



HAL
open science

”De Age of Empires à League of Legends: trajectoires et socialisations vidéoludiques des “ gameuses ” de 4 à 20 ans”

Jessica Soler-Benonie

► To cite this version:

Jessica Soler-Benonie . ”De Age of Empires à League of Legends: trajectoires et socialisations vidéoludiques des “ gameuses ” de 4 à 20 ans”. Jeux vidéo et adolescence 2019, , 2019, 9782763740003. hal-03117002

HAL Id: hal-03117002

<https://hal.science/hal-03117002>

Submitted on 20 Jan 2021

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

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

Chapitre extrait de l'ouvrage collectif « Jeux vidéo et adolescence » (2019) dirigé par Vincent Berry, Leticia Andlauer, collection Adologiques, Presses l'Université Laval.

De *Age of Empires* à *League of Legends* : trajectoires et socialisations vidéoludiques des « gameuses » de 4 à 20 ans.

Jessica Soler Benonie

J'ai toujours joué aux jeux vidéo, ça a commencé avec mon père et mon frère sur ordinateur, après au collège j'ai arrêté [...]. Ça le faisait pas trop avec les copines, je jouais en cachette chez moi avec ma gameboy, j'ai repris après avec mon premier copain qui m'a mise à WOW (Loly¹).

Ce *verbatim* résume, en quelques mots, le propos de ce chapitre qui regroupe ici trois domaines de recherche : la question du genre, des socialisations et des jeux vidéo. Ce trio thématique, peu traité dans les études francophones, est abordé au regard des trajectoires et des biographies des « gameuses »². Depuis une dizaine d'années la littérature prenant comme objet les jeux vidéo en sociologie ou plus généralement en sciences humaines et sociales, commence à être étoffée. Sous divers angles, elle participe à légitimer ce sujet pour s'instituer en tant qu'objet d'étude à part-entière (Rufat, Ter Minassian, 2012).

De nombreux travaux se sont ainsi penchés sur les usages des technologies vidéoludiques. Certains d'entre eux reviennent notamment sur les joueurs, et ce, dans la volonté de caractériser leurs pratiques et les différents enjeux socioculturels qu'elles sous-tendent (Berry, 2012, Boutet, 2012). Le masculin de « joueur » est ici utilisé sciemment pour qualifier la population vidéoludique. En effet, si les données quantitatives généralistes sur le jeu vidéo issues d'enquêtes académiques ou d'organismes privés, montrent une réelle mixité, tous types de pratiques confondus, l'essentiel des travaux francophones se centrent majoritairement sur les hommes. La focale masculine semble induite par les choix empiriques opérés : la composition des échantillons, les jeux considérés dans les enquêtes, et la difficulté d'accès empirique aux joueuses conduisent à la mise à mal du principe de mixité dans les témoignages et *in fine* à un

1 L'ensemble des prénoms et des pseudonymes de jeu des enquêtées ont été anonymisés. Loly est âgée de 39 ans vit en concubinage en périphérie d'une grande ville française. Elle est actuellement à la recherche d'un emploi dans le secteur commercial et est titulaire d'un BTS dans ce domaine.

2 Ce terme est directement tiré du qualificatif que les femmes utilisent pour se définir comme joueuses de jeux vidéo. Il vient de l'anglais "game" (jouer) et traduit une pratique ludique soutenue en opposition des habitudes de jeu désignées comme plus "casual" (occasionnelles).

androcentrisme des études. Ainsi, ce dernier, comme déjà soulevé (Jenkins, Cassell, 1998, 2008) pourrait également se résumer par le fait que les chercheurs sur ces thématiques sont en grande partie des hommes qui ont tendance à intéresser à des genres où les joueurs masculins sont surreprésentés mais également à moins interroger les joueuses. L'analyse des jeux vidéo au prisme du genre reste donc encore minoritaire. Pourtant, des objets déjà traités peuvent révéler de nouvelles facettes si l'on s'équipe des lunettes du genre ; à l'image de ceux analysant l'insertion des femmes dans des milieux et des pratiques dominées par les hommes (Collet, 2006, Gardey, 2003, Zolesio, 2003). Ce constat invite à appliquer plus largement cette approche dans les études sur les jeux vidéo.

Nous ne sommes pas non plus face à un vide absolu et une absence d'intérêt pour ce sujet. En effet, un article et un ouvrage novateurs écrit et dirigé par Fanny Lignon (2013, 2015), ont récemment ouvert la voie vers l'approfondissement du genre et des jeux vidéo. Toutefois, il semble qu'un réel manque subsiste dans les travaux francophones notamment concernant la prise en compte des joueuses de jeux vidéo. Qui sont-elles ? Comment et à quