vis-à-vis de notre sujet de recherche. De plus, trouver des disponibilités en face à face dans le CDI a été un frein. En effet, nous avons mis environ deux mois à effectuer l'ensemble de ces six entretiens afin de trouver des temps profitables autant pour nous que pour les interrogés. Néanmoins, malgré ces difficultés, nous estimions qu'il était plus pertinent, pour les dynamiques d'échanges, de privilégier une approche en présentielle plutôt qu'en distancielle. En effet, nous avons pu remarquer lors des entretiens en visioconférence, que les adolescents interrogés avaient plus de difficultés à se confier qu'en présentiel.

Pour autant, tous les entretiens mis en œuvre ont été plaisants et enrichissants pour notre question de recherche.

Concernant la méthodologie et le matériel utilisé lors de ces entretiens semi-directifs, nous avons en premier lieu, fait signer aux parents responsables des jeunes enquêtés volontaires un formulaire de consentement afin de pouvoir enregistrer les échanges, via notre téléphone portable, à des fins de retranscription. Ensuite, afin que notre posture de chercheur soit la plus neutre et perspicace possible, nous nous sommes tenu à être à l'écoute des interrogés afin d'établir un lien de confiance et ainsi impulser leur liberté de parole (Blanchet & Gotman, 2010, p.25 ; Brechon, 2011, p.56). Pour ces mêmes raisons, nous avons également tenu à adopter un langage qui tend à être familier car le public sélectionné est jeune (Blanchet & Gotman, 2010, p.62) et à exploiter des stratégies d'intervention tel que la « relance », comme expliqué précédemment.

2.2. Tableau synoptique des enquêtés

L'échantillon de notre étude est composé de neuf jeunes allant de 13 à 15 ans. Cinq d'entre eux sont des filles et quatre sont des garçons. Par conséquent, l'échantillon est relativement équilibré et diversifié, ce qui semble être nécessaire pour notre recherche, le sujet étant relié à la notion de genre. Ces entretiens se sont déroulés entre le 06 décembre 2024 et le 21 mars 2025 et se sont uniquement tenus de manière individuelle. En effet, certains thèmes et questions du guide d'entretien, précédemment présenté, étant sur leur groupe d'appartenance, il nous a semblé judicieux de faire des entretiens semi-directifs individuels afin de laisser librement parler l'interrogé, particulièrement dans le cas de désaccords avec ce groupe. En ce qui concerne le milieu social d'origine, la grande majorité sont issus de la classe supérieure

(six), deux sont issus des classes intermédiaires et une de la classe populaire. Nous avons synthétisé dans un tableau synoptique les caractéristiques de notre échantillon :

Pseudo	Âge	Sexe	Niveau scolaire	Origine sociale	Date et lieu de l'entretien	Durée de l'entretien
Fleur	15 ans	F	2 nd e	CSP intermédiaire	06/12/2024 Visio ZOOM	33,42 min
Lisa	15 ans	F	2 nd e	CSP +	07/12/2024 Visio ZOOM	40,04 min
Panda	14 ans	G	3 ^e	CSP intermédiaire	24/01/2025 Salle du CDI	37,14 min
Félix	13 ans	F	4 ^e	CSP +	30/01/2025 Salle du CDI	45,24 min
Titi	13 ans	F	4 ^e	CSP –	06/02/2025 Salle du CDI	48,51 min
Chien	14 ans	G	3 ^e	CSP +	07/02/2025 Salle du CDI	38,01 min
Penguin	13 ans	F	4 ^e	CSP +	06/03/2025 Salle du CDI	41,50 min
Buche	14 ans	G	3 ^e	CSP +	07/03/2025 Salle du CDI	55,29 min
Nathan	15 ans	G	2 nd e	CSP +	21/03/2025 Visio ZOOM	55,44 min

2.3. Le traitement des données : une analyse thématique horizontale

Après la retranscription intégrale et fidèle de l'ensemble des entretiens et leurs lectures, nous avons réalisé une analyse thématique horizontale. Cette analyse s'intéresse aux discours recueillis par entretiens et pour chaque thématique du guide d'entretien (Abrial & Louvel, 2011, p.76). Elle permet ainsi d'analyser ce qu'il y a de cohérent ou non d'un entretien à l'autre pour chaque thème abordé (Blanchet & Gotman, 2010, p.96).

L'ensemble des réponses exprimées dans les discours des enquêtés ont été répertoriées dans un tableau de manière synthétique afin d'avoir une vue d'ensemble et de faciliter l'aperçu des résultats.

Afin de définir les différentes catégories d'analyse, nous nous sommes laissé la possibilité d'en créer de nous même, tout en orientant, pour certaines, vers celles repérées lors de nos lectures scientifiques.

Partie 3 : Présentation des résultats

L'analyse thématique transversale des données recueillies lors des entretiens sur les représentations des pratiques vidéoludiques nous a permis de déceler des récurrences mais également des divergences dans les discours des enquêtés. De cette analyse, nous avons identifié trois grands thèmes centraux, en accord avec nos sous-questions de recherche. Ainsi, notre première partie se concentre sur les pratiques vidéoludiques qui peuvent prendre des formes et des modalités diverses selon le genre des interrogés. Notre deuxième partie s'articule autour des relations sociales existantes entre les joueurs / joueuses et leur groupe d'appartenance vis-à-vis des jeux vidéo. Enfin, notre troisième partie concerne les représentations genrées formulées par nos enquêtés sur les pratiques vidéoludiques féminines et masculines.

1. Le genre traverse toutes les pratiques vidéoludiques

1.1. Des modalités de pratiques homogènes mais des similitudes genrées de découvertes et de motivations à jouer aux jeux vidéo

Le genre a souvent un impact sur la divergence des pratiques vidéoludiques des interrogés. Au vu des réponses des enquêtés, les aspects similaires dans les pratiques quel que soit leur genre, sont la fréquence de jeu mais aussi les modalités de pratique.

En effet, pratiquement tout nos interrogés jouent tous les jours ou presque tous les jours. Tous ces joueurs et joueuses jouent en particulier le week-end (16 occurrences). Les causes mentionnées comme limitant leur fréquence de jeu sont les devoirs scolaires (3 mentions), le contrôle parental (2 mentions) ou encore les activités extrascolaires, notamment le sport (2 mentions).

Concernant le temps de jeu, une majorité joue en moyenne 1 heure dans une journée. Néanmoins, d'une part, certains jouent bien plus (2 mentions). Par exemple, Panda nous dévoile jouer plus de 6h30 en week-end et 3/4 heures en semaine. D'une autre part, quelques-uns jouent pour des durées moins importantes, n'allant pas au-delà de 30 minutes (3 mentions). Ainsi, il y a parfois une grande différence entre ceux qui jouent moins à cause de la présence d'un contrôle parental (2 mentions) et ceux qui n'ont pas de limite de temps de jeu

(2 mentions). Il est intéressant de noter ici que, parmi les interrogés, ceux ayant un contrôle parental sont uniquement issus de la classe supérieure.

Les sessions sont également relativement homogènes, la plupart ayant des sessions de jeu assez courtes (allant de 10 minutes à 1 heure), mais selon eux, la session dépend essentiellement du type de jeu joué (8 occurrences). En effet, si le jeu fonctionne selon une logique de « parties gagnantes », ou de monde ouvert, le temps de session sera radicalement différent : « *Y a des parties, tu peux choisir le temps que tu mets. Sinon il y a d'autres parties où c'est quand la personne est éliminée, qu'il y a plus de personnes sur le jeu, bah c'est terminé.* » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+). Cependant, un interrogé, Panda, fait exception car il a des sessions très longues pouvant aller jusqu'à 3 heures consécutives. Il explique cette durée par l'aspect immersif et même addictif du jeu vidéo qui le coupe du monde : « *Quand tu es dedans tu te rends pas compte de l'heure. Des fois je me dis, « il faut que je me lève » sinon je m'arrête jamais.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire).

Concernant les modalités de pratiques, que ce soit au niveau des environnements ou des supports utilisés, nous constatons des similitudes marquantes pour tous les enquêtés. En effet, on observe une prédominance du téléphone comme support pour jouer (7 mentions) mais également, pour quelques-uns, les consoles portables, comme la *Switch* (5 mentions), ou les PC (*Personal Computer*) (4 mentions).

Les interrogés allient également des modalités de jeu en solitaire (9 mentions) et en multijoueur (8 mentions). Parmi ceux jouant en multijoueur, beaucoup privilégient jouer avec des amis (7 mentions), notamment dans l'objectif d'avoir une meilleure expérience de jeu : « *C'est encore mieux pour l'expérience de jeu* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+). Lorsque leur pratique se fait en multijoueur en ligne, plusieurs joueurs et joueuses jouent avec des inconnus (4 mentions) mais peuvent avoir des réticences à jouer avec ces personnes anonymes. En effet, Nathan (garçon, 15 ans, CSP+) nous explique ne jamais jouer avec des inconnus en ligne car il sait, via de mauvaises expériences vécues dans son entourage (« *Je connais des gens qui ont eu une plus mauvaise expérience avec des gens qu'ils connaissaient pas.* »), que certains joueurs peuvent être violents en vocal, que ce soit par des insultes ou par un sentiment accru de compétition / rivalité. Ces comportements agressifs de la part de joueurs inconnus, souvent des garçons, sont d'ailleurs, selon Titi, la raison pour laquelle des jeux comme *Star Stable Online* ne proposent volontairement pas d'avatars masculins, afin de limiter les actes de violences et de vulgarités dans les jeux massifs multijoueurs. Les garçons sont, en effet, perçus par Titi comme violents de par leur personnalité : « *Je vois Star Stable Online, il y a pas de personnages garçons pour limiter la violence justement sur le jeu.*

Comme... Bah c'est un peu vrai mais c'est toujours les garçons qui foutent un peu la merde ! » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

La découverte de l'univers du jeu vidéo par les adolescents et adolescentes questionnés s'est majoritairement effectuée via une figure masculine, que ce soit le père, le frère ou encore des amis garçons (7 mentions) et souvent via des *Party games* comme les jeux de la licence *Mario* (3 occurrences) : « *Plutôt par mon frère, parce qu'il m'a montré comment c'était Minecraft.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+) ; « *J'ai un ami à moi [...] il adorait tellement les jeux vidéo qu'en fait la première fois que je suis allée chez lui et ben la première chose qu'on a fait, c'est qu'on a joué. [...] On avait joué à Mario Kart.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). Seulement une joueuse a découvert l'univers du jeu vidéo via une figure féminine, sa sœur, en jouant sur des jeux de tablette : « *Ma sœur elle avait une tablette et du coup c'est comme ça qu'on a commencé à jouer aux jeux vidéo sur la tablette.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Cette découverte du jeu vidéo se fait également via des sphères médiatiques, notamment sur *Youtube* (5 occurrences) mais aussi sur les réseaux sociaux (1 occurrence) et la publicité sur télévision (1 occurrence) : « *Je pense que j'ai découvert sur les réseaux sociaux, YouTube surtout.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire) ; « *Dès qu'il commence à y avoir les écrans qui arrivent, tout ce qui est médiatisation autour des écrans, des jeux vidéo peut-être [...] que c'est ça qui m'a donné envie.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

L'âge de découverte varie de 5 à 10 ans mais se trouve principalement, en moyenne, entre 7 et 8 ans. Il est par ailleurs intéressant de noter que les mêmes types de jeux joués pendant cette découverte, sont encore joués actuellement (6 mentions). En effet, par exemple, Penguin (fille, 13 ans, CSP+) a découvert *Minecraft* grâce à son frère et y joue encore activement aujourd'hui. De la même manière pour Lisa (fille, 15 ans, CSP intermédiaire) qui a découvert les jeux mobiles grâce à sa sœur et qui constitue aujourd'hui son unique type de jeux joués.

Les raisons mentionnées pour lesquelles les interviewés décident de jouer aux jeux vidéo sont particulièrement partagées, parfois de manière genrée. D'abord, concernant les raisons similaires quel que soit leur genre, sept interrogés sur neuf mentionnent le fait de se divertir (7 occurrences), de ne pas s'ennuyer (5 occurrences), de décompresser / se détendre (3 occurrences) : « *Ça divertit et ça fait penser à autre chose.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-) ; « *Des fois quand je m'ennuie ben je joue. Quand j'ai rien à faire. Ou alors des fois pour avoir du plaisir.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire). Les interrogés mentionnent

également des raisons qui poussent à jouer comme l'aspect de compétition / de progresser (8 occurrences), et de satisfaction de réussir / de gagner / d'atteindre un objectif final (9 occurrences) via la stratégie ou la réflexion. Mais ces éléments sont cités de manière genrée.

En effet, les garçons citent généralement l'aspect compétitif pour gagner et pour mettre en œuvre des stratégies comme raisons de jouer (3 mentions) : « *J'aime bien gagner [...], j'aime bien avoir une stratégie et la mettre en place.* » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+). Seulement une fille fait exception en expliquant qu'elle apprécie l'aspect compétitif afin d'améliorer ses capacités pour gagner : « *Il y a cette envie de « je voudrais m'améliorer » et de compétition. Surtout avec l'adrénaline je dirais, surtout dans Fortnite.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

A contrario, aucun garçon mais uniquement quelques filles citent la progression pour atteindre un objectif final et l'aspect réflexif des jeux vidéo comme raisons de jouer (3 mentions) : « *[Dans Animal Crossing] ça me procure de la satisfaction dans le fait d'arriver à un truc finalement, à un objectif final.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire) ; « *En fait ça me satisfait quand je réussis un niveau. [...] Souvent je dois m'y reprendre à deux ou trois fois parce que, enfin, c'est de la logique un peu donc j'ai pas dès le départ. Du coup j'aime bien y arriver.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

L'aspect d'évasion ou de *role play* possible dans certains jeux vidéo est également uniquement mentionné par des filles (2 mentions). Par exemple, Félix apprécie l'aspect imaginaire des jeux, la possibilité qu'il y ait un lien entre réalité et science-fiction : « *J'aime bien le fait [...] de jouer dans un monde qui peut être différent du notre ou qui ressemble mais avec bah de la magie ou des choses comme ça.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). De plus, Titi, apprécie la possibilité de créer ses propres histoires dans les jeux de mondes ouverts : « *J'aime bien le fait [...] qu'on puisse faire des histoires qui nous correspondent et qu'on est dans notre monde.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

1.2. Des motivations et des réticences dans le choix de jeux vidéo récurrentes et différenciées

Il y a une diversité notable dans les jeux joués par les interrogés. Néanmoins, on observe des thématiques ou des types de *gameplay* dans les jeux cités qui se rejoignent sur certains points.

Les jeux les plus cités comme ceux étant joués en ce moment par les enquêtés sont : *Brawl Stars* (7 mentions) ; *Fortnite* (7 mentions) ; et *Minecraft* (3 mentions). Par ailleurs, les types

de jeux joués, en ce moment, en commun qui reviennent le plus souvent parmi les trois grandes catégories de la typologie (présentée dans l'état de la question), sont : les jeux de réflexion (des jeux classiques comme *Hexa sort* ; des jeux de rôle et d'aventure comme *Hogwarts Legacy* ou *Minecraft*), les jeux d'action (des jeux de tir comme *Fortnite* ; des jeux de combat comme *Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm* ; des jeux de sport comme *F1*), les jeux de simulation (des jeux de simulation de sport comme *FIFA* ; des jeux de simulation de vie comme *The Sims*), les jeux massifs multijoueurs (des jeux MMO-RPG comme *Star Stable Online*).

Cependant, parmi ces jeux joués, nous remarquons une différenciation genrée des pratiques féminines et masculines. Chez les garçons, on remarque une prédominance des jeux sportifs / compétitifs (par exemple : *FIFA*, *F1*) (6 mentions), de combat (par exemple : *Brawl Stars*, *Fortnite*) (4 mentions) et des jeux d'action ou d'aventure (par exemple : *Battlefront*, *Palworld*) (3 mentions).

Il est tout de même intéressant de noter des exceptions pour certaines filles qui jouent également à des jeux de combat (3 mentions). Par exemple, Félix (fille, 13 ans, CSP+) joue à *Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm*, et Titi (fille, 13 ans, CSP-) joue à *Fortnite*.

Chez les filles, on remarque une prédominance des jeux mobiles (4 mentions), des jeux de logique / réflexion (par exemple : *Hexa Sort*) (3 mentions), ou encore des jeux créatifs et de simulation de vie (par exemple : *Star Stable Online* ou *Minecraft*) (7 mentions).

Cependant, ici aussi, on observe certaines exceptions du côté des garçons qui jouent à des jeux mobiles (3 mentions). Néanmoins, ces jeux mobiles ont pratiquement toujours une connotation de combat, comme *Brawl Stars* (3 mentions) joué par exemple par Panda.

Concernant les jeux préférés des interrogés, ils sont sélectionnés selon des critères souvent similaires. D'abord, la possibilité de jouer avec ses amis sur un même jeu (généralement sur des jeux massifs multijoueurs) paraît être un des critères le plus important (4 occurrences) : « Dans *Star Stable Online* [...] j'aime bien le fait de pouvoir interagir avec des amis. » (Titi, fille, 13 ans, CSP-) ; Sur *FIFA*, « Le fait qu'on puisse aussi jouer à plusieurs dessus. [...] Ça reste sympa, surtout quand tu as des bons amis qui veulent jouer avec toi, c'est toujours cool. » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Un autre critère serait le lien avec une passion sportive (4 occurrences) et le fait d'étayer ses connaissances via le jeu vidéo sur cette même passion (2 occurrences) : « Dans *Star Stable Online* déjà ce que j'aime, c'est les chevaux parce que c'est toute ma vie. [...] C'est

vraiment... Instructif, j'ai même envie de dire » (Titi, fille, 13 ans, CSP-) ; « J'aime bien en manière général les FI. Pour moi c'est une passion. » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+).

Conjointement à cette notion de passion, un dernier critère serait l'engouement de certains enquêtés pour des sagas cinématographiques et littéraires (2 occurrences). Par exemple, Félix nous dit beaucoup aimer les quêtes et l'interactivité possible sur *Hogwarts Legacy* car elle est fan de la franchise *Harry Potter* : « J'aime bien le fait qu'il y est un lien entre l'histoire d'*Harry Potter* et le jeu. » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). Buche quant à lui, est un grand fan de la franchise *Star Wars*, c'est pour cela qu'il cite le jeu *Battlefront* comme étant son préféré : « C'est l'univers *Star Wars*, parce que je suis un grand fan. » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

Parmi les explications données par les interrogés pour justifier ce qu'ils aiment dans leurs jeux préférés, certaines sont récurrentes mais de manière genrée. En effet, l'aspect satisfaisant, créatif ou libre des jeux est cité uniquement par des filles (5 occurrences). Parmi les joueuses, Fleur nous explique qu'elle aime la créativité possible dans un jeu, le fait de construire quelque chose et d'avoir une évolution dans le jeu : « J'aime bien voir évoluer parce que *Hay Day* c'est une ferme, du coup on voit quand elle s'agrandit, les animaux et tout. » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire).

De plus, deux filles nous disent particulièrement apprécier la liberté ressentie lorsque le jeu n'est pas cerné par des quêtes obligatoires mais propose, au contraire, des possibilités d'actions multiples, parfois apaisantes : « J'aime *Minecraft* parce que tu as pas de quête définie. [...] Il y a des gens qui commencent par faire, je sais pas une maison, alors que techniquement tu peux partir à l'aventure. Tu peux faire ce que tu veux en fait, c'est libre. » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

L'aspect réflexif et logique présent dans certains jeux est également cité uniquement par une fille (1 occurrence) : Aime ses jeux « Plutôt pour la logique. Pas juste faire des jeux comme ça mais réfléchir un peu quand même. » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Pour les garçons, la différence est moins flagrante car certaines filles font exceptions, en particulier Titi et Penguin qui disent jouer à des types de jeux davantage cités par les garçons. Malgré tout, trois garçons affirment aimer progresser et être dans un environnement compétitif lorsqu'ils jouent à leurs jeux préférés : Dans FI, « C'est la compétition que j'aime bien. » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+). Buche nous déclare fortement apprécier ses jeux dans le fait de débloquer des points de bataille afin de progresser : « Je préfère quand... Par exemple, dans *Battlefront*, tu as un système de points de bataille mais tu le débloques à chaque partie. » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

Cependant, comme mentionné précédemment, Titi et Penguin font exception vis-à-vis de leurs pairs féminins en citant ces mêmes explications. Ainsi, pour le jeu *Fortnite*, Titi nous explique aimer progresser afin d'être fière de réussir et gagner, et Penguin nous dit aimer l'aspect compétitif : « *Ce qui me plaît dans Fortnite... Je dirais le fait de [...] voir l'évolution et de pouvoir être fière de moi quand j'ai un bon niveau et que bah que j'arrive à gagner quoi.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-) ; aime l'aspect « *Compétitif. [...] L'idée c'est d'être le dernier survivant, le premier et d'essayer de survivre.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+).

Il est également intéressant de noter qu'on observe plus de diversité dans les jeux préférés des filles que du côté des garçons. En effet, toutes les filles interrogées citent plusieurs jeux et surtout des types de jeux différents pour certaines d'entre elles (3 mentions). Par exemple, Fleur (fille, 15 ans, CSP intermédiaire) mentionne un jeu de réflexion (*Hay Day*) et de simulation (*Animal Crossing*) ; et Félix (fille, 13 ans, CSP+) cite un jeu de construction (*Minecraft*) et de quêtes (*Hogwarts Legacy*).

A contrario, les garçons ne citent qu'un jeu, ou type de jeu, comme étant leur préféré. De plus, cet unique jeu est, pour tous les joueurs, uniquement fondé sur le sport et/ou la compétition. Par exemple, Chien (garçon, 14 ans, CSP+) préfère *FI*, et Nathan (garçon, 15 ans, CSP+) préfère *FIFA*. Seul Buche (garçon, 14 ans, CSP+), cite un jeu de quête comme étant son préféré : *Battlefront*.

Concernant cette fois les jeux moins aimés des enquêtés, il y a également des critères de sélection genrés.

En effet, du côté des filles, nous remarquons une explication qui n'est citée que par des filles afin de justifier du jeu moins aimé : Le sentiment d'incompétence lié à la difficulté du jeu (2 occurrences). Ainsi, Penguin et Lisa nous expliquent ne pas aimer certains jeux car elles estiment qu'elles sont « nulles » : « *Je l'aime pas trop [War Thunder] parce que à chaque fois je suis très nulle parce que c'est un jeu hyper réaliste. Et j'ai pas trop l'habitude. [...] Ça me frustre.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+) ; « *En vrai les jeux avec des manettes et tout ça j'arrive jamais, je suis trop nulle. Donc je suis pas fan.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Du côté des garçons interrogés, la plupart nous expliquent ne pas aimer les jeux de guerre ou trop violents (4 occurrences). En effet, Panda nous révèle ne pas apprécier les jeux de guerre car ces jeux proposent des contenus trop sanglants : « *C'est trop violent. [...] Déjà la guerre j'aime pas, [...] le sang ou alors les armes.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire). Nathan explique aussi ne pas aimer ces types de jeux car leurs communautés de joueurs ne

sont pas accueillantes mais violentes en vocal (insultes, etc.) : « *Je suis moins fan quand même de tout ce qui est jeu de guerre, qui vont aller un peu plus dans la violence. [...] Ça peut être aussi la communauté autour du jeu qui est moins accueillante que dans d'autres jeux.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Il est tout de même intéressant de constater que cette inappétence aux jeux violents ou de guerre dépend entièrement de la sensibilité des joueurs. En effet, Buche nous explique que, si ses parents le lui autorisait, il serait très favorable à jouer à *CS:GO*, un jeu considéré comme trop violent par son père, car cette violence ne le dérange pas : « *Moi ça me dérange pas la violence. Mais je le fais pas [jouer à CS:GO] parce que mes parents me bloquent. Je pense que si j'avais l'autorisation, je l'aurais fait.* » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

1.3. Différenciations genrées des pratiques dans le choix des personnages jouables et la personnalisation des avatars

Parmi les personnages jouables cités comme étant leurs préférés, on constate une importante dichotomie entre les réponses des filles et celles des garçons.

En effet, toutes les filles disent préférer des personnages par rapport à leur esthétisme (5 mentions), l'adjectif « stylé » étant exprimé de nombreuses fois (6 occurrences) : Dans *Fortnite*, « *J'aime bien [...] le skin avec le masque à gaz féminin (Directrice du Chaos) qui est très jolie. [...] En ce moment j'adore les masques à gaz, je trouve que c'est stylé.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). Il est à noter que la plupart du temps, ces personnages préférés sont féminins. De la même manière, les filles disent moins aimer les personnages moins beaux esthétiquement (3 mentions) : « *Le skin de Mariah Carey il est immonde vraiment.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Nous remarquons cependant deux exceptions du côté des garçons qui disent préférer certains personnages pour leur esthétique. C'est ainsi le cas de Chien qui aime bien Verstappen sur *F1* pour le design de sa voiture : « *Parce que je trouve que ça voiture elle est belle.* » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+). Ces garçons nous dévoilent également aimer certains personnages pour leur style mais aussi pour leur personnalité. De ce fait, Chien (garçon, 14 ans, CSP+) apprécie *Mario* pour son apparence et son caractère humoristique (« *J'aime bien comment ils l'ont créé parce que je trouve ça rigolo.* »), alors que Buche préfère des personnages masculins de *Battlefront* pour leur charisme : « *Ezio et le comte Dooku ils sont super charismatiques !* » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

Les garçons préfèrent eux, des personnages selon leurs performances (4 mentions), que ce soit vis-à-vis de leur manipulation ou de leur capacités : « *Il (Surge de Brawl Stars) est pratique à jouer. Il est facile à prendre en main. Et après il fait pas mal de dégâts.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire). Par ailleurs, Buche explique aimer ce genre de personnages avec de bonnes caractéristiques et complexes car il éprouve une forme de challenge à les jouer et trouve cela plus amusant que de choisir des personnages pour débutants : « *Quand c'est dur, tu t'amuses plus que quand c'est trop facile, et le jeu tu le finis en une journée.* » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+). Là aussi, les réponses montrent que l'ensemble des personnages préférés cités par les garçons sont masculins. A contrario, les garçons disent moins aimer les personnages moins performants (3 mentions), l'adjectif « nul » étant cité plusieurs fois (3 occurrences) : « *Willow (de Brawl Stars). C'est une sorte de sorcière. Elle est très très nulle.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire).

On remarque aussi une exception de la part d'une seule fille qui affirme aimer certains personnages principaux du jeu *Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm* pour leurs attaques : « *C'est des personnages que je regarde dans la série, et comme ils sont adaptés en jeu j'aime bien les jouer, parce que j'aime bien leurs attaques.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

Concernant la personnalisation des avatars, nous observons des tendances générales genrées dans les réponses des adolescents et adolescentes.

L'apparence est ce qui est le plus personnalisée par pratiquement tous les interrogés (8 mentions). Ils personnalisent l'apparence de leurs avatars au niveau des « cheveux » (10 occurrences), du « visage » (7 occurrences), des « vêtements » (4 occurrences), et du « corps » (2 occurrences). Néanmoins, cette personnalisation est privilégiée par toutes les filles interrogées. La plupart de celles-ci expliquent apprécier personnaliser cet aspect-là afin de créer un avatar qui leur ressemble : « *Sur Star Stable Online je personnalise d'une façon qui me ressemble.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). Félix développe cette idée en expliquant que personnaliser l'apparence d'un avatar lui sert également à créer un idéal qui ne lui ressemble pas, ou une projection future d'elle-même : « *On peut faire en sorte qu'il ressemble à soi-même ou alors qu'il ressemble à quelqu'un de totalement différent, ou à la personne qu'on va être plus tard.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

Pratiquement tous les garçons affirment aussi personnaliser l'apparence de leurs avatars pour faire en sorte qu'ils leur ressemblent, ou pour créer des personnages amusants (3 mentions) : « *Ça peut m'arriver d'essayer de faire le visage le plus farfelu possible pour essayer d'avoir un personnage amusant.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

En ce qui concerne la personnalisation des caractéristiques (ou capacités) (5 mentions) d'un avatar, elle est privilégiée par tous les garçons. Étant donné que tous les jeux joués par les garçons interrogés ne proposent pas forcément de personnaliser soi-même les caractéristiques, cette personnalisation se fait davantage dans le choix stratégique des avatars. Cette stratégie est exclusivement centrée sur un aspect compétitif via l'envie de gagner sur le jeu. Ainsi, les joueurs vont privilégier des avatars qu'ils apprécient manipuler ou ceux ayant des points de dégâts ou des performances accrues : « *Ceux qui sont faciles à prendre en main. Sinon ça sert à rien. Et ceux qui tirent loin et qui font pas mal de dégâts.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire).

Parmi les filles, une seule dit faire également ce choix ou cette personnalisation stratégique des caractéristiques afin de gagner la partie : « *Sur Star Stable Online, si je dois faire des championnats ou que j'entraîne mon cheval et que j'ai des courses, et donc que j'aimerais être classée dans un classement, bah là je vais prendre des équipements qui sont pas forcément très très beaux mais qui sont full stat.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). Les autres filles, disent ne pas pouvoir faire cette personnalisation car leurs jeux ne leur en donnent pas la possibilité, mais au contraire des garçons, elles ne font pas pour autant des choix stratégiques sur les personnages les plus performants. Pour illustrer cela, Lisa nous dévoile ne pas faire ce travail stratégique car elle n'y a jamais porté d'attention : « *En fait vu que je savais pas trop qu'est-ce qui était mieux ou pas, j'ai pas trop cherché.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Enfin, le choix des avatars ou des personnages jouables peut relever d'une stratégie de dissimulation. En effet, Penguin nous révèle une anecdote sur sa sœur qui préfère prendre des avatars en forme d'animaux lorsqu'elle joue à *Minecraft*, afin que les autres joueurs ne sachent pas que c'est une fille dans la réalité :

« *Ma sœur elle s'est mis un loup, pas fille ni garçon, comme ça on reconnaît pas si c'est une fille ou un garçon. Parce que ça la gêne des fois qu'on sache que c'est une fille quoi. [...] Parce que des fois on peut critiquer ou dire « oui elle est plus faible, il faut faire attention », tu vois. « On va être molo avec elle » et elle voulait pas qu'on la traite comme ça.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+).

1.4. Positionnement conscient et inconscient dans les pratiques vidéoludiques genrées

Aucun des enquêtés ne s'interdit de jouer à un jeu parce qu'il est une fille ou un garçon. Cependant, inconsciemment, quelques-uns affirment ne pas s'orienter vers certains jeux à cause de leur genre (2 mentions). En effet, Lisa nous explique qu'elle ne s'est jamais

interdit de jouer à un type de jeu, mais malgré elle, parce que c'est une fille, elle n'a jamais ou peu pensé jouer à certains jeux qu'elle a vu jouer par des garçons. Cependant, si elle y avait pensé, elle y aurait joué : « *Je me suis pas dit « oui je veux pas jouer, j'suis une fille » mais je me suis pas dit « tiens si j'y joué ».* Parce que du coup, j'y ai pas pensé parce que je suis une fille. [...] *Si j'y avais pensé, je l'aurais fait.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+). De même pour Nathan qui nous dévoile ne pas s'interdire mais convient, qu'inconsciemment, les stéréotypes genrés inculqués en lui l'ont détourné de certains jeux connotés comme étant joué par les filles :

« *M'interdire moi-même non, mais je pense que sans le faire exprès, il y a des jeux vers lesquels je suis pas allé parce que je suis un garçon. Et que sûrement il y a des stéréotypes qui sont vraiment inculqués à l'intérieur de moi et de pas mal de personnes je pense, qui font que je suis pas allé vers certains jeux, du fait que je sois un garçon. [...] Des jeux où il va falloir... Tout ce qui est dans le maquillage ou la coiffure.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Ceux affirmant ne pas s'interdire de jouer à un jeu en particulier en raison de leur genre, se justifient selon des explications similaires. D'une part, ils se justifient en déclarant ne jamais s'être posés la question puisqu'ils jouent à ce qu'ils veulent (3 mentions) : « *C'est que si un jeu me plaît ben j'y joue quoi. Je vais pas ne pas y jouer parce que je suis une fille.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+). D'une autre part, ils justifient leur réponse en manifestant le fait qu'il n'y ait pas de « jeux pour filles » ou « pour garçons », mais que nous sommes, au contraire, tous égaux (3 mentions) : « *Parce qu'il n'y a pas vraiment de jeux pour les filles ou pour les garçons, enfin ça m'intéresse donc ça te donne envie de jouer quoi.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire) ; « *On est tous pareils, on est tous égaux et il y a pas à s'interdire.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

De plus, quelques interrogés proposent des justifications plus personnelles et originales, comme Chien qui souhaite ne pas s'interdire afin de pouvoir tester le plus de jeux possibles, y compris ceux qu'il définit comme étant « pour les filles » : « *Pour moi c'est intéressant de pas m'interdire parce que comme ça je peux tester tous les jeux même si c'est des jeux pour les filles.* » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+).

D'autres explications, montrent une forme de résistance à des stéréotypes, notamment de la part des joueuses questionnées (2 mentions), via un sentiment de fierté à jouer à des jeux définis comme étant « pour les garçons » : « *Pour montrer aux autres que c'est pas parce que je suis une fille que je peux pas jouer à des jeux qu'ils disent « pour garçons ».* » (Félix, fille,

13 ans, CSP+) ; « *Je suis très fière d'être une fille et de jouer à Fortnite parce qu'il y en a pas beaucoup de filles qui jouent à Fortnite.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

2. Pratiques vidéoludiques et dynamiques sociales avec le groupe de pairs

2.1. Des pratiques vidéoludiques essentiellement similaires à celles du groupe d'appartenance

Les groupes d'appartenance des différents enquêtés intègrent des membres très homogènes. En effet, de manière générale, les filles ont davantage d'amies filles dans leur groupe de pairs (3 mentions) et les garçons ont essentiellement des amis garçons (4 mentions). Néanmoins, il est intéressant de noter que les joueuses interrogées ont également toutes des amis garçons dans leur groupe d'appartenance. A l'inverse, ce n'est pas le cas pour les joueurs questionnés qui n'ont que des amis garçons dans leur groupe d'appartenance. Seul Nathan fait exception avec un groupe qui intègre essentiellement des garçons mais aussi quelques filles.

Dans chacun de ces groupes de pairs, une grande partie de leurs amis joue aussi aux jeux vidéo. Pour les groupes mixtes, certains garantissent que ce sont les garçons du groupe qui jouent le plus souvent (5 mentions) : « *Dans mon groupe d'amies filles de 4^e, je crois que sur 6, on est 3 à jouer aux jeux vidéo. Et dans mes amis garçons ouais ils jouent tous à peu près aux jeux vidéo.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

Cependant, on observe parfois chez certaines filles, ayant un groupe de pairs mixtes, qu'elles sont moins proches ou passe moins de temps avec les garçons pour jouer (2 mentions). A contrario, une seule fille dit jouer davantage avec ses amis garçons car elle trouve qu'il y a moins de disputes ou de conflits avec les garçons qu'avec les filles : « *Je dois dire que je m'entends bien avec les garçons, presque plus qu'avec des filles, vu qu'ils font moins d'histoires.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Dans l'ensemble des groupes de pairs, les amis jouent au moins à un même jeu que l'interviewé. Selon Nathan, cela s'explique par un effet de groupe inhérent au groupe de pairs : « *On va jouer essentiellement au même jeu. Parce qu'il y a vraiment un effet de groupe quand même sur certains jeux.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+). Lorsque les amis ne jouent

pas aux mêmes jeux (6 mentions), on note que ce sont des jeux ou des types de jeux que n'apprécie pas l'enquêté.

Quelquefois, au regard des discours des interrogés, on observe que lorsqu'ils ne jouent pas aux mêmes jeux, cela se fait de manière genrée. En effet, Lisa nous dévoile que, dans son groupe d'amis, les filles et les garçons ne jouent pas aux mêmes jeux : « *Les filles, il y en a qui jouent à des jeux sur téléphone pour faire des pizzas ou des kebabs. Elles font plus des trucs comme ça. Et les garçons plus sur la console (comme Fortnite ou FIFA).* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+). Elle explique cette différenciation genrée de son groupe d'appartenance en déclarant que ses amis garçons n'aiment pas les jeux auxquels ses amies filles jouent, mais aussi en révélant que ce phénomène est normal dans notre société : « *C'est vrai que c'est hyper différent, genre les garçons ils jouent tous à la console et tout c'est normal, et les filles non. Et enfin genre personne s'est dit « pourquoi on joue pas ensemble ». C'est juste comme ça.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

2.2. Interactions socio-vidéoludiques avec les pairs : nouvelles rencontres amicales et renforcement des liens existants

Le groupe de pairs des adolescents et adolescentes représente une place importante dans leurs pratiques vidéoludiques. En effet, la très grande majorité de leurs pratiques se fait en relation avec leur groupe d'appartenance respectif (8 mentions). Ils jouent tous avec au moins une personne de leur groupe.

Seul Buche a des motivations intentionnelles à ne pas jouer avec ses amis. Il préfère, en effet, jouer en solitaire car cela pourrait le déconcentrer, mais aussi car ses amis n'ayant pas souvent les mêmes buts dans un jeu, ça le bloque dans sa propre progression. Il va même parfois jusqu'à préférer jouer avec des inconnus en ligne, plutôt qu'avec ses amis :

« Avant j'adorais jouer avec mes potes mais maintenant moins. [...] Par exemple imaginons sur Minecraft, ils vont privilégier les farm autos que l'histoire. Donc tu vas pas affronter des choses et le but c'est pas mon... J'aime pas. [...] Je préfère jouer, même si c'est en multijoueur, avec des gens que je connais pas, donc je leur parle pas, qu'avec mes potes. Parce que sinon après souvent on se parle et on est plus concentré sur le jeu. » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

Cette relation étroite entre les pratiques des enquêtés et leur groupe d'appartenance s'observe également dans les discussions qu'ils peuvent avoir. Pratiquement tous les joueurs

et joueuses disent discuter des jeux vidéo avec leurs amis (8 mentions). Leurs sujets de discussion peuvent porter sur les expériences de jeu vécues par les joueurs (7 occurrences), les mises à jour du jeu (5 occurrences), les nouvelles sorties, notamment d'avatars (3 occurrences), ou encore des astuces et conseils (2 occurrences).

En revanche, les sujets de discussion ne se centrent pratiquement jamais sur des aspects genrés d'un jeu ou des pratiques vidéoludiques au sens large. Seules deux joueuses déclarent en discuter rarement avec leurs amis, notamment sur l'existence des « jeux pour filles et garçons ». Cependant, lorsque cela se produit, ces discussions sont sources de moqueries, particulièrement de la part de garçons : « *Je sais que j'ai quelques copines qui jouent à un jeu. C'est un jeu un peu comme Candy Crush mais après on peut faire rénover des maisons et tout. Et je sais que les garçons aiment bien rigoler de ça.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire).

Jouer aux jeux vidéo offre la possibilité de se faire de nouveaux amis. Certains joueurs et joueuses ont pu en faire l'expérience lorsqu'ils jouaient à des jeux massifs multijoueurs en ligne (4 mentions). Grâce au jeu *Star Stable Online*, Titi a pu rencontrer une joueuse qui est devenue très vite une amie proche. Jouer ensemble en ligne et s'appeler régulièrement leur a permis de nouer des liens amicaux forts : « *C'est une longue histoire, mais c'est ma meilleure amie et c'est fusionnel.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Sans aller jusqu'à la rencontre avec de nouvelles personnes, le jeu vidéo est avant tout un moyen de renforcer des amitiés déjà existantes (5 mentions) : « *Quand j'ai des amis et tout qui joue bah je me rapproche un peu plus d'eux et c'est sympa quoi.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). Au-delà du rapprochement amical possible via le jeu vidéo, ceux-ci ont également, pour Penguin, limité un certain isolement social qu'elle a vécu en 6^e : « *J'étais un peu toute seule en 6e. Et après en 5e on s'est dit « vas-y on s'invite » et on a joué toute la journée, toute une après-midi à Minecraft. [...] Ça nous a rapproché un peu.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+).

Lorsque les interrogés nous disent ne pas forcément voir de renforcement amical via le jeu vidéo, ils l'expliquent essentiellement par le fait qu'ils ne jouent pas aux mêmes jeux que leur groupe d'amis (3 mentions).

Les effets de groupe qui incitent à suivre les pairs dans les pratiques de jeux vidéo semblent être puissants dans tous les groupes (9 mentions). La plupart du temps, cette

incitation à suivre les pratiques vidéoludiques du groupe d'appartenance se fait dans l'objectif de jouer ensemble entre amis, et ainsi de renforcer ces amitiés.

Dans certains cas, suivre leurs amis dans de nouveaux jeux va au-delà d'une motivation volontaire, en se forçant à jouer à des jeux qu'ils n'aiment pas, dans le but de garder des liens avec leurs pairs (3 mentions) : « *Parfois on joue même à des jeux qu'on aime un peu moins. Et s'il y a tout le monde qui joue, ben on va aller dessus aussi.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Néanmoins, on observe que la majorité ont un esprit critique et personnel vis-à-vis de ne pas se forcer à suivre les choix de jeux de leurs amis s'ils n'aiment pas le jeu proposé (6 mentions) : « *Oui c'est vraiment juste parce que ça me plaît. Sinon je me forcerai pas.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire).

2.3. Résistances et adaptations face aux critiques genrées envers les pratiques vidéoludiques

La question des critiques ou remarques éventuellement reçues par les interrogés vis-à-vis de leurs pratiques de jeux vidéo est très genrée.

D'abord, parmi tous les interrogés, ce ne sont que les filles qui ont reçu des critiques sur leurs pratiques vidéoludiques (5 mentions). Aucun garçon ne dit avoir eu ce genre de critique. En revanche, toutes les joueuses questionnées ont eu des réflexions plus ou moins importantes sur leurs pratiques, principalement de la part de garçons (4 mentions). De ce fait, Lisa a reçue, par exemple, des remarques discriminantes sur son jeu mobile *Hay Day*, de la part de son père et d'amis garçons, qui estimaient que ce type de jeu n'a aucun intérêt : « *Il me disait « mais là tu joues à la ferme, c'est ridicule ». [...] Mes amis ils m'ont dit « mais t'as quel âge pour jouer à la ferme ? »* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Ces critiques se portent également sur le type de jeu joué en fonction du fait d'être une fille ou un garçon. Par exemple, Félix a reçue des réflexions de la part de camarades, essentiellement des garçons, qui remettaient en cause sa pratique sur *Minecraft* à cause de l'annotation masculine attribuée au jeu : « *Quand les gens ils ont découvert que je joue à Minecraft, ils étaient en mode « oh mais c'est un jeu de garçon, c'est pas bien ».* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). Au contraire, Titi a reçue des remarques discriminantes de sa pratique sur *Star Stable Online* au regard du caractère, cette fois-ci, féminin attribué au jeu : « *Il y en a ils disent « mais c'est quoi ton jeu de poney là, de nul ». [...] Ils se disent peut-être « c'est un jeu de fille, ça sert à rien de jouer à ça ».* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Une réflexion mise en avant par Lisa est, par ailleurs, intéressante. En effet, elle nous dit avoir des critiques sur sa pratique de manière moins fréquentes que pour d'autres joueuses car elle considère ses jeux comme étant « basiques », des jeux auxquels tout le monde a déjà joué. Par conséquent, elle estime que sa pratique n'attire pas l'attention et reste inaperçue de son groupe de pairs : « *Les jeux auxquels je joue ils sont basiques tout le monde, je pense, à déjà jouer à un jeu comme ça dans sa vie donc... En fait y a rien d'exceptionnel dans les jeux auxquels je joue donc ça choque pas ou quoi, donc ils s'en fiche.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Le fait que les garçons interrogés ne reçoivent pas de réflexions sur leurs pratiques s'explique pour des raisons assez similaires. Selon leurs réponses, ils n'ont pas de critiques principalement car leurs amis et/ou leur famille sont en accord avec leurs choix de jeux (3 occurrences), ou tout simplement s'en fiche (1 occurrence) : « *Ils sont d'accord avec mes choix, et des fois ils s'en fichent.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire). Néanmoins, pour Nathan, cela peut s'expliquer d'une autre manière. Il affirme que les membres de son groupe d'appartenance et lui-même ont les mêmes opinions, n'ont pratiquement jamais de divergence de point de vue, ce qui explique, selon lui, pourquoi il n'a jamais eu de critiques : « *J'ai un groupe d'amis où on n'a jamais vraiment de divergence entre nous. Donc en soi on va pas juger le choix d'un autre ou quelque chose comme ça.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Concernant la réaction des filles interrogées face à ces critiques, celles-ci n'ont majoritairement pas d'influences sur leurs pratiques (4 mentions). La plupart disent ne pas changer d'avis sur leur jeu ou leurs pratiques à cause des remarques qu'elles ont reçues, et ainsi tenir tête à leurs interlocuteurs : « *Je lui avais répondu que je faisais ce que je veux, parce que c'était moi qui jouais.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). En revanche, sa passion pour les chevaux étant si forte que les critiques ne l'atteignent pas, Titi n'a pas tenu à répondre à ses interlocuteurs afin d'éviter toute forme de débats qui, pour elle, seraient inutiles au vu de sa pratique vidéoludique : « *Je laisse couler et je dis rien. Je veux pas me débattre, ça sert à rien. Voilà. Ça m'a pas blessé plus que ça. [...] C'est pas parce que eux ils critiquent que je m'arrêterai de jouer.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Cependant, il est tout de même important de noter que ces critiques peuvent atteindre plus profondément les filles interrogées et même les blesser moralement (2 mentions). Ainsi, les réflexions qu'a reçues Penguin de la part d'une de ses amies l'a particulièrement touché et

blesse puisqu'elles ont engendré des désaccords et des disputes amicales : « *J'ai pas très bien apprécié ce qu'elle m'a dit. [...] On a eu des disputes.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+).

Félix a également été désemparée face à ses réflexions et a ressenti un fort sentiment d'injustice envers le fait d'être critiqué de jouer à *Minecraft*, uniquement parce que c'est une fille. Pour la joueuse, ce genre de remarques ne devraient pas exister, puisqu'elle ne considère pas de « jeux pour filles ou pour garçons » : « *En fait j'ai pas compris au début. Parce que Minecraft c'est pas un jeu en mode... Sur la couverture du jeu vidéo il y a pas marqué « exprès pour les garçons ».* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

Afin de faire face à ces critiques, les joueuses interrogées adaptent leur comportement et leurs relations envers le groupe de pairs. Des stratégies d'évitement de contacts sociaux sont donc observables, notamment en masquant ou cachant leurs pratiques vidéoludiques envers des jeux socialement définis « masculins » (comme *Minecraft*) et « féminins » (comme *Star Stable Online*) (3 mentions). Par conséquent, certaines adoptent une position de recul lors de dialogues entre pairs afin de ne pas dévoiler les jeux auxquels elles jouent : « *Ça m'arrive de cacher que je joue à des jeux comme Minecraft en 5e. [...] Mais en fait quand les gens me demandent pas, je leur dis pas que je joue aux jeux vidéos.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). Cacher une pratique est donc un moyen de limiter, voire annihiler les critiques.

Les cinq derniers interrogés, garçons ou filles, qui ne cachent pas leurs pratiques vidéoludiques, se justifient avec des explications similaires : ils disent ne pas y voir d'intérêt à le faire puisque chacun est libre de jouer à ce qu'il veut (4 occurrences), ou disent n'avoir rien à cacher (3 occurrences).

3. Représentations genrées des pratiques vidéoludiques

3.1. Différentes perceptions de l'implication genrée dans les activités vidéoludiques

Concernant l'implication imaginée et perçue des filles et des garçons dans les pratiques vidéoludiques, on observe une différence de perception notable entre les joueuses et les joueurs interrogés sur l'intensité de jeu.

Ainsi, la majorité des filles interviewées affirment que les garçons jouent plus que les filles aux jeux vidéo (4 mentions). D'une part, cette perception s'explique pour Penguin par le fait qu'elle remarque davantage de garçons, lorsqu'elle joue en ligne à certains de ses jeux : « *Je*

dirais plutôt les garçons. Parce qu'à chaque fois sur des jeux là où je vais il y a plus de mecs que de filles. » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+).

D'une autre part, Fleur explique cette perception en affirmant que les garçons ne connaissent et ne sont intéressés que par les jeux vidéo : *« Ils sont moins intéressés par autre chose. Donc comme ils aiment ça, ils font ça. »* (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire). En lien avec cette idée, Lisa et Titi expliquent que, selon elles, c'est normal que les garçons jouent plus car *« ça a toujours été comme ça »* (Lisa, fille, 15 ans, CSP+), étant donné qu'ils aiment jouer en ligne avec leurs pairs, au contraire des filles qui sont moins orientées vers les jeux en ligne, mais ont des loisirs plus diversifiés : *« Je pense que les garçons jouent beaucoup plus que les filles. Parce que les filles des fois elles aiment bien être entre amis et tout. Tandis que les garçons je pense qu'ils aiment bien être entre eux à jouer etc. »* (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Il y a ainsi une grande dichotomie, dans la perception des joueuses, entre filles et garçons concernant les loisirs mêmes de leurs pairs, avec cette idée qu'*« on reste des filles et ça reste des garçons. »* (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

A contrario, la plupart des garçons affirment que les filles et les garçons jouent de manière égale, avec une intensité similaire (3 mentions). Cette affirmation se justifie principalement par des déductions. En effet, Panda explique que, comme il n'a jamais vu de filles jouer aux jeux vidéo, il en déduit et imagine qu'il y a une égale intensité de jeux entre filles et garçons : *« Je sais pas j'ai jamais vu de fille jouer mais je pense que oui (même intensité). »* (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire). Buche, ne connaissant aucune fille jouer aux jeux vidéo dans son entourage, fait la même déduction mais sous un autre angle. Lors de notre échange, il révèle visionner plusieurs *live* de *streameuses* et des matchs *e-sport* de l'équipe féminine de *CS:GO* car, selon lui, elles sont plus performantes que l'équipe masculine. Il déduit ainsi que les filles et les garçons de son âge jouent à la même intensité car, sur les réseaux sociaux, il remarque autant de filles jouer que de garçons : *« Ouais même intensité parce que, [...] des filles j'en connais pas beaucoup qui joue dans mon entourage, mais en streamer en tout cas... Je crois que je connais même plus de filles streamers qui jouent à des jeux vidéo que les garçons. »* (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

Les 2 derniers interrogés qui font exception n'ont pas la même vision que leurs pairs interviewés. En effet, Nathan déclare que les garçons jouent de manière plus intensive que les filles : *« Non je pense que vraiment les garçons passent plus de temps sur les jeux vidéos. »* (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+). Félix, quant à elle, affirme que les garçons et les filles jouent à la même intensité car elle remarque, comme Buche, que les *streameuses* et *streamers* qu'elle

visionne ont un engagement égal dans le jeu vidéo : « *Je dirais qu'il y a des garçons et des filles qui jouent à la même intensité parce que par exemple les streamers ou les streameuses qui jouent à des jeux vidéos [...] ils jouent à la même intensité parce qu'ils font le même nombre de vidéos, du même temps tout ça.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

Cette tendance à percevoir les garçons comme jouant davantage que les filles se vérifie dans les réponses des interrogés concernant le nombre de jours et le temps de session de jeux imaginé pour les filles et les garçons. En effet, on constate des nombres toujours plus élevés sur la pratique des garçons que pour celle des filles. Par exemple, selon les enquêtés, les garçons jouent 4/5 jours (5 occurrences) pendant plus d'1h (6 occurrences), alors que les filles jouent moins de 4 jours (3 occurrences) pendant moins de 30 min (5 occurrences).

On observe néanmoins deux remarques de deux joueuses qui expliqueraient, selon elles, pourquoi les filles ont des sessions de jeu moins importantes que celles des garçons. Pour Félix, cela s'explique par le fait que les filles sont plus raisonnables sur leur temps de jeu : « *Je pense que les filles des fois c'est plus raisonnable que les garçons.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). Titi ajoute que les filles portent moins d'attachement à de longues sessions de jeu, au risque d'être rapidement désintéressée : « *Les filles... Je pense qu'après 3 heures on en aurait ras-le-bol, comparé aux garçons.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

3.2. Jeux « genrés » : entre perception, rejet et reproduction des clichés

3.2.1. Des jeux dirigés vers les filles et les garçons, mais qui tendent à évoluer

Tous les interrogés, que ce soit les filles ou les garçons, sont critiques ou réticents vis-à-vis de l'existence de jeux « pour filles » et « pour garçons ». Seule une joueuse, Lisa, dit explicitement qu'il existe des jeux pour filles et pour garçons. Ainsi, elle énonce que les jeux comme *Fortnite* ou *FIFA*, centrés sur l'action ou la compétition sportive, sont davantage pour les garçons, alors que les jeux sur téléphone, de réflexion ou de simulation de vie, comme *Cooking Fever*, *Homescape* ou *Hay Day*, sont plus pour les filles : « *En vrai j'aimerais dire que non mais du coup si. Du coup ouais plus Fortnite, FIFA ça moi je connais quasiment que des garçons qui jouent dans mon entourage. Et les jeux un peu de course auto. [...] Et après pour les filles du coup plutôt ouais les jeux sur téléphone, [...] des jeux genre de ferme ou des trucs comme ça.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

En revanche, si pratiquement tous les enquêtés réfutent l'existence de jeux pour filles et pour garçons, beaucoup pensent que les jeux sont parfois conçus ou dirigés volontairement vers un public féminin ou masculin (5 mentions). Selon Félix, les industries / concepteurs des jeux font exprès de créer des publicités avec des éléments plus ou moins genrés afin de promouvoir leurs jeux à un public essentiellement féminin ou masculin : « *Dans les pubs pour les « jeux pour filles », entre guillemets, ils mettent du rose, du violet, des paillettes tout ça. Alors que dans les « jeux pour garçons », entre guillemets toujours, et bah ils mettent des couleurs sombres, des épées, des bruits de combat tout ça.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

Par conséquent, Félix remarque que les jeux dirigés pour la consommation des garçons sont des jeux essentiellement de combat, alors que pour les filles, ce sont des jeux de quête, narratif, ou encore de simulation de vie : « *Je dirais que les jeux plus pour garçon enfin, qui sont pour la consommation des garçons, et ben c'est des jeux de combat. [...] Les garçons ils auront plus tendance à aimer ça que des jeux où tu as des quêtes pour faire la vie de quelqu'un.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). Nathan lui, pense que les jeux de guerre ont initialement été créés pour un public masculin : « *Je pense que certains jeux de guerre vraiment pure au début étaient peut-être plus prévu pour les garçons.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Certaines plateformes d'hébergement de jeux vidéo les répartissent même selon des catégories « jeux pour filles » et « jeux pour garçons ». C'est ce qu'a pu remarquer Penguin sur une plateforme d'hébergement de jeux.IO, où, par exemple, les jeux de voitures sont catégorisés « pour garçons » et les jeux de mode sont catégorisés « pour filles » : « *Des fois je vais sur des Jeux.IO parce que je peux pas faire grand chose d'autre des fois. Et à chaque fois je vois des catégories de jeux pour garçons ou jeux pour filles. [...] Les garçons, les voitures, des trucs comme ça. Et les filles, plutôt la mode ou des vêtements.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+).

Malgré tout, on constate une position de rejet récurrente à ces clichés stéréotypés de « jeux pour filles » / « jeux pour garçons » proposés par les concepteurs de jeux (7 mentions) : « *Pour moi les filles ont le droit de jouer aux mêmes jeux que les garçons et inversement.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire).

Les propos de Félix sont très illustratifs de son incompréhension envers l'existence de ces clichés, notamment en expliquant qu'il n'est aucunement indiqué « pour garçons » ou « pour filles » sur la couverture d'un jeu : « *Sur la couverture du jeu vidéo il y a pas marqué*

« *exprès pour les garçons* ». Je comprends pas les gens qui disent que tel jeu ou tel série c'est que pour les garçons ou que pour les filles alors que techniquement il y a tout le monde qui peut les aimer quoi. » (Félix, fille, 13 ans, CSP+). Dans le cas de Penguin, cela l'irrite beaucoup de savoir qu'une plateforme de jeux puissent créer des catégories genrées en fonction des types de jeux : « *À chaque fois je vois jeu pour garçon ou jeux pour filles. Et filles c'est plutôt mode ou voilà. Du coup moi ça m'énerve.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+). Penguin va même jusqu'à rejeter les jeux catégorisés de cette manière, au profit d'une catégorie « non classée », notamment car elle n'aime pas les jeux « roses » traitant de la mode.

Néanmoins, les jeux semblent être, certes, dirigés mais certains interrogés pointent l'évolution de quelques jeux sur leur ouverture à des publics mixtes (2 mentions). C'est le cas du jeu vidéo *FIFA* qui, selon Chien et Nathan, a particulièrement évolué ces dernières années afin d'ouvrir sa consommation à un public féminin. En effet, depuis la popularisation du foot féminin, FIFA a intégré des équipes féminine à leur panel : « *FIFA avant il faisait que les garçons. Et du coup c'était fait un peu que pour les garçons et maintenant il commence à mettre des équipes féminines.* » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+). Cependant, cette évolution dans *FIFA* a suscité beaucoup de débats et de controverses : « *Je sais qu'il y a eu beaucoup de divergences dans l'arrivée des filles dans le jeu. [...] C'est vrai qu'au début ça a fait beaucoup débat. Maintenant je pense que ça a été accepté par le plus grand nombre.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Nathan observe également une stratégie d'ouverture à un public mixte, au travers des publicités. Pour promouvoir les jeux de guerre aux filles, il dit que les publicités montrent des filles jouer à ces jeux : « *Je pense que certains jeux de guerre [...] ça s'est ouvert quand même assez pour les filles aussi. [...] Peut-être aussi dans les publicités ou des choses comme ça où on va peut-être voir des filles jouer aux jeux vidéo, plutôt que des garçons* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Malgré cette ouverture à d'autres publics, on observe que les interrogés voient essentiellement des jeux dirigés pour garçons qui tendent vers un public féminin que l'inverse. Lisa raconte, par exemple, que beaucoup de ses amies joueuses se sont mises à jouer à *Brawl Stars*, qu'elle considère plus pour garçons, mais n'a jamais vu de garçons se tourner vers des jeux davantage pour fille : « *L'année dernière il y a eu une grosse période sur Brawl Stars où là vraiment tout le monde y jouait alors qu'à la base c'était plutôt un jeu*

pour les garçons quand j'étais plus petite. Mais là c'était revenu du coup j'avais des copines qui y jouaient. [...] Après des garçons qui jouent à des jeux plutôt filles... En vrai non pas trop, j'ai pas remarqué. » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Ce non-engagement des garçons envers les jeux de filles s'explique, selon Fleur, par le fait que les garçons pourraient moins jouer à tout type de jeux que les filles, ces derniers étant parfois inintéressants et ennuyants pour eux (comme *Hay Day* par exemple) : « *Je pense juste qu'il y a des jeux que les garçons trouvent moins intéressants. Peut-être parce que j'ai l'impression qu'ils s'ennuient plus vite que les filles.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire).

3.2.2. La perception d'avatars et personnages stéréotypés dans les jeux eux-mêmes

Une grande majorité des interrogés repèrent également des stéréotypes de genre présents directement dans les jeux, par l'intermédiaire des avatars (7 mentions).

D'une part, ils observent ces stéréotypes au niveau de l'apparence et de la morphologie des avatars (6 mentions). En effet, beaucoup remarquent, dans certains jeux, que les avatars féminins sont représentés avec de longs cheveux, un corps fin et beau, avec peu de vêtements ou moulants, alors que les avatars masculins sont représentés avec des cheveux courts, et un corps musclé : « *La fille va souvent avoir les cheveux longs, le garçon va être souvent peut-être un petit peu plus musclé que la fille, plus baraqué, plus grand.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+). Par ailleurs, Nathan a même conscience que ces tendances morphologiques attribuées aux avatars féminins et masculins renvoient à la reproduction de stéréotypes : « *C'est vrai que ça respecte quand même énormément les stéréotypes.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

D'une autre part, ils remarquent ces stéréotypes au niveau des performances (caractéristiques) et de la personnalité des avatars (2 mentions). Alors que Félix (fille, 13 ans, CSP+) affirme voir de grandes différences entre les avatars féminins et masculins vis-à-vis de leurs caractéristiques / performances (« *Dans des jeux comme Naruto ou Hogwarts Legacy, il y a vraiment des grandes différences dans les caractéristiques des personnages.* »), Buche lui observe, notamment dans les jeux du studio *Honkai*, que les personnages féminins sont trop féminisés (donc moins performantes) et paraissent naïves, voir faibles mentalement, surtout en comparaison avec les personnages masculins qui ont des personnalités plus diverses :

« Sur Genshin Impact, je trouve les personnages féminins ils sont trop féminisés. [...] Elles sont tout le temps représentées en faible. Enfin pas faible mais leur mental est faible. Alors que chez les garçons, il y a faible, il y a fort, il y a entre les deux. »

(Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

Face à tous ces stéréotypes attribués au genre des avatars, les interrogés ont des avis essentiellement négatifs et/ou critiques. Néanmoins, ces avis sont davantage formulés par les filles que par les garçons qui, pour deux d'entre eux, n'ont aucun avis sur cet aspect. De ce fait, Lisa (fille, 15 ans, CSP+) trouve cela ridicule car ça renferme les avatars dans des clichés genrés (« *En vrai c'est un peu ridicule. Parce que du coup [...] ça renferme dans les clichés un peu quoi.* »), notamment avec le fait que les jeux véhiculent l'idée que les garçons sont plus forts que les filles dans la société en général : « *Je sais pas trop, c'est comme si les mecs étaient plus forts en général tu vois. [...] Ça me dérange.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+). Penguin a même un comportement de rejet dans sa pratique vidéoludique envers la reproduction de ces stéréotypes, en ne choisissant volontairement pas les avatars féminins avec des vêtements moulants : « *Les filles sur fortnite quand c'est vraiment trop moulant quoi. [...] Enfin, j'aime pas trop.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+). Enfin, Félix déplore le fait que ces clichés transposés dans le jeu, limitent la possibilité aux joueurs de personnaliser un avatar qui leur ressemble à 100 % :

« *En vrai j'aime pas trop ça parce que techniquement si dans les jeux vidéo il y avait plus de diversité, en mode il peut y avoir des filles avec les cheveux courts ou des garçons avec les cheveux longs, ça serait plus cool. Parce que tout le monde pourrait se représenter dans les jeux vidéo et pas être obligé de choisir un personnage qui se rapproche un peu.* » (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

3.2.3. Une dissonance frappante dans le discours des joueurs et joueuses : l'attribution de jeux en fonction du genre

Concernant leurs représentations des types de jeux joués par les filles et les garçons, on observe une dissonance au sein de leurs discours. Si dans une première question ils considèrent qu'il n'y a pas de spécifications genrées des jeux, dans les réponses à une autre question, on remarque qu'ils font au contraire, de manière inconsciente, une distinction assez franche entre des jeux plutôt féminins et masculins.

En effet, concernant la représentation des jeux préférés par les garçons, les interrogés citent : les jeux d'action (6 occurrences), de guerre / avec des armes (6 occurrences), de combat (3 occurrences), de compétition (6 occurrences), violents (3 occurrences), avec des voitures (1 occurrence), de stratégie (1 occurrence), ou encore des jeux populaire (1 occurrence). A contrario, les jeux mentionnés comme étant moins aimés par les garçons

sont les jeux : de simulation vie (4 occurrences), ceux qui demande de la patience (4 occurrences), de relooking (2 occurrences), de danse (1 occurrence), d'horreur (1 occurrence), ceux n'ayant pas de compétition (1 occurrence), ceux tranquille / long (quête, monde ouvert), ou encore ceux sans but (1 occurrence). Les filles interrogées semblent accentuer un peu plus le type de jeux violent et de guerre que leurs homologues masculins.

Affirmer qu'ils préfèrent les jeux d'action s'éclaire par le fait qu'« *ils sont plus hyperactifs, ils ont besoin d'action.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire) contrairement aux filles qui sont plus calmes : « *Alors que nous on est plus calme du coup* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire). Cette idée est reprise par Nathan qui démontre que les garçons préfèrent jouer à des jeux d'action qu'à de longs jeux, comme des jeux en monde ouvert, qui demandent de la patience : Ils aiment moins « *les jeux où il va falloir beaucoup attendre pour faire quelque chose.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Titi développe l'idée que les garçons aiment les jeux incorporant de la compétition afin de pouvoir combattre leurs amis en ligne selon une forme de rivalité : « *Le fait de pouvoir combattre leurs potes en ligne. Voilà, voir c'est qui le plus fort.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Ils affirment également que les garçons apprécient les jeux violents et de guerre car « *ils aiment tirer* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+), mais également car la violence ne les dérange pas : « *Je pense que la violence ils y passe outre en fait.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+). Nathan donne une autre explication en mentionnant les stéréotypes des mathématiques comme influençant le choix des garçons vers des jeux de guerre ou de stratégie : « *La stratégie ça peut être... [...] Quelque chose qui va être très mathématique va peut-être plus plaire à un garçon.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

De manière générale, deux joueuses interrogées affirment que les garçons aiment et s'orientent moins vers les « jeux de filles » car il y a trop d'éléments féminins. Les objets ou les designs roses, le maquillage ou encore le relooking sont des éléments perçus comme évités par les garçons lorsqu'ils choisissent leurs jeux : Ils n'aiment pas « *le fait que ça soit un peu princesse prout prout. Peut-être rose, violet, avec des trucs de filles.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). Cette réticence de la part des garçons à se tourner vers ce genre de jeux se justifie, selon Penguin, par le fait qu'on pourrait les juger s'ils y jouaient : « *Le fait que c'est pour les filles quoi. Parce qu'on peut les juger.* » (Penguin, fille, 13 ans, CSP+).

Concernant la représentation des jeux préférés par les filles, les interrogés citent : les jeux de simulation de vie (6 occurrences), de quêtes (3 occurrences), de réflexion / logique (2 occurrences), créatifs (1 occurrence), de *makeup* (1 occurrence), ou encore des jeux de guerre / combats (1 occurrence). A contrario, les jeux mentionnés comme étant moins aimés par les filles sont les jeux : violents (5 occurrences), de guerre (3 occurrences), ou encore les jeux complexes (1 occurrence).

Ainsi, pour justifier le fait que les filles n'aiment pas les jeux violents ou de guerre, beaucoup disent qu'elles n'apprécient pas ou ne voient pas d'intérêt à tuer des personnes, contrairement aux garçons : Elles n'aiment pas « *genre GTA où il faut tuer tout le monde. [...] Nous on n'y va pas l'intérêt.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Ainsi, Titi déclare que les filles préfèrent le gameplay et la liberté d'imagination possible dans les jeux de simulation de vie : « *Je pense que les filles elles sont plus roleplay quand même que guerre.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). Cependant, Buche a une vision contraire. Il nous explique que les jeux de simulation de vie font partie des jeux moins aimés par les filles car il considère que ce sont des jeux inactifs, au contraire des jeux d'action ou de guerre joués par quelques *streameuses* qu'il suit (par exemple, l'équipe féminine *e-sport* de *CS:GO*) : « *Mais je dirais qu'elles aiment moins plutôt les Sims. Après c'est mon avis, mais un jeu un petit peu inactif où il faut attendre longtemps avant que quelque chose se passe.* » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

Certains des interrogés ont conscience que leurs réponses sont le reflet de stéréotypes inculqués en eux (2 mentions). De ce fait, Nathan cite les jeux de réflexion comme étant les préférés des filles car c'est ce qui lui vient en premier à l'esprit : « *C'est peut-être complètement une idée reçue. C'est possible. Mais je sais pas, c'est comme ça dans mon esprit, c'est ce que je me suis dit.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+). C'est également le cas, pour Lisa, des pratiques vidéoludiques féminines et masculines qui dépendent des stéréotypes ancrés en chacune des filles et des garçons : « *Je pense que c'est parce qu'on nous l'a dit. Parce que c'est comme ça que c'était et que du coup c'est comme ça qu'on l'a vu donc on a juste fait sans se poser de question.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Pour synthétiser ces résultats, nous constatons qu'il y a de grandes différences dans la perception des jeux joués par les filles et les garçons. Nous remarquons également à travers les réponses des interviewés, que les jeux perçus comme préférés des garçons sont les jeux cités comme moins aimés par les filles, et inversement.

3.3. Persistance d'une division stéréotypée entre les modalités de pratiques féminines et masculines

Par manque de temps, certaines des thématiques présentes dans cette partie n'ont pas pu être abordées avec tous les enquêtés. Ainsi, parmi ceux que nous avons pu questionner (cinq uniquement), beaucoup supposent que les supports portables constituent une préférence dans les pratiques vidéoludiques des filles. Ils citent ainsi le téléphone (5 occurrences) et les consoles portables (2 occurrences). Tous les interrogés, filles ou garçons, qui mentionnent le téléphone comme étant le support préféré des filles pour jouer, mettent en avant la praticité de cet outil : « *Dans le transport, dans la facilité, qui peut cumuler plusieurs trucs à faire, plutôt qu'une console qui sert qu'à jouer.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+). Pour les consoles portables, Chien (garçon, 14 ans, CSP+) le justifie, par exemple, en expliquant qu'il a vu plus de filles jouer à la *Switch* que de garçons.

Au contraire, concernant le support de jeu préféré des garçons, les joueuses et joueurs interrogés citent principalement des supports non portables : consoles de salon (4 occurrences) et PC (2 occurrences). La performance, la qualité visuelle et, dans certains cas, la facilité de prise en main de ces supports, sont les caractéristiques essentiellement mises en avant : « *Je pense que c'est ce que j'aurais dit en tout cas en terme de performance, de qualité visuel aussi.* » (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

La représentation des supports moins aimés est diamétralement opposée à ceux cités comme étant les préférés des filles et des garçons. Autrement dit, ce que n'aiment pas les filles correspond à ce qu'aiment les garçons et inversement (4 mentions). Seule Fleur pense que les ordinateurs sont moins utilisés autant par les garçons que par les filles car elle observe que beaucoup de son âge n'ont pas ce support chez eux : « *J'ai pas l'impression qu'on en ai tous un. Il y en a beaucoup de mon entourage qui ont pas forcément d'ordinateurs.* » (Fleur, fille, 15 ans, CSP intermédiaire). Certaines filles considèrent également que les garçons n'ont pas de supports moins aimés car ils jouent avec tout type de support : « *Bah en fait il joue un peu sur tout très clairement. Tant qu'ils peuvent jouer, je pense que ça leur dérange pas.* » (Tit, fille, 13 ans, CSP-).

Les modalités d'environnements de jeu représentées comme privilégiées des filles et des garçons sont également très divisées.

En effet, parmi ceux que nous avons pu interroger (six uniquement), ils affirment que les filles préfèrent jouer en solitaire (6 occurrences) ou parfois en multijoueur mais essentiellement en présentiel (3 occurrences). Être seule dans sa pratique vidéoludique est une alternative nécessaire, selon Titi, afin que les filles ne soient pas embêtées par les garçons en ligne, par des moqueries ou des insultes : « *Plus solo quand même. Pour pas être embêté [...] par les garçons.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). De plus, jouer en solitaire est plus une question d'habitude que de choix pour les filles car, contrairement aux jeux destinés aux garçons, ceux des filles ne sont pas conçus pour jouer à plusieurs :

« *Je sais même pas si c'est une question de préférence mais plutôt une question d'habitude. [...] Je pense que, vu que les garçons les jeux ils sont faits un peu pour jouer ensemble, c'est plus pratique je pense. [...] Alors que nous comme c'est plus des jeux individuels, bah on va moins jouer ensemble.* » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

De ce fait, en ce qui concerne les garçons, les enquêtés estiment qu'ils privilégient jouer en multijoueur en ligne (5 occurrences). En effet, jouer à plusieurs semblerait relever pour Titi du domaine de la compétition, en s'assurant de jouer avec des individus performants (filles ou garçons), afin de s'assurer la victoire : « *Bah ils jouent beaucoup entre eux mais ça les dérange pas que les filles viennent aussi. Tant que la personne est pas nulle ça va.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-). Conjointement à cette idée de compétition, Chien a une vision différente. En effet, il affirme que les garçons préféreraient plutôt jouer en solitaire qu'en multijoueur car, selon lui, perdre une partie en étant seul a des conséquences bien moins importantes que si la défaite était collective : « *Parce qu'il y a un gros but quand tu es en ligne. C'est plus compétition. Alors que quand tu es solitaire, si tu perds c'est moins grave.* » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+).

Enfin, les avatars représentés comme privilégiés lors de leur choix est de nouveau très divisé en fonction des pratiques féminines et masculines.

Parmi ceux que nous avons pu interroger (sept uniquement), les enquêtés attribuent aux garçons des choix basés essentiellement sur la performance et la stratégie (6 mentions). En effet, la grande majorité affirme que les garçons préfèrent choisir des personnages forts, avec de bonnes caractéristiques, plutôt qu'un personnage faible qui leur assurerait la défaite : « *Ils regarderaient leur puissance, si c'est une longue, ou un combat rapproché, leur catégorie. [...] Ils prendraient le plus fort parce que le moins fort ils aiment moins.* » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+). Quelques-uns expliquent également que, selon eux, les garçons font particulièrement attention au choix stratégique du personnage (féminin ou masculin) jouable

afin de s'assurer la victoire. Ainsi, Panda et Nathan nous donne l'exemple de la *hitbox* sur *Fortnite*, une zone imaginaire autour de l'avatar qui permet de le toucher et ainsi de lui infliger des dégâts, plus grande chez les avatars masculins que féminin : « *Quand tu es sur Fortnite, pour que les gens ils te touchent moins facilement, eh ben faut que tu prennes les filles parce qu'elles ont des corps plus affiné. Donc c'est moins facile de les toucher. Alors que les garçons ils ont un plus gros corps. Plus large en tout cas. Donc c'est plus facile de les toucher.* » (Panda, garçon, 14 ans, CSP intermédiaire).

Néanmoins, trois joueurs interrogés font exception en considérant que certaines filles privilégient également des avatars pour leurs caractéristiques et performances : Elles ne choisiraient « *Pas le moins puissant [...] Pareil leur préférée ça serait niveau catégorie.* » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

A contrario, les interrogés pensent que les filles font des choix d'avatars plutôt tournés vers l'apparence et la ressemblance (7 mentions). Selon eux, elles privilégieraient ainsi des personnages beaux et/ou « stylés », qui leur ressemblent (donc majoritairement des avatars féminins) : « *Les filles un truc qui leur représente. [...] Je pense qu'on aime bien avoir des skins jolis, etc. qui nous représente ou qui sont jolies.* » (Titi, fille, 13 ans, CSP-).

Cependant, ici aussi, on constate des exceptions de la part de trois interrogés qui affirment que les garçons peuvent également privilégier de choisir des avatars en fonction de leur apparence, notamment afin que cela les représentent dans le jeu ou simplement parce qu'ils aiment leur esthétique : « *Entre quelqu'un de moche ou de beau, ils prendraient le plus beau. Ou s'ils sont pareil niveau physique.* » (Buche, garçon, 14 ans, CSP+).

3.4. Rôle des pairs dans l'influence des représentations stéréotypées

Tous les interrogés se disent très « proches » (11 occurrences) de leur groupe d'appartenance. Par conséquent, même si leurs amis avaient été en notre présence lors des entretiens, la majorité affirme qu'ils ne changeraient pas leurs réponses. Pour grand nombre d'entre eux, ils expliquent que c'est normal de ne pas mentir à ses amis et d'être franc, même s'ils n'ont pas les mêmes avis : « *On n'a pas les mêmes avis et on va pas choisir de la même manière. Il faut dire ce qu'on pense.* » (Chien, garçon, 14 ans, CSP+). Selon Lisa, avoir des avis différents dans un groupe d'amis peut parfois être compliqué, notamment à cause des critiques ou moqueries que cela peut engendrer. Cependant, ce n'est en aucun cas une raison, pour elle, de changer des réponses : « *On s'en fiche de l'avis des gens même si c'est*

compliqué. [...] Après je comprends que des fois si on dit tous les jours « oui arrête de jouer ça c'est nul », ça peut devenir pesant. » (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Au contraire, certains interrogés disent qu'il n'est pas nécessaire pour eux de changer de réponses puisque les membres de leur groupe ont les mêmes goûts culturels, et de ce fait, on confie en eux : *« Les personnes que j'appelle mes amis c'est des personnes que je connais depuis plus ou moins longtemps, à qui je fais confiance et qu'on a à peu près les mêmes goûts. »* (Félix, fille, 13 ans, CSP+).

Cependant, trois interrogés dévoilent qu'ils pourraient changer de réponse afin d'être en accord avec les opinions de leurs amis. Ainsi, par exemple, Chien accepterait de changer sa vision sur l'existence de « jeux pour filles et garçons » afin de répondre les mêmes éléments que ses amis, qui disent eux qu'il en existent. C'est aussi le cas pour Lisa et Félix qui expliquent qu'avec de bons arguments qui seraient à l'encontre de leur pensée initialement, elles pourraient changer d'avis et ainsi avoir le même point de vue que celui de leur groupe d'appartenance : *« Pour moi je penserai pareil mais vu qu'on en discuterait peut-être qu'il ferait changer mon point de vue. »* (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

Au regard des réponses des enquêtés, on observe une forme de validation collective des clichés dans certains groupes d'appartenance. En effet, quelques joueurs et joueuses disent que leur groupe d'amis ne répondraient pas forcément les mêmes éléments qu'eux au niveau de leurs pratiques personnelles, mais au niveau des représentations, certains membres des groupes pourraient avoir des visions similaires ou au contraire très différentes, en fonction de leur genre (6 mentions).

Ainsi, au niveau des représentations différentes du groupe de pairs, Lisa nous démontre que les garçons de son groupe critiqueraient beaucoup les jeux des filles, mais ses amies filles donneraient les mêmes éléments de réponse qu'elle : *« Je pense que les garçons ils diraient qu'on joue à des jeux nuls. Je pense qu'il dirait qu'il trouve nos jeux sans trop d'intérêt. Et les filles, je pense qu'elles diraient un peu comme moi à peu près. »* (Lisa, fille, 15 ans, CSP+).

A contrario, Nathan nous garantit avoir les mêmes opinions que ses amis, ce qui montre une validation des opinions et des représentations au sein du groupe : *« J'ai un groupe d'amis où on n'a jamais vraiment de divergence entre nous. »* (Nathan, garçon, 15 ans, CSP+).

Ces réponses des membres du groupe en accord ou en désaccord avec l'avis des enquêtés pourraient, in fine, influencer leurs représentations, d'une manière ou d'une autre.

Partie 4 : Discussion des résultats

Notre question de recherche s'intéressait aux représentations des pratiques vidéoludiques formulées par les jeunes âgés de 13 à 15 ans. Elle s'articule autour de plusieurs sujets connexes, tels que l'hypersexualisation des avatars, la conformité aux pairs, ou encore les stratégies identitaires pour faire face aux pressions sociales et genrées.

Nous avons ainsi eu l'opportunité de présenter des résultats variés. Nous avons tout d'abord pu constater des redondances dans les pratiques vidéoludiques de nos enquêtés (comme la fréquence, les supports ou encore la découverte de l'univers du jeu vidéo via une figure masculine), mais aussi des différenciations genrées de celles-ci. Les garçons s'attachent davantage à l'aspect stratégique ou actif des jeux, et les filles à l'aspect réflexif ou créatif. Le positionnement vers ces types de jeux se fait de manière consciente ou inconsciente vis-à-vis de la représentation genrée de leur propre pratique. Nous avons ensuite mis en évidence les puissants liens amicaux entre les enquêtés et leurs groupes de pairs lors de la construction des pratiques vidéoludiques. Ainsi, nous avons pu constater les effets de groupe sur cette construction, que ce soit dans une recherche d'adéquation aux pratiques du groupe ou vis-à-vis de la présence de critiques genrées envers les pratiques de jeux vidéo (uniquement celles des filles questionnées). Enfin, nous avons relevé que les représentations de nos enquêtés sur les pratiques vidéoludiques sont essentiellement différenciées selon le genre. En effet, ils nous expliquent d'abord percevoir des représentations genrées dans les jeux eux-mêmes, via la reproduction de stéréotypes sur les avatars ou la catégorisation de « jeux pour filles et garçons » par les concepteurs. Par conséquent, ces jeunes n'imaginent pas ou très peu de pratiques communes entre les joueuses et les joueurs. Nos résultats mettent également en avant l'impact des pairs, sous une forme de validation collective ou de résistances, envers les représentations genrées exposées par les interrogés.

Au regard de nos résultats, plusieurs interprétations émergent de notre analyse. Tout d'abord nous reviendrons sur les pratiques vidéoludiques afin de comprendre les éventuelles explications sociales révélatrices de leurs différenciations genrées, ainsi que leurs exceptions révélatrices de possibles transgressions de genre. Ensuite, nous discuterons des enjeux des stratégies identitaires et du conformisme social et genré sur la construction et le rapport aux jeux vidéo des enquêtés. Puis, nous comparerons les représentations formulées au prisme du genre et leurs liens avec les influences des pairs et des expériences vidéoludiques vécues par

les joueuses et joueurs questionnés. Pour finir, après avoir évoqué les limites théoriques et méthodologiques de notre étude, nous présenterons quelques implications professionnelles liées à notre sujet de recherche.

1. Le genre au cœur des pratiques et expériences vidéoludiques

1.1. Des convergences visibles entre pratiques vidéoludiques féminines et masculines

Nos enquêtés montrent certaines modalités de pratiques similaires sur leur manière de jouer aux jeux vidéo. En effet, d'abord, ils ont une grande implication dans leurs pratiques. Ils disent, pour la majorité, jouer tous les jours ou presque tous les jours au moins 1h, ce qui se confirme relativement, au vu de leur tranche d'âge, dans les résultats de l'enquête statistique « Médiamétrie » qui dévoile que 40 % des 10-14 ans et que 33 % des 15-24 ans jouent tous les jours (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2023).

De plus, les raisons et motivations de jouer aux jeux vidéo, mentionnées de manière harmonisée par les enquêtés de Fontar & Le Mentec (2020), comme la distraction ou l'aspect de décompresser, sont tout aussi visibles dans les résultats de notre enquête. En effet, le divertissement et la détente sont des motivations recherchées par tous les interviewés, filles ou garçons, dans leurs pratiques vidéoludiques.

Les enquêtés semblent également avoir des modalités de contextes et de supports de jeux semblables, que ce soit en jouant en solitaire, en multijoueur ou en adoptant des supports tel que le téléphone ou les consoles portables. Cette similarité dans les supports et les contextes de pratiques vidéoludiques peut s'expliquer par la féminisation des pratiques. C'est en effet par l'apparition des consoles domestiques, portables et des jeux sur smartphone (Fontar & Le Mentec, 2020 ; Bergström & Pasquier, 2019 ; Lignon, 2013b ; Coavoux, 2019b), que les filles ont pu s'imposer dans ce loisir et ainsi rejoindre progressivement les pratiques vidéoludiques des garçons. Cependant, si dans les enquêtes de Fontar et M. Le Mentec (2020) ou encore Lignon (2013b), leurs résultats de recherche montrent une différenciation genrée dans les supports et les contextes de jeux, nos résultats d'enquête indiquent, au contraire, une convergence et une homogénéité des pratiques vidéoludiques à ces niveaux-là.

Enfin, nos enquêtés montrent un intérêt commun à personnaliser l'apparence de leurs personnages, féminins ou masculins, afin qu'ils leur ressemblent ou encore les fassent rire. Ce résultat diffère de ce qu'a observé Lignon (2013b) concernant la personnalisation de ces

personnages. En effet, dans son enquête, elle met en évidence une différenciation genrée entre les filles qui s'attarderaient davantage sur l'apparence et le physique, contre les garçons qui ne porteraient pas une attention particulière pour l'apparence, les avatars prédéfinis leur convenant parfaitement (Lignon, 2013b).

1.2. Des différenciations genrées des pratiques persistantes

Si des similarités sont constatées dans les pratiques vidéoludiques de nos filles et garçons enquêtés, les différenciations genrées n'en sont pas moins effacées. En effet, on observe des oppositions entre pratiques féminines et masculines à plusieurs niveaux qui illustrent bien les propos de Fontar et Le Mentec (2020) relatif à l'obligation d'adopter des comportements « masculins » et « féminins » socialement construits lors de leurs pratiques vidéoludiques.

D'une part, concernant les jeux privilégiés, les filles montrent une préférence claire pour les jeux mobiles, les jeux de logique / réflexion, créatif ou encore de simulation de vie. Ces résultats rejoignent les constats de Fontar et Le Mentec (2020) ou encore Lignon (2013b), qui montraient déjà ces mêmes préférences d'univers de jeux vidéo chez les joueuses.

Dans nos résultats, on observe néanmoins quelques exceptions au niveau des jeux mobiles qui sont également privilégiés par les garçons interrogés. Cependant, les jeux mobiles des garçons ont tous une connotation de combat, puisque ces joueurs affirment préférer les jeux sportifs (notamment automobile et football), de compétition, ou encore d'action / aventure. De la même manière, Fontar et Le Mentec (2020) ou encore Lignon (2013b), ont déjà observé ces préférences pour ce genre d'univers de jeux chez les garçons.

Ces caractères de compétition et d'action sont également l'un des premiers éléments attendus qui motivent nos joueurs enquêtés à jouer aux jeux vidéo. En 2007, Yee observait déjà cette recherche de compétition et de progression dans un jeu, de la part des garçons. Cela peut effectivement s'expliquer, comme le mentionnaient Fontar et Le Mentec (2020), par le fait que, depuis le plus jeune âge, on apprend aux garçons à être fort, viril, et les meilleurs, notamment dans le domaine du jeu vidéo.

A contrario, ce que mentionnent nos joueuses enquêtées sur ce qui les motive à jouer aux jeux vidéo, on retrouve l'aspect satisfaisant d'atteindre un objectif final, le *role play*, ou encore l'aspect réflexif offert par certains jeux. Ces éléments de réponse se rallient aux motivations citées par les joueuses questionnées par Yee (2007) qui affirment rechercher un sentiment d'évasion ou de découverte dans les jeux.

D'une autre part, cette différenciation genrée dans les pratiques se constate également au niveau du choix et de la personnalisation des avatars. Dans leurs enquêtes, Lignon (2013b) et Zabban (2012) constatent que les joueuses font des choix d'avatars variés. Ceci n'est pas perçu dans nos résultats puisque nos filles enquêtées se centrent principalement sur le choix d'avatar uniquement féminin, pour des raisons de ressemblance.

Concernant la personnalisation des caractéristiques, ce sont les garçons interviewés qui semblent y porter le plus d'attention, afin de faire des choix stratégiques et ainsi avoir de meilleures performances. De la même manière, Lignon (2013b) et Zabban (2012) observent également cette préférence vers les caractéristiques des avatars. Cependant, ces mêmes auteurs mettent en évidence que les joueurs de leurs enquêtes font des choix d'avatars proches d'eux sur le plan du sexe biologique. Or, dans nos résultats, les garçons interrogés se tournent également vers la sélection de personnages féminins pour des raisons stratégiques afin de s'assurer la victoire.

Si des différenciations genrées semblent obligatoires à cause de l'adoption de comportements « masculins » et « féminins » socialement construits (Fontar & Le Mentec, 2020), il est tout de même important de rappeler que, dans nos résultats, nous avons pu observer plusieurs exceptions révélatrices d'une transgression des pratiques genrées, notamment de la part des filles.

1.3. Une transgression des pratiques plus autorisante chez les filles que chez les garçons

Nos enquêtés affirment ne jamais s'interdire de jouer à un jeu en particulier à cause de leur genre. Cependant, cela ne veut pas forcément dire que, dans la réalité de leurs pratiques, ils font effectivement une transgression des pratiques genrées. En effet, cela se constate particulièrement du côté des garçons qui, lorsqu'ils évoquent les jeux auxquels ils jouent, ils mentionnent des jeux rassemblant des caractères plutôt masculins comme le sport, la compétition, ou la stratégie. Au contraire, du côté des filles interrogées, on observe une transgression des pratiques genrées bien plus évidente.

En effet, nos résultats démontrent que certaines joueuses, comme Titi (fille, 13 ans, CSP-), Félix (fille, 13 ans, CSP+) ou encore Penguin (fille, 13 ans, CSP+), transgressent leur genre afin d'avoir une pratique vidéoludique en accord avec leurs centres d'intérêts et les éléments qu'elles recherchent dans un jeu. Cette idée d'une transgression davantage autorisée pour les

filles a également été confirmée par les travaux de Fontar et Le Mentec (2020) qui expliquent que c'est bien plus acceptable pour une fille de transgresser son genre et sa pratique que pour un garçon. En effet, alors que nos joueuses interrogées se disent être fières de jouer à des jeux de combat ou compétitifs, les garçons questionnés ne transgresseraient pas leurs pratiques afin, comme l'explique Buscatto (2019) ou Fontar et Le Mentec, (2020), de ne pas se retrouver dans une forme de « danger social » et ainsi être jugé ou traités de « tapettes ».

Cette pratique transgressive visible de la part des filles peut résulter, selon Jenkins (citée par Driscoll, 2015, p. 183), « d'une stratégie adoptée afin d'affirmer leur identité genrée plutôt qu'une conséquence de leur appartenance au sexe masculin ou féminin ». Néanmoins, il est important de nuancer ces propos de Jenkins et cette possibilité de pratique transgressive car certains enquêtés, filles ou garçons, dévoilent certes ne pas s'interdire de jouer à un jeu, mais déclarent qu'inconsciemment, ils ne s'orientent pas vers certains jeux contraires à leur genre. C'est le cas de Lisa (fille, 15 ans, CSP intermédiaire) et Nathan (garçon, 15 ans, CSP+) qui expliquent qu'ils sont conscients que des pressions de genre leur sont attribuées et qu'ils ne peuvent pas s'en défaire (Pandea, Grzemny & Keen, 2019). En effet, c'est à cause du poids des normes sociales de genre, des « prescriptions genrées » (Pandea, Grzemny & Keen, 2019), que les joueurs et les joueuses ne transgressent pas systématiquement leurs pratiques vidéoludiques.

1.4. Influences du caractère masculin des jeux vidéo et de l'entourage social sur les pratiques vidéoludiques

Tout comme les gameuses interrogées par Soler Benonie (2019), pratiquement tous nos enquêtés dévoilent avoir découvert l'univers du jeu vidéo via une figure masculine, souvent le père, le frère ou des amis garçons, à partir de 7-8 ans. Mais cette découverte s'est également faite, pour certains, via des sphères médiatiques. Ces médias, comme *Youtube*, *Twitch* ou encore les réseaux sociaux, sont définis par Giner (2023) sous le terme de « médiasphères vidéoludiques », qui permettent de découvrir l'univers des jeux vidéo ou de révéler aux joueurs et joueuses leurs prochains choix de jeux à tester.

Par ailleurs, nos résultats montrent que les premiers types de jeux qu'ils ont découvert, a un impact sur les jeux auxquels ils jouent actuellement. En effet, lorsque Penguin (fille, 13 ans, CSP+) et Titi (fille, 13 ans, CSP-) nous racontent, par exemple, avoir découvert le domaine du jeu vidéo par leur frère ou leurs amis garçons en jouant à *Minecraft* ou *Fortnite*, elles citent ces mêmes jeux lorsque nous leur demandons leur préférence de jeux. Nous pouvons donc

supposer que la découverte de cet univers vidéoludique via une figure masculine influence les jeux auxquels les interrogés vont jouer par la suite. Néanmoins nous pouvons supposer que cette influence s'étend également à des figures féminines. En effet, Lisa (fille, 15 ans, CSP intermédiaire) nous expliquait avoir découvert le jeu vidéo grâce à sa sœur en testant des jeux sur tablette, des types de jeux auxquels elle continue de jouer actuellement. De ce fait, nous pouvons envisager que les premières expériences de jeu vidéo avec une personne, féminine ou masculine, influencent les pratiques vidéoludiques que les joueurs et joueuses construiront par la suite.

Le jeu vidéo étant généralement associé à une dimension masculine (« La féminisation du jeu vidéo », 2012 ; Pasquier, 2010 ; Coavoux, 2019b ; Gire & Granjon, 2012), les « normes de genre socio-historiquement situées » (Fontar & Le Mentec, 2020) ont un impact sur les pratiques vidéoludiques, en particulier pour les joueuses. En effet, nos résultats indiquent que certaines des filles interrogées ont un sentiment d'incompétence à jouer aux jeux vidéo, que ce soit à cause de la complexité du jeu lui-même, ou d'une méconnaissance sur le fonctionnement des caractéristiques d'un avatar. Ces résultats vérifient les propos de Jouët (2003) qui affirme que, le jeu vidéo étant un territoire historiquement masculin, les femmes se mettent d'elles-mêmes à l'écart de tout ce qui touche à la technologie et se déclarent moins compétentes que les hommes dans les pratiques vidéoludiques.

L'entourage social présent lors des pratiques vidéoludiques en ligne joue également un rôle important dans la construction de ces pratiques.

En effet, dans son article, Driscoll (2015) explique que l'une des raisons de la non-attraction des filles aux jeux vidéo renvoie au fait que l'on ne les considère pas comme étant capables ou compétentes à jouer. Afin d'éviter ce regard désapprouvateur lorsqu'elle joue à des jeux multijoueurs en ligne, Penguin (fille, 13 ans, CSP+) nous raconte que sa sœur fait le choix volontaire de sélectionner des avatars en forme d'animaux afin de dissimuler son genre aux inconnus avec qui elle joue. Cette action relève d'une stratégie identitaire de contournement afin d'affirmer sa définition de soi tout en se dégageant des normes sociales attribuées à son genre (Taboada-Leonetti, 1998) dans le domaine du jeu vidéo.

Lors de pratiques vidéoludiques en ligne, nos résultats montrent également que certains joueurs ou joueuses questionnés sont réticents à l'idée de jouer avec des inconnus. En effet, jouer avec des inconnus peut être synonyme d'injures ou d'un sentiment de rivalité en vocal. Cela se corrobore aux propos de Bergström et Pasquier (2019), ou encore Coavoux (2019b),

lorsqu'ils expliquent que les violences verbales et le harcèlement sexuel en ligne peuvent constituer un facteur de dissimulation dans la pratique des filles. Néanmoins, vis-à-vis de nos résultats, nous pouvons étendre cette dissimulation aux joueurs garçons, comme Nathan (garçon, 15 ans, CSP+) qui affirme ne pas vouloir jouer avec des inconnus en ligne pour ces mêmes raisons.

2. Socialisation, stratégies identitaires et conformisme genré autour du jeu vidéo

2.1. Le jeu vidéo, un loisir permettant la cohésion et les rencontres sociales

A travers les expériences sociales racontées par nos enquêtés, il est évident que ces adolescents et adolescentes ont un lien fort avec leur groupe d'appartenance, notamment par l'appui d'une pratique vidéoludique hégémonique de ce groupe. En effet, tous affirment que leur groupe d'amis joue également aux jeux vidéo, contribuant à ressentir un sentiment d'appartenance à une communauté de joueurs, comme c'est le cas de 48 % d'adolescents et adolescentes selon l'enquête « Médiamétrie » (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2023).

Néanmoins, comme le souligne Coavoux (2019a), les joueuses ont une possibilité moindre de trouver des groupes de pairs partageant un même intérêt pour les jeux vidéo, que pour les joueurs. Cette analyse s'observe également dans nos résultats, puisque la grande majorité des filles interrogées reconnaissent que ce sont davantage les garçons de leur groupe d'amis qui jouent aux jeux vidéo, au contraire de leurs amies filles.

Par ailleurs, la société des pairs joue un rôle important dans la construction d'un rapport aux jeux vidéo (Roucous, 2019 ; Pasquier, 2005) puisque ce loisir favorise le renforcement de liens amicaux déjà existants de nos enquêtés. En effet, ce renforcement se fait par le biais de pratiques multijoueurs en ligne et en présentiel, ou de discussions diverses relatives aux jeux vidéo. Malgré tout, ces discussions ne portent jamais sur des aspects genrés inhérents aux jeux vidéo, comme les avatars stéréotypés ou l'existence de « jeux pour filles et pour garçons », par exemple. Cela peut éventuellement s'expliquer par la particulière homogénéité genrée des groupes d'appartenance, n'impulsant ainsi pas des objets de discussion tournés vers l'autre sexe.

La construction d'un rapport aux jeux vidéo par la société de pairs, a également permis à certains interrogés de créer de nouvelles amitiés, avec des personnes initialement inconnues. Ces révélations de nos enquêtés rejoignent les 32 % de jeunes qui affirment que les jeux vidéo les ont aidés à nouer de nouvelles amitiés (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2023).

2.2. Conformité aux pairs et affirmation de soi, deux approches en tension

Lors de l'analyse de nos résultats, nous avons pu observer une forte incidence des rapports sociaux entre les pairs sur la construction de soi. Ceci illustre bien les propos de Taboada-Leonetti (1998) qui affirme que c'est « dans le rapport à l'autre que s'élabore le soi ». Les joueuses et joueurs enquêtés doivent ainsi créer une identité sociale conforme à leur groupe d'appartenance afin d'être accepté par ce même groupe social.

Tout d'abord, cette idée apparaît lorsque les interrogés dévoilent jouer à certains mêmes jeux que les membres de leur groupe d'appartenance, mais ont conscience qu'une différenciation genrée des pratiques vidéoludiques s'inscrit dans certains de leurs groupes. C'est le cas de Lisa (fille, 15 ans, CSP intermédiaire), qui révèle voir des pratiques de jeux différentes en fonction de ses amis garçons et filles. Cette différenciation genrée dans les pratiques mêmes du groupe social trouve une explication dans le fait que, lors de la troisième phase de socialisation, l'important est d'être reconnu par un groupe de pairs issue de l'identification à des autrui généralisés (Mead cité par Dubar, 2022c). Ainsi, afin d'être reconnu par leurs pairs genrés et d'être conforme à des « pressions de genre » et sociale, une séparation entre filles et garçons est obligatoire à l'adolescence (Soler Benonie, 2019), y compris à l'intérieur des groupes d'amis via les pratiques vidéoludiques.

Dans cette idée de conformité aux pairs, comme l'explique Soler Benonie (2019), afin de « faire groupe » et d'éviter l'isolement, les joueuses interrogées disent ne pas forcément passer du temps avec les garçons pour jouer, au profit d'une pratique entre filles. Cela s'observe également du côté des garçons interrogés qui jouent principalement avec des amis du même sexe.

L'enjeu d'une conformité aux pairs se vérifie également, dans nos résultats, par des effets de groupe puissants qui incitent les joueuses et joueurs questionnés à suivre les choix de jeux de leurs amis. Dans ce cas-ci, l'identification au groupe s'enclenche par généralisation, en définissant des points communs avec les pairs (Dubar, 2010).

Par ailleurs, au contraire de Soler Benonie (2019) qui ne se centre que sur les pratiques des *gameuses* dans son enquête, nos résultats démontrent que certains enquêtés (filles ou garçons) assurent qu'ils pourraient aller jusqu'à se forcer à jouer aux mêmes types de jeux que leurs amis, afin d'éviter l'isolement vidéoludique et de « faire groupe », même s'ils ne portent pas un grand intérêt pour ces jeux. Ce constat rejoint l'analyse de Pasquier (2005) ou encore Fontar et Le Mentec (2020), affirmant que les filles (mais plus largement, dans le cadre de nos résultats, les garçons aussi), sont obligées de se conformer par ajustements aux « normes sociales et culturelles » du groupe et de leur genre.

Lorsque nos enquêtés assurent ne pas se forcer à suivre les choix de jeux de leurs amis, nous nous trouvons ici dans le cadre d'une stratégie identitaire afin, comme l'explique Taboada-Leonetti (1998), d'avoir une liberté d'action par rapport à des déterminismes sociaux en affirmant sa propre définition de soi. Dans ce cas, au contraire de celui présenté précédemment, l'identification s'enclenche par différenciation, en affirmant la singularité de quelqu'un par rapport à quelqu'un d'autre (Dubar, 2010).

Cette affirmation de soi par différenciation aux autres se constate également, dans nos résultats, via la pratique originale de Buche (garçon, 14 ans, CSP+). En effet, au contraire de la majorité des enquêtés, il ne souhaite pas jouer avec ses amis afin de ne pas prendre le risque d'être déconcentré. Son « soi » de compétition et de progression l'emporte donc face à une conformité genrée et sociale avec ses pairs.

2.3. Impacts des attributs du féminin et du masculin : entre conformisme genré attendu et stratégie identitaire

Le constat réalisé compte tenu de la parole des enquêtés est clair : seules les filles ont reçu des critiques sur leurs pratiques vidéoludiques. En effet, elles affirment que, dans la majorité des situations, ce sont des figures masculines qui profèrent ces réflexions. Celles-ci sont formulées en accord avec les attributs du féminin qui leur sont assignés (Klinkenberg, 2016), ce qui suppose, pour les garçons profanants ces réflexions, que les filles doivent se conformer à des « manière sexuées de faire, de dire et de penser » (Buscatto, 2019), également dans le domaine du jeu vidéo. C'est parce qu'elles n'ont pas « accepté » de se conformer aux attributs du féminin, en jouant à des jeux définis comme masculins, que ces filles ont été critiquées, leurs actions relevant d'une trahison à la norme (Klinkenberg, 2016 ; Pandea, Grzemny & Keen, 2019).

Selon Bergström et Pasquier (2019), cette vision stéréotypée des pratiques vidéoludiques attendues d'une fille ne leur laisse que deux postures stéréotypées possibles pour s'identifier en tant que joueuse : le garçon manqué ou la lolita hyper-féminisée. Cela provoque, pour certaines joueuses enquêtées, un fort sentiment d'injustice vis-à-vis des garçons qui, eux, n'ont aucune remarque.

Cette absence de critiques reçues par les garçons interrogés est révélatrice du caractère masculin attribué au domaine du jeu vidéo. En effet, nos résultats rejoignent l'analyse faite par Pasquier (2010) qui explique que dans la sociabilité des « groupes de garçons », jouer aux jeux vidéo est quelque chose de naturel et valorisé. Ainsi, nos joueurs enquêtés estiment ne pas recevoir de critiques car leurs amis ou leur famille sont en accord avec leur choix de jeux, voire ne s'en préoccupent pas.

Face à ces critiques, les filles questionnées ont deux possibilités : se conformer aux attentes genrées qui pèsent sur elles en ajustant leurs pratiques et leurs relations sociales, ou s'opposer à ces réflexions stéréotypées en adoptant une posture critique et de résistance.

La première possibilité est choisie par certaines enquêtées qui dévoilent cacher leur pratique de jeux vidéo, lorsqu'elles ont des relations sociales avec des pairs. Parce qu'elles ne veulent pas modifier leurs pratiques vidéoludiques, elles choisissent de se conformer aux attentes genrées qui leur sont assignées, en ajustant et adaptant leur contact avec leurs pairs (Pasquier, 2005 ; Fontar & Le Mentec, 2020). Cela dans le but de « faire groupe » (Soler Benonie, 2019) tout en évitant l'émergence de nouvelles critiques.

Cette conformité par ajustement aux normes sociales et genrées peut également s'observer d'une autre manière dans le cas de Lisa (fille, 15 ans, CSP intermédiaire). En effet, celle-ci adopte, de manière consciente ou inconsciente, une stratégie de contournement (Taboada-Leonetti, 1998) en ne jouant qu'à des jeux « basiques ». Elle estime ainsi qu'elle reçoit moins de réflexions que certains autres filles car ses jeux moins critiquables.

La deuxième possibilité est adoptée par certaines joueuses interviewées qui montrent une réaction plus frontale à ces remarques stéréotypées. En effet, lorsqu'elles racontaient ces situations, elles nous certifiaient ne pas tenir compte des avis d'autrui et ainsi ne pas modifier leurs pratiques ou comportements. Au contraire, elles montraient une forme de résistance aux stéréotypes en tenant tête à leurs interlocuteurs. Cela révèle une stratégie identitaire pour faire face aux normes genrées et sociales, afin, comme l'explique Taboada-Leonetti (1998), d'affirmer leur propre définition de soi à leurs pairs.

3. Le genre, les pairs et les expériences vidéoludiques : des éléments impactant les représentations des pratiques de jeux vidéo

3.1. Répercussions des assignations de genre dans les représentations des pratiques vidéoludiques et dans les jeux eux-mêmes

Lorsque nous analysons les paroles de certains de nos enquêtés, nous constatons clairement que les attributs assignés au féminin et au masculin influencent leurs représentations. La citation la plus révélatrice de ce phénomène, lors de notre recherche, est celle formulée par Titi : « *on reste des filles et ça reste des garçons.* ». Ainsi, par les propos de Titi mais également de la très grande majorité de nos enquêtés, le « genre » définit bien, comme l'explique Klinkenberg (2016), les identités associées à un sexe, comme les rôles mais surtout les représentations du féminin et du masculin. C'est à cause de ces assignations de genre que nous constatons une grande séparation dans les représentations des pratiques vidéoludiques féminines et masculines : ce qu'apprécient les garçons sont, au contraire, ce que les filles n'aiment pas, et inversement.

Tout d'abord, si les joueuses et joueurs disent ne pas croire en l'existence de « jeux pour filles et pour garçons », ils sont convaincus, qu'à cause des assignations de genre, certains jeux sont dirigés vers un public féminin ou masculin. Selon eux, les concepteurs et studios de jeux vidéo perpétuent des stéréotypes genrés en ciblant leur public, notamment via des publicités promotionnelles ou, de manière plus explicite, par la définition de catégories genrées de jeux (sur une plateforme d'hébergement de jeux.IO par exemple). C'est d'ailleurs dans l'objectif de résister à ces stéréotypes présents dans le classement des jeux, qu'une enquêtée, Penguin (fille, 13 ans, CSP+), refuse de jouer aux jeux de la catégorie « fille » ou « garçon », privilégiant les jeux « hors catégories » supposés mixtes par la plateforme d'hébergement. Cela relève d'une stratégie de contournement aux stéréotypes genrés (Taboada-Leonetti, 1998).

Tout comme les joueuses et joueurs enquêtés ont pu l'observer ou l'imaginer, Vollbach (2016) démontre, lors de sa thèse sur les représentations de genre dans les publicités télévisées des consoles Microsoft, Nintendo et Sony, que ce ciblage d'un public féminin et masculin s'opère principalement via les publicités. En effet, pour la plupart de ces dernières, les hommes sont surreprésentés, favorisant l'achat par ceux-ci de certains jeux.

Les types de jeux représentés, selon les enquêtés, comme étant dirigés vers un public féminin ou masculin, rejoignent le constat effectué par Vermeulen, Van Looy, Courtois et De Grove (2011), lors de leur enquête qualitative sur la corrélation entre les préférences de femmes et d'hommes concernant leur choix de jeux, et la destination initiale de ces jeux par les concepteurs. En effet, ce sont les « types principaux » de jeux qui sont davantage ciblés pour les garçons (comme des jeux de combat, de sport ou de stratégie), alors que les « types non principaux » de jeux sont ciblés pour les filles (comme des jeux de simulation de vie ou de mode). Ces représentations conscientes ou inconscientes des jeux perçus comme dirigés vers un public genré, rejoignent l'idée, selon Jouët (2011), que les filles sont assignées à des traits de caractère liés à l'émotion ou encore l'attention aux autres, alors que les garçons, selon Fontar et Le Mentec (2020), seraient plus assignés à une recherche de virilité, et de force dès le plus jeune âge, y compris dans le jeu vidéo.

Néanmoins, si la création de jeux était initialement faite par et pour les hommes (Triclot, 2015, p. 20), les enquêtés observent des évolutions dans certains jeux en s'ouvrant à un public mixte. En effet, le domaine du jeu vidéo tend à remettre en cause cette masculinisation en touchant un public de plus en plus large (Simon & Zabban, 2012), notamment à travers des avancées technologiques, esthétiques ou encore marketings. Nos enquêtés estiment que c'est par l'intégration d'avatars féminins ou par des publicités représentant des joueurs mixtes, que les concepteurs tendent à s'ouvrir vers un public féminin. Cette supposition sur les publicités est validée par Vollbach (2016) qui prouve que certains studios de jeux vidéo, inclus de plus en plus de femmes dans leurs publicités afin d'attirer un public plus large. Concernant l'intégration d'avatars féminins, dans l'article « La féminisation du jeu vidéo » (2012), on nous explique bien que ceci a permis une forme de féminisation des pratiques. Cependant, selon les propos de Nathan (garçon, 15 ans, CSP+), des débats sociaux ont vu le jour vis-à-vis de l'intégration d'équipes féminines sur *FIFA*. Cela prouve que les assignations de genre attribuées aux jeux vidéo, comme le fait que ce domaine est historiquement masculin, a encore et toujours un impact sur les représentations que peuvent avoir la société sur les pratiques vidéoludiques féminines.

Les répercussions de ces assignations de genre sont également visibles envers la représentation, imaginée ou constatée, de nos enquêtés sur la présence de stéréotypes chez les avatars. Ainsi, ils dénoncent l'existence de clichés sur la morphologie et la performance / personnalité des avatars féminins et masculins. Lignon (2013b) et Driscoll (2015, p.191),

mettent effectivement en évidence que des stéréotypes et assignations de genre sont perpétués chez les avatars, en particulier pour les protagonistes féminines. Néanmoins, face à ces clichés genrés, les avis des enquêtés sont essentiellement négatifs. Il est tout de même intéressant de constater que ces avis sont, la plupart du temps formulés par les filles, ce qui rejoint les résultats de Vermeulen, Van Looy, Courtois et De Grove (2011), qui démontrent que les femmes sont plus exaspérées et agacées que les hommes par les représentations sexuelles des avatars féminins.

3.2. Vision violente et compétitive des garçons contre une vision calme et réflexive des filles

Au vu de l'ensemble de nos résultats, nous pouvons interpréter que les « habitus » des enquêtés, autrement dit leur « matrice de perceptions, d'appréciations et d'actions » réglée ou régulière comme l'explique Bourdieu (1972), influencent leurs représentations genrées des pratiques vidéoludiques. C'est, en effet, à cause de cette matrice de perceptions de ce qu'est un garçon et une fille, que les enquêtés ont une vision violente et compétitive des joueurs, contre une vision calme et réflexive des joueuses.

Concernant les jeux représentés comme étant les préférés des filles et des garçons, on observe bien cette séparation des visions. Selon les enquêtés, alors que les jeux attribués aux garçons comme préférés sont les jeux de guerre, de combat ou encore stratégiques, les jeux attribués pour les filles sont les jeux de simulation de vie, de réflexion / logique ou encore créatifs. Ils estiment que les garçons aimeraient davantage ces jeux car la violence ne les dérange pas, ils sont hyperactifs et portent une attention particulière à la rivalité. Nous pouvons supposer que cette représentation violente des garçons peut se justifier par les expériences vidéoludiques des enquêtés, comme le fait que certains ont déjà observé des comportements violents de la part de joueurs anonymes. Au contraire, pour justifier leurs représentations des pratiques féminines, les enquêtés estiment qu'elles n'aiment pas la violence mais préfèrent la liberté de *game play* possible dans certains de ces jeux.

Ces justifications et représentations des jeux supposés être appréciés des filles et des garçons rejoignent les représentations globales que la société a du féminin et du masculin. En effet, Philibert, Gagné, Blanchette et Chamberland (2017), dévoilent que les femmes sont essentiellement assignées à des traits de caractère calme et instruit (comme la « gentillesse », la « douceur » et la « non grossièreté »), alors que les hommes sont assignés à des traits de personnalité forte et violente (comme l'« agressivité », la « compétition » et l'« énergie »).

Cette vision dichotomique se constate également dans les modalités de support, de contexte et de personnalisation / sélection des avatars perçus comme féminines ou masculines. En effet, si les supports portables sont décrétés comme privilégiés des filles pour leur praticité, beaucoup d'interrogés assignent les supports non portables aux garçons en raison de leurs performances qui favorise la compétition. Par ailleurs, cette même vision compétitive est assimilée aux garçons lorsque les joueurs et joueuses questionnés affirment que ceux-ci préfèrent jouer en multijoueur en ligne afin de diversifier les personnes avec lesquelles ils jouent et ainsi faire progresser leurs compétences de jeux.

De plus, alors que les caractéristiques étant le critère de personnalisation perçu comme privilégié des garçons afin de faire des choix stratégiques qui garantiront la victoire, la personnalisation imaginée des filles se centre davantage sur l'apparence. Selon les enquêtés, cette personnalisation permet aux filles de prendre le temps de se concentrer afin de créer un avatar qui les ressemble au plus près. Ceci renvoi bien à une vision patiente, calme et réflexive attribuée aux comportements des joueuses. Enfin, cette vision réflexive s'observe lorsque les interviewés sont d'avis que les filles ont des sessions de jeux bien moins importantes car, selon eux, les joueuses sont plus raisonnables que les garçons.

3.3. Rôle des pairs et des expériences vidéoludiques dans le renforcement des représentations stéréotypées

Ce qui ressort de manière récurrente lors de l'analyse de nos résultats est le fort lien de confiance entre les interrogés et leurs amis. Ainsi, lorsque nous demandons aux enquêtés d'imaginer la présence de leur groupe d'appartenance lors de l'entretien, la grande majorité garantissent ne pas choisir la possibilité de changer leurs réponses. Ceci est révélateur d'une mise en avant de leur identité (ou stratégie identitaire) en affirmant leurs avis et leurs représentations même s'ils sont en présence de leurs amis.

Nous relevons néanmoins quelques enquêtés qui déclarent envisager de modifier leurs réponses afin d'être en accord avec celles de leurs pairs. Par conséquent, comme l'expliquent Spies et Zerbib (2015), ces quelques adolescents et adolescentes se conforme aux attentes normatives de leurs groupes sociaux qui imposent des façons de se comporter, de dire et de penser, favorisant éventuellement le renforcement de représentations genrées stéréotypées au sein même du groupe.

Ce renforcement des représentations genrées est également envisageable par une validation collective des clichés. En effet, comme le démontrent Durif-Varembont et Weber (2014),

puisque nos enquêtés font partie de groupes sociaux essentiellement de même sexe, cela favorise la construction et le partage de stéréotypes de genre. Ce partage de stéréotypes permet effectivement, selon Kohler (2007), de faciliter l'homogénéité et l'identification au groupe de pairs. Ceci est visible, dans le cas de Nathan (garçon, 15 ans, CSP+), qui affirme avoir les mêmes opinions que ses amis, renforçant le partage de représentations stéréotypées au sein de son groupe d'amis.

Nos résultats démontrent que les représentations stéréotypées sont également renforcées à l'aide ou à cause d'expériences vidéoludiques de nos enquêtés.

Premièrement, cela s'opère vis-à-vis des pratiques vidéoludiques féminines et masculines que les filles et garçons interrogés ont pu observer. En effet, concernant l'investissement dans le jeu vidéo, les filles questionnées ont une représentation du « garçon geek tryharder » car elles constatent, depuis l'enfance, que cela a toujours été comme ça : les garçons jouent beaucoup plus aux jeux vidéo que les filles. Ce qui rejoint le cliché de « l'adolescent technophile et boutonnable passionné de jeux vidéo » formulé par Fontar et Le Mentec (2020). Au contraire, les garçons interviewés déduisent que les joueuses et joueurs jouent à la même intensité car, pour certains, ils observent de nombreuses *streameuses* ou équipe féminine d'*e-sport* jouer de manière intensive aux jeux vidéo. Ces résultats conjoignent les propos d'Octobre (2011) concernant la variable « genre » qui peut expliquer certains rapports à la culture et aux jeux vidéo, comme, par exemple, le niveau du degré d'investissement.

Deuxièmement, les critiques reçues par les filles, formulées par les garçons de leur groupe d'appartenance, renforcent également la persistance de représentations stéréotypées car elles incitent à conforter l'image d'une séparation obligatoire entre filles et garçons à l'adolescence (Soler Benonie), y compris dans le domaine du jeu vidéo.

Au vu de nos résultats, nous nous sommes demandé si les transgressions des pratiques des filles interrogées pouvaient avoir un impact dans la représentation des pratiques moins stéréotypée. Par exemple, Titi ayant des pratiques vidéoludiques plutôt transgressives, nous aurions pu imaginer avoir des propos moins stéréotypés de sa part, mais ça ne fut pas le cas. Ainsi, la majorité de nos résultats ne corroborent pas avec les explications de Taboada-Leonetti (1998) : si les femmes imposent une minorité de leur « soi » initialement masculine dans un ordre social établi, alors elles questionnent également l'identité des hommes en acceptant la possibilité que ceux-ci puissent avoir des minorités identitaires initialement féminines.

4. Limites théoriques et méthodologiques

Notre étude, car elle se centre sur le sujet des représentations des pratiques vidéoludiques, présente des limites théoriques. En effet, il n'existe aucune recherche scientifique centrée sur cette thématique des représentations dans le domaine des pratiques de jeux vidéo. Lors de la discussion de nos résultats, nous n'avons ainsi pas eu l'opportunité de les interpréter avec des compléments d'enquêtes réalisés dans de réelles conditions d'études qualitatives.

Si nous avons tenu à mener notre travail de recherche inscrit dans une approche qualitative avec rigueur, elle présente néanmoins quelques limites méthodologiques à ne pas négliger.

Une première limite concerne la taille de notre échantillon (9 entretiens) qui reste trop faible pour atteindre une « saturation » des informations collectées par les enquêtés. En effet, chaque joueur et joueuse interrogé apportait des éléments riches et originaux à chaque entretien. Il aurait donc été pertinent d'accueillir davantage de volontaires si nous disposions de plus de temps.

Une deuxième limite, constituant un frein récurrent lors de la mise en place d'entretiens, renvoie aux biais de désirabilité et de conformisme social. Ces biais désignent le fait de se présenter de la manière la plus avantageuse et en accord avec ce que l'enquêteur attend comme réponse (Gonthier, 2011, p.51). Ces biais étaient bien visibles dans notre étude, notamment lorsque sur nous avons présenté la franche contradiction, entre le fait que les interrogés réfutaient l'existence de « jeux pour filles et pour garçons » et leurs réponses genrées dans l'attribution de jeux féminins et masculins. Néanmoins, afin d'éviter cette limite, nous nous sommes attaché à être le plus neutre possible afin d'accueillir n'importe quelle parole.

En lien avec cette limite, notre genre féminin en tant que chercheuse a pu limiter ou ouvrir la parole à certains enquêtés. En effet, nous avons remarqué qu'il était bien plus facile pour les filles interrogées d'avoir une vision « dénigrante » envers les pratiques des garçons que les garçons envers les pratiques féminines. Ainsi, les garçons ont pu modérer leurs représentations stéréotypées envers les pratiques des joueuses face à une chercheuse femme,

dans le but de maintenir une image positive et éviter la dissonance avec les discours sociaux féministes actuels.

Une dernière limite provient de notre manque d'expérience en recherche. En effet, n'étant pas familiarisé avec la méthode des *focus group*, nous n'avons pas voulu prendre le risque de freiner la prise de parole de nos enquêtés à cause d'erreurs de maladresse de notre part. Pourtant, après réflexion, il aurait été pertinent de proposer des *focus group* avec nos adolescents interrogés ainsi que leur groupe d'amis respectif, dans le but d'avoir des éléments d'analyse plus précis sur l'implication du groupe de pairs sur les représentations ou les pratiques vidéoludiques des interviewés.

De plus, si nous avons réussi à donner une plus grande parole aux enquêtés sur leur représentations en leurs proposant, au fur et à mesure des entretiens, des questions descriptives, ils conservaient un regard distant vis-à-vis de celles-ci. En effet, ils employaient souvent le verbe « dépendre » à chaque fois qu'ils nous faisaient part de leurs visions stéréotypées ou non. Ce phénomène peut s'expliquer par le fait que nos jeunes enquêtés ne se sont jamais posé ce genre de question auparavant.

5. Implications professionnelles

Au vu de notre objet de recherche, il est essentiel de lier nos résultats à quelques pistes professionnelles. Notre étude nous a permis de montrer l'importance qu'accordent les adolescents au domaine du jeu vidéo dans leur temps extrascolaire. Or, Gilson (2023) démontre que le jeu vidéo a également sa place dans des temps scolaires, les enseignants mobilisant de plus en plus ces pratiques ludiques dans leurs pratiques pédagogiques. C'est n'est qu'à partir des années 2000 que des recherches se sont centrées sur le potentiel éducatif des jeux vidéo (Frété cité par Philippette & Preat, 2023), notamment par l'intermédiaire de *serious game* (Philippette & Preat, 2023). Dès lors, une littérature vidéoludique est envisageable, alliant éducation *aux* jeux vidéo et éducation *par* le jeu vidéo (Gilson, 2023).

Tout d'abord, cette éducation *aux* jeux vidéo s'inscrit parfaitement dans le cadre de l'EMI (Éducation aux Médias et à l'Information). En effet, par l'intermédiaire de l'EMI, l'éducation *aux* jeux vidéo permettrait de « dépasser la connaissance des jeux en rendant saillants les discours et les systèmes de valeurs dont ils sont porteurs » (Squire cité par Gilson,

2023). Les professeurs documentalistes étant des enseignants maîtres d'œuvre de l'acquisition par tous les élèves d'une culture de l'information et des médias, ils ont une place centrale dans la mise en œuvre de cette littérature vidéoludique.

Étant donné que l'éducation *aux* jeux vidéo s'interroge sur l'analyse des valeurs véhiculées par et autour du jeu vidéo, nous pouvons envisager des actions éducatives en lien avec la notion d'égalité filles/garçons. Cette promotion de l'égalité filles/garçons repose sur la lutte contre les stéréotypes de genre, les discriminations et la promotion d'une culture de l'égalité. Nos résultats de recherche mettant avant plusieurs représentations ou observations stéréotypées des pratiques vidéoludiques, il est tout à fait pertinent de relier cet objet de recherche à cette promotion d'égalité. Dès lors, plusieurs pistes pédagogiques et éducatives peuvent être envisagées.

D'une part, nos enquêtés ont mis avant l'existence de jeux vidéo volontairement dirigés vers un public féminin ou masculin par les concepteurs de jeux vidéo. Par leurs expériences vidéoludiques, ils ont remarqué que ce ciblage genré se faisait particulièrement par l'intermédiaire des publicités promotionnelles de ces jeux. Pour étudier ce phénomène, le professeur documentaliste peut proposer une séance d'EMI, dans l'objectif de sensibiliser les élèves aux représentations sexistes présentes dans les publicités et de promouvoir la lutte contre ces stéréotypes genrés. Cette séance pédagogique peut se faire avec des élèves de première qui, dans le cadre de leur programme d'Enseignement Moral et Civique (EMC), aborde la notion d'égalité femmes-hommes à travers l'influence des stéréotypes ou préjugés genrés sur les inégalités sociales contemporaines. À l'aide d'un corpus de publicités promotionnelles de jeux vidéo (comme par exemple, celle de *Cooking Mama*, ou encore *EA sports FC 24*), les élèves seraient amenés à adopter un regard critique sur les procédés marketings afin d'analyser la façon dont les publicités incorporent des éléments genrés (les palettes de couleurs, les types d'avatars représentés, les joueurs ou joueuses présents, les champs lexicaux adoptés, etc.) pour cibler spécifiquement un public féminin ou masculin. Cette action permettrait, dans le cadre de la littérature vidéoludique, d'étudier les dimensions sémiotiques du domaine du jeu vidéo (Gilson, 2023).

D'une autre part, afin d'adapter une action pédagogique à un public collégien, comme c'est le cas pour certains de nos interrogés, le « jeu de l'extraterrestre » proposé par Mimi Chiarotti, fondatrice de l'association Indeso Mujer, est particulièrement intéressant puisqu'il est assez flexible pour se centrer sur la thématique des jeux vidéo. En effet, ce jeu consiste à démystifier les représentations genrées que peuvent avoir les jeunes sur le féminin et le

masculin. Or, dans nos résultats d'études, nous avons pu observer des représentations très stéréotypées, les pratiques vidéoludiques féminines représentées comme calme et réflexives, contre une vision violente et compétitive des pratiques vidéoludiques masculines. Après avoir dicté le scénario du jeu aux élèves de cinquième (*Un extra-terrestre arrive sur terre. Il demande qu'on lui explique la différence entre un homme et une femme*), ils seront amenés à se questionner sur ce qui caractérise, selon eux, les filles et les garçons dans le domaine du jeu vidéo, notamment au niveau des pratiques vidéoludiques juvéniles. En prolongement à cette séance, il serait intéressant de favoriser la parole de chaque élève par l'intermédiaire d'un débat argumentatif.

L'éducation *par* le jeu vidéo est également une piste envisageable au vu de nos constats d'enquête. En effet, l'utilisation des jeux vidéo dans la vie quotidienne des adolescents et adolescentes interrogés constitue une place importante. Ils y jouent de façon régulière et selon des motivations de choix de jeux similaires mais aussi différenciées. Si nos enquêtés apprécient tous les jeux de réflexion, d'actions et de simulation, il est également visible que les garçons ont une préférence pour les jeux sportifs, compétitifs ou de combat, et les filles pour les jeux narratifs, de simulation de vie ou encore de logique.

Afin de motiver l'engagement des élèves dans les tâches scolaires ou encore rendre les apprentissages ludiques, il est particulièrement intéressant d'acquérir des *serious game* dans les établissements scolaires. Pour se faire, le professeur documentaliste, étant responsable de l'organisation des ressources documentaires de l'établissement et de leur mise à disposition, il se doit de prendre en compte les besoins et les intérêts de ses élèves afin de favoriser leurs réussites scolaires.

Le jeu vidéo est effectivement un vecteur d'apprentissage puisque, selon Philippette et Preat (2023), les *serious game* peuvent être un levier pour faire apprendre, d'une autre manière, des éléments d'une discipline scolaire. Afin d'acquérir des *serious game*, le professeur documentaliste peut constituer son corpus à l'aide du site « *obscigame* », un blog soutenu par le ministère de la culture recensant une diversité de *serious game* utilisables dans un cadre scolaire. Au vu des préférences de *gameplay* citées par nos enquêtés, le professeur documentaliste peut proposer le jeu *Arausio* (jeu classique) sur le thème de l'antiquité romaine, le jeu collaboratif *Climat Tic Tac* (jeu de simulation) sur la lutte contre les changements climatiques, ou encore le jeu *Hellink* (jeu de rôle et d'aventure) traitant des *fake news*.

Si les jeux que nous venons de citer sont bien acceptables dans un cadre pédagogique, il est tout de même essentiel de porter une attention particulière aux différents *serious game* présents sur « *obscigame* » ou sur le web, car nombreux sont ceux qui ne respectent pas les RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données). Il est également primordial de s'interroger sur les contenus d'apprentissage présents dans ces jeux, afin qu'ils soient adaptés aux niveaux des élèves et aux référentiels institutionnels. C'est pourquoi le professeur documentaliste aura besoin de l'aval de ses collègues enseignants de disciplines avant la sélection de n'importe quel *serious game*.

En lien avec cette mission d'acquisition et de gestion d'un fonds documentaire, le professeur documentaliste peut aussi sélectionner différents livres de fiction ou documentaires pour son CDI. Les enquêtes ayant des représentations plutôt stéréotypées des pratiques de jeux vidéo, il est effectivement intéressant d'acquérir des livres qui dévoilent des stéréotypes genrés ou qui les dénoncent, dans le domaine du jeu vidéo.

Dans cette perspective, le professeur documentaliste doit, ici aussi, faire attention à adapter ses choix d'acquisition aux niveaux des élèves. Ainsi, pour le collège, nous pouvons citer le roman « Allô sorcières : Viser la lune » de Anne-Fleur Multon, ou encore la BD documentaire « Les jeux vidéo et nos enfants » de Cookie Kalkair. Le premier raconte l'histoire de quatre adolescentes passionnées de culture geek qui vont faire face au sexisme présent dans les tournois d'*e-sport*. Le second, s'il n'aborde pas uniquement les stéréotypes genrés présent dans le monde du jeu vidéo, il permet aussi de traiter avec humour et légèreté les préoccupations parentales, les bénéfices et les risques liés à la pratique vidéoludique.

Pour le lycée, les élèves ayant un niveau de maîtrise littéraire plus élevé, il est tout à fait envisageable de proposer des ouvrages scientifiques comme celui de Fanny Lignon « Genre et jeux vidéo » ou encore « Jeu vidéo et adolescence » de Vincent Berry et Leticia Andlauer. Suite à la lecture de ces enquêtes scientifiques, les élèves pourront en faire la revue et l'analyse des thèmes abordés lors d'un podcast de webradio ou à l'occasion de leur grand oral si le sujet d'exposé s'y tient.

Pour finir, en lien avec le rôle essentiel du professeur documentaliste dans l'ouverture de l'établissement sur son environnement éducatif, culturel et professionnel, des partenariats avec des intervenants extérieurs sont à privilégier pour aborder ces questions de stéréotypes dans le jeu vidéo.

En effet, dans le cadre du parcours citoyen ou du parcours d'éducation artistique et culturelle, le professeur documentaliste pourrait proposer l'intervention de Floriane Coué, animatrice à TUMO Paris, qui a déjà abordé cette thématique des clichés sexistes présents dans le monde du jeu vidéo, lors d'ateliers ouverts aux adolescents. Ces ateliers de sensibilisation ont pour objectif d'analyser, de questionner, et de déconstruire le sexisme présent dans le jeu vidéo, au travers de l'appropriation historiquement masculine de ce loisir, mais aussi de l'hypersexualisation d'avatars. En effet, outre les représentations genrées de nos enquêtés, ils mettent également en avant l'existence d'avatars représentés de manière très stéréotypées selon leur sexe. Aborder cette question des clichés sexistes des personnages jouables semble également très important et pourrait faire l'objet, à la suite de l'intervention de Floriane Coué, de la réalisation d'une affiche ou infographie destiné au « Prix jeunesse pour l'égalité », un concours annuel de lutte contre les inégalités et discriminations, notamment genrées.

Conclusion

Notre étude avait pour but d'analyser les représentations qu'ont les joueuses et les joueurs âgés de 13 à 15 ans des pratiques vidéoludiques au prisme du genre et de leurs expériences vidéoludiques. Pour se faire, nous avons réalisé neuf entretiens semi-directifs auprès de collégiens et lycéens. Nous les avons questionnés sur leurs propres pratiques vidéoludiques, sur les relations sociales qu'ils entretiennent autour du jeu vidéo avec leurs groupes de pairs, et enfin sur les représentations qu'ils ont des pratiques vidéoludiques féminines et masculines. Une analyse thématique horizontale des discours de nos enquêtés a permis de dégager plusieurs résultats.

Au vu des pratiques vidéoludiques des joueurs et joueuses interrogés, nous avons pu déceler des similitudes mais également des divergences en fonction de leur genre. En effet, certaines modalités de jeu, tel que les fréquences, les motivations, les supports et les contextes (solitaire ou multijoueur), sont choisis de façon semblable par la majorité des enquêtés. La découverte de l'univers du jeu vidéo s'est également faite de manière identique par ces jeunes, via une figure masculine ou des « médiasphères vidéoludiques » (Giner, 2023) comme *Youtube* ou *Twitch*. Nous avons d'ailleurs supposé, au vu des discours, que les modalités de découvertes par des figures masculines ou féminines ont une influence sur les choix actuels des jeux joués. Cependant, garçons et filles ne jouent pas forcément aux mêmes types de jeux ni de la même manière concernant la personnalisation des avatars. Les premiers privilégient la stratégie, la compétition et l'action, les secondes préfèrent la logique, la créativité, ou la liberté de *game play*. Nous avons néanmoins pu remarquer quelques exceptions et positionnements conscients ou inconscients dans leurs pratiques vidéoludiques en fonction de leur genre, et ainsi révéler qu'une transgression est plus visible chez les filles que chez les garçons interrogés.

Ensuite, notre enquête a mis en évidence des dynamiques sociales importantes entre les enquêtés et leur groupe d'appartenance. Cependant, si ces relations sociales permettent de jouer ensemble, d'avoir un sentiment d'appartenance à une communauté de joueurs, de renforcer des amitiés ou même d'en créer de nouvelles, ces pairs peuvent également avoir une influence sur les pratiques vidéoludiques des interrogés. En effet, nous avons mis en avant que les enquêtés peuvent être soumis à des pressions sociales autour du jeu vidéo, que certains acceptent ou se force à accepter dans l'objectif de « faire groupe » pour éviter l'isolement. De plus, nos résultats présentent des pressions de genres auxquelles les filles questionnées

doivent particulièrement faire face, celles-ci étant les seules de notre échantillon à recevoir des critiques sur leurs pratiques vidéoludiques, en raison de leur genre.

En l'absence de revues scientifiques, nos derniers résultats d'enquêtes permettent de découvrir les représentations qu'ont des jeunes de 13-15 ans sur les pratiques vidéoludiques. Ainsi, nous avons pu constater que la très grande majorité de nos enquêtés vont, lors de leurs représentations, différencier filles et garçons dans le jeu vidéo, à plusieurs points de vue. Cela s'observe d'abord par une perception différente de l'implication (la fréquence de jeu) des filles et des garçons dans le domaine du jeu vidéo. Cela se constate également dans la perception d'avatars stéréotypés, de jeux dirigés vers un public féminin ou masculin, mais aussi dans l'attribution de modalités ou de types de jeux en fonction du genre. Ils n'imaginent pas ou très peu de pratiques communes. Par ailleurs, les discours de ces jeunes nous ont permis de révéler l'existence de potentielles répercussions des attributions de genre, des pairs, ou encore des expériences vidéoludiques, sur ces représentations genrées. Alors que les normes de genre inculquées en eux leur imposent des manières de penser les comportements féminins et masculins, les critiques formulées par des pairs ou encore les expériences vidéoludiques vécues par les enquêtées peuvent contribuer au développement d'une vision diamétralement opposée des joueuses (représentation calme et réflexive) et des joueurs (représentation violente et compétitive).

Il est néanmoins important de ne pas négliger les limites que notre enquête qualitative présente, notamment envers l'analyse et l'interprétation approfondie de certains résultats. Ces limites sont liées à la taille de notre échantillon, les biais de désirabilité et de conformisme social visible dans certaines réponses, ou encore à notre manque d'expérience en recherche.

Sur le plan professionnel, il serait particulièrement pertinent de proposer des séances éducatives et pédagogiques sur l'égalité filles/garçons afin de déconstruire les représentations stéréotypées que pourraient avoir les adolescents dans le domaine du jeu vidéo.

Dans la perspective d'un approfondissement de notre recherche, de futures investigations pourraient privilégier la collecte de données via un échantillon de joueurs et joueuses plus âgés. En effet, Soler Benonie (2019) mentionne qu'à l'entrée vers l'âge adulte, les pratiques vidéoludiques se re-stabilisent et ont une nouvelle reconnaissance par les pairs des deux sexes. Il serait ainsi intéressant de constater si les représentations de ce public évoluent de la même manière que leurs pratiques vidéoludiques dégenrées.

Bibliographie

- Abrial, S. & Louvel, S. (2011). Analyser les entretiens. Dans P. Brechon (dir.), *Enquêtes qualitatives, enquêtes quantitatives* (pp. 65-81). Presses universitaires de Grenoble.
- Amato, É-A. (2012). Communication ludique Origine et puissance d'un nouveau média. *Hermès, La Revue*, volume(62), pp. 21-26.
<https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.4267/2042/48271>
- Autin, F. (trad.). (2005). *La théorie de l'identité sociale de Tajfel et Turner*.
[https://psychanalyse.com/pdf/LA%20THEORIE%20DE%20L%20IDENTITE%20SOCIALE%20DE%20TAJFEL%20ET%20TURNER%20\(7%20Pages%20-%2066%20Ko\).pdf](https://psychanalyse.com/pdf/LA%20THEORIE%20DE%20L%20IDENTITE%20SOCIALE%20DE%20TAJFEL%20ET%20TURNER%20(7%20Pages%20-%2066%20Ko).pdf)
- Bergström, M. & Pasquier, D. (2019). Introduction. *Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires*, volume(8). <https://journals.openedition.org/reset/1329>
- Blanchet, A. & Gotman, A. (2010). *L'entretien*. Paris : Armand Colin.
- Bourdieu, P. (1972). Esquisse d'une théorie de la pratique. *Esquisse d'une théorie de la pratique : Précédé de « Trois études d'ethnologie kabyle »*, pp. 157-243. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/esquisse-d-une-theorie-de-la-pratique--9782600041553-page-157?lang=fr>
- Brechon, P. (2011). Enquêtes qualitatives : les principes. Dans P. Brechon (dir.), *Enquêtes qualitatives, enquêtes quantitatives* (pp. 17-30). Presses universitaires de Grenoble.
- Buscatto, M. (2019). Chapitre 1. La fabrique des filles et des garçons. *Sociologies du genre*, pp. 21-59. Armand Colin. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/sociologies-du-genre--9782200623838-page-21?lang=fr>
- Chiarotti, M. (s. d.). Jeu de l'extra terrestre. *Indeso Mujer*. https://blog.ccf-terresolidaire.org/old/alsace-lorraine/public/Images_egalite_femmes-hommes/Jeu_de_l_extraterrestre/jeu_extraterrestre.pdf
- Coavoux, S. (2019a). Les jeux vidéo chez les adolescent : une approche quantitative. Dans V. Berry & L. Andlauer (dir.), *Jeu vidéo et adolescence* (pp. 15-30). Presses Universitaires de Laval. https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=WtkoEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=vincent+berry+jeu&ots=QCokO00cCt&sig=MZzn14tFoeMk86YizBXZtmA1fyU&redir_esc=y#v=onepage&q=vincent%20berry%20jeu&f=false
- Coavoux, S. (2019b). *Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse*.
https://laviedesidees.fr/IMG/pdf/20191112_jeuvideo.pdf
- De Prato, G. (2012). Les jeux en ligne : un laboratoire de modèles d'affaires. *Réseaux*, volume(173-174), pp. 53-75. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/res.173.0053>
- Dorais, L-J. (2009). *La construction de l'identité*. <https://www.erudit.org/en/books/culture-francaise-damerique/discours-constructions-identitaires/000660co.pdf>

- Driscoll, C. (2015). Gamer Girls. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (pp. 179-216). Presses Universitaires du Mirail.
- Dubar, C. (2010). Introduction. *La crise des identités : L'interprétation d'une mutation*, pp. 1-13. Presses Universitaires de France. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/la-crise-des-identites--9782130583653-page-1?lang=fr>
- Dubar, C. (2022). *La socialisation : Construction des identités sociales et professionnelles* (Collection U). Armand Colin. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/la-socialisation--9782200631345?lang=fr&tab=sommaire>
- Dubar, C. (2022a). Chapitre 1. La socialisation de l'enfant dans la psychologie piagétienne et ses prolongements sociologiques. *La socialisation : Construction des identités sociales et professionnelles*, pp. 19-38. Armand Colin. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/la-socialisation--9782200631345-page-19?lang=fr#s1n3>
- Dubar, C. (2022b). Chapitre 2. La socialisation dans l'anthropologie culturelle et le fonctionnalisme. *La socialisation : Construction des identités sociales et professionnelles*, pp. 39-64. Armand Colin. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/la-socialisation--9782200631345-page-39?lang=fr>
- Dubar, C. (2022c). Chapitre 4. La socialisation comme construction sociale de la réalité. *La socialisation : Construction des identités sociales et professionnelles*, pp. 79-101. Armand Colin. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/la-socialisation--9782200631345-page-79?lang=fr#s1n6>
- Durif-Varembont, J-P. & Weber, R. (2014). Insultes en tous genres : construction identitaire et socialisation des adolescents à l'école. *Le genre, représentations et réalités : Nouvelle revue de psychosociologie*, volume(17), pp. 151-165. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/nrp.017.0151>
- Fontar, B. & Le Mentec, M. (2020). Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans : Différenciations sexuées et rapport hiérarchisé entre les sexes. *Réseaux*, volume(222), pp. 79-112. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/res.222.0079>
- Gilson, G. (2023). Littératie vidéoludique et éducation aux jeux vidéo. Dans S. Genvo & T. Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* (pp. 395-410). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26429>
- Giner, E. (2023). Entre structuration des pratiques et circulations des discours : étudier les médiasphères vidéoludiques. Dans S. Genvo & T. Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* (pp. 421-431). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26444>
- Gire, F. & Granjon, F. (2012). Les pratiques des écrans des jeunes français : Déterminants sociaux et pratiques culturelles associées. *Des classes sociales 2.0 ?*, volume(1). <https://doi.org/10.4000/reset.132>
- Gonthier, F. (2011). Conduire un entretien : les quatre temps. Dans P. Brechon (dir.), *Enquêtes qualitatives, enquêtes quantitatives* (pp. 47-64). Presses universitaires de Grenoble.

- Guenancia, P. (2009). Les trois caractéristiques de la représentation. *Le regard de la pensée. Philosophie de la représentation Philosophie de la représentation*, pp. 21-35. Presses Universitaires de France. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/le-regard-de-la-pensee-philosophie-de-la-representation--9782130577720-page-21?lang=fr>
- Jouët, J. (2003). Technologies de communication et genre : Des relations en construction. *Réseaux*, volume(120), pp. 53-86. <https://shs.cairn.info/revue-reseaux1-2003-4-page-53?lang=fr>
- Klinkenberg, M. (2016). Le mauvais genre ? Genre, sexe et société. *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, volume(110), pp. 247-269. <https://doi.org/10.3917/cips.110.0247>
- Kohler, F. (2007). Stéréotypes culturels et constructions identitaires. F. Kohler (dir.), *Stéréotypes culturels et constructions identitaires* (pp. 5-31). Presses universitaires François-Rabelais. <https://books.openedition.org/pufr/6247?lang=fr#anchor-toc-1-4>
- Lieber, M. (2009). Laure Bereni, Sébastien Chauvin, Alexandre Jaunait et Anne Revillard : Introduction aux Gender Studies. Manuel des études sur le genre. *Théories anglophones du genre : Nouvelles Questions Féministes*, volume(28), pp. 135-138. <https://doi.org/10.3917/nqf.283.0135>
- Lignon, F. (2013a). Chapitre 4. Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe. *À l'école des stéréotypes : Comprendre et déconstruire*, pp. 115-139. L'Harmattan. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/har.boude.2013.01.0115>
- Lignon, F. (2013b). Des jeux vidéo et des adolescents : A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ?. *Le Temps des médias*, volume(21), pp. 143-160. <https://doi.org/10.3917/tdm.021.0143>
- Lignon, F. (2015). Introduction : Du genre et des jeux vidéo. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (pp. 7-15). Presses Universitaires du Mirail.
- Louvel, S. & Bozonnet, J-P. (2011). Préparer un plan d'enquête. Dans P. Brechon (dir.), *Enquêtes qualitatives, enquêtes quantitatives* (pp. 31-45). Presses universitaires de Grenoble.
- Macé, É. & Maigret, É. (2006). Pourquoi parler de médiacultures ?. *Sciences Humaines*, volume(170), pp. 29-29. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/sh.170.0029>
- Méjias, J. (2005). Chapitre I – Qu'est-ce que le genre ?. Dans J. Méjias (dir.), *Sexe et société : La question du genre en sociologie* (pp. 9-21). Bréal. https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=3LrWikkKbHEC&oi=fnd&pg=PA5&dq=le+genre,+sociologie&ots=ml7vemkIWa&sig=mANG_DhKjhARLOyAFxU1hU8HChs#v=onepage&q&f=false
- Mosca, I. (2015). Jeu/Genre. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (pp. 121-137). Presses Universitaires du Mirail.
- Mozziconacci, V. (2015). Jouer et dégenrer. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (pp. 139-150). Presses Universitaires du Mirail.

- Octobre, S. (2011). Du féminin et du masculin : Genre et trajectoires culturelles. *Réseaux*, volume(168-169), pp. 23-57. <https://doi.org/10.3917/res.168.0023>
- Pandea, A-R., Grzemny, D. & Keen, E. (2019). Chapitre 1. Identité de genre, violence fondée sur le genre et droits humains. *Questions de genre : Manuel pour aborder la violence fondée sur le genre affectant les jeunes*, pp. 15-61. Conseil de l'Europe. <https://shs-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/questions-de-genre--9789287189578-page-15?lang=fr#s2n4>
- Pasquier, D. (2005). *Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité*, pp. 180. Autrement. <https://doi.org/10.4000/rfp.325>
- Pasquier, D. (2010). Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe. *Ethnologie française*(40), pp. 93-100. <https://doi.org/10.3917/ethn.101.0093>
- Pasquier, D. (2020). Cultures juvéniles à l'ère numérique. *Réseaux*, volume(222), pp. 9-20. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/res.222.0009>
- Philibert, M., Gagné, A., Blanchette, É. & Chamberland, L. (2017). Représentations sociales du genre chez de jeunes adultes québécois : analyse exploratoire de la validité du Bem Sex Role Inventory. *Service social*, volume(63), pp. 132-142. <https://doi.org/10.7202/1046504ar>
- Philippette, T., & Preat, C. (2023). Jeux vidéo et apprentissage(s). Dans S. Genvo & T. Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* (pp. 381-393). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26419>
- Roucous, N. (2019). Le jeu (vidéo) dans l'espace familial : parents, enfants et pratiques partagées. Dans V. Berry & L. Andlauer (dir.), *Jeu vidéo et adolescence* (pp. 15-30). Presses Universitaires de Laval. https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=WtkoEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=vincent+berry+jeu&ots=QCokO00cCt&sig=MZzn14tFoeMk86YizBXZtmA1fyU&redir_esc=y#v=onepage&q=vincent%20berry%20jeu&f=false
- Simon, J. (2012). Un écosystème en évolution rapide. Analyse économique des jeux vidéo. *Réseaux*, volume(173-174), pp. 19-51. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/res.173.0019>
- Simon, J. & Zabban, V. (2012). Présentation. *Réseaux*, volume(173-174), pp. 9-17. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/res.173.0009>
- Typologie des jeux vidéo. (2012). *Hermès, La Revue*, volume(62), pp. 15-16. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.4267/2042/48270>
- La féminisation du jeu vidéo. (2012). *Hermès, La Revue*, volume(62), pp. 73-74. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.4267/2042/48281>
- Soler Benonie, J. (2019). De age of empires à league of legends : trajectoires et socialisations vidéoludiques des « gameuses » de 4 à 18 ans. Dans V. Berry & L. Andlauer (dir.), *Jeu vidéo et adolescence* (pp. 15-30). Presses Universitaires de Laval. https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=WtkoEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=vincent+berry+jeu&ots=QCokO00cCt&sig=MZzn14tFoeMk86YizBXZtmA1fyU&redir_esc=y#v=onepage&q=vincent%20berry%20jeu&f=false

[cCt&sig=MZzn14tFoeMk86YizBXZtmA1fyU&redir_esc=y#v=onepage&q=vincent%20berr y%20jeu&f=false](https://cct&sig=MZzn14tFoeMk86YizBXZtmA1fyU&redir_esc=y#v=onepage&q=vincent%20berr y%20jeu&f=false)

- Spies, V. & Zerbib, O. (2015). Les jeux vidéo au miroir de la télévision : vers une reconfiguration des stéréotypes de genre ?. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (pp. 167-178). Presses Universitaires du Mirail.
- Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs. (2023). *Médiamétrie : Les français et le jeu vidéo*. https://afjv.com/news/11292_etude-mediametrie-2023-francais-jeux-video.htm#:~:text=En%202023%2C%20le%20jeu%20vid%C3%A9o,vid%C3%A9o%20comme%20une%20activit%C3%A9%20positive
- Taboada-Leonetti, I. (1998). Chapitre II. Stratégies identitaires et minorités : le point de vue du sociologue. *Stratégies identitaires*, pp. 43-83. Presses Universitaires de France. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/puf.marti.1998.01.0043>
- Tavinor, G. (2024). Chapitre II. Mais que sont, au juste, les jeux vidéo ?. Dans A. Declos (trad.), *L'art des jeux vidéo* (pp. 55-78). Presses universitaires de Rennes. <https://doi.org/10.4000/books.pur.195604>
- Triclot, M. (2015). Générique 1 : Où passe le genre ? Les jeux vidéos au prisme des théories féministes du cinéma. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (pp. 19-36). Presses Universitaires du Mirail.
- Vermeulen, L. & Van Looy, J. & Courtois, C. & De Grove, F. (2011). *Girls Will Be Girls? A Study into Differences in Game Design Preferences across Gender and Player Types*. <https://core.ac.uk/download/pdf/55870539.pdf>
- Vollbach, A-M. (2018). *Diversity and inclusivity in video game advertisements: an exploration of video game console commercials from 2003 to 2017* [Thèse]. Bowling Green State University. https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=bgsu1522968361672216&disposition=inline
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*. Stanford University. [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, volume (173-174), pp. 137-176. <https://doi-org.gorgone.univ-toulouse.fr/10.3917/res.173.0137>

Annexe

Glossaire des jeux vidéo :

- **Animal Crossing** : série de jeux Nintendo où le joueur emménage dans un village habité par des animaux anthropomorphes pour la personnaliser (jeu de simulation).
- **Assassin's Creed** : série de jeux où le joueur incarne un assassin dans différentes époques historiques (jeu d'aventure-action).
- **Battlefront** : jeu basé sur l'univers de *Star Wars* (jeu d'aventure-action et de tir).
- **Brawl Stars** : jeu de stratégie et de tir en arènes via l'utilisation d'avatars aux compétences multiples (jeu de combat).
- **Call of Duty** : série de jeux de tir à la première personne lors de la Seconde Guerre mondiale ou de conflits modernes fictifs (jeu de tir / guerre).
- **Candy Crush** : jeu dont le but est d'associer des bonbons colorés pour marquer un maximum de points et finir les niveaux (jeu de puzzle).
- **Cooking Fever** : jeu de gestion d'un restaurant où le joueur doit préparer des plats rapidement afin de satisfaire les clients (jeu de simulation).
- **CS:GO** : jeu de tir à la première personne multijoueur en ligne en équipe, où les terroristes affrontent les antiterroristes (jeu de tir).
- **Dooms** : série de jeux de tir à la première personne où le joueur combat des hordes de démons dans un univers fictif (jeu de tir).
- **Farming simulator** : série de jeux qui simulent la gestion agricole d'une ferme en permettant de cultiver des champs ou encore élevé des animaux (jeu de simulation d'élevage).
- **Fifa** : jeu de football réaliste qui incorpore des équipes et joueurs officiels (jeu de simulation de sport).
- **Final Fantasy XIV Online** : jeu de rôle massif multijoueurs en ligne dans un univers fantastique, riche en quêtes et récits épiques (jeu de rôle MMO-RPG).
- **Fortnite** : jeu *battle royale* (joueur contre joueur) où 100 joueurs s'affrontent en tire à la troisième personne sur une île (jeu de tir).
- **F1** : jeu de course automobile de Formule1 réaliste (jeu de simulation de sport).
- **Genshin Impact** : jeu de rôle en ligne en monde ouvert de style animé qui dispose d'un système de combat basé sur les compétences magiques des avatars (jeu de rôle MMO-RPG).
- **GTA** : série de jeux en monde ouvert où le joueur incarne des criminels dans une ville fictive (jeu de simulation).

- **Hay Day** : jeu mobile de gestion d'une ferme, avec des actions de productions agricoles et de commerce (jeu de simulation d'élevage).
- **Hexa Sort** : jeu mobile dont le but est de trier des pièces hexagonales par couleur ou forme (jeu de puzzle).
- **Hogwarts Legacy** : jeu basé sur l'univers d'*Harry Potter* (jeu de rôle et d'aventure-action).
- **Homescape** : jeu mobile de rénovation de maison (jeu de réflexion).
- **Just Dance** : série de jeux de rythme fondés sur la danse (jeu de sport).
- **Mario Kart** : série de jeux de course automobile avec les personnages de l'univers *Mario* (*party game*).
- **Minecraft** : jeu de construction et d'exploration d'un monde ouvert avec un style cubique (jeu d'aventure).
- **Mortal Kombat** : série de jeux de combat 2D en un contre un (jeu de combat).
- **Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm** : jeu de combat et d'aventure basé sur l'univers de *Naruto* (jeu de combat).
- **Pac man** : jeu d'arcade où le joueur doit guider un personnage pour qu'il mange des pommes tout en évitant des fantômes (jeu de réflexion).
- **Palworld** : jeu d'aventure en monde ouvert peuplé de créatures ressemblant à des animaux (jeu d'action-aventure).
- **Star Stable Online** : jeu d'équitation multijoueurs en ligne dans un monde fictif incorporant de la magie (jeu de sport et MMO-RPG).
- **Super Mario Bros** : jeu de plate-formes issu de l'univers de *Mario* (jeu de plate-forme).
- **Tetris** : jeu d'arcade où le joueur doit aligner des blocs pour former des lignes (jeu de réflexion).
- **The Sims** : série de jeux simulation de vie où le joueur créer et contrôle des avatars dans leur quotidien (jeu de simulation de vie).
- **Tomb Raider** : jeu d'aventure où le joueur incarne *Lara Croft*, une exploratrice de ruines anciennes (jeu d'action-aventure).
- **War Thunder** : jeu de simulation de combat aérien, terrestre et naval lors de la Seconde Guerre Mondiale (jeu de simulation et guerre).
- **Wii sports** : jeu incorporant la pratique fictive de différents sports (jeu de sport).
- **World Of Warcraft** : jeu de rôle multijoueurs en ligne où les joueurs explorent, combattent et accomplissent des quêtes dans un monde fantastique (jeu de rôle MMO-RPG).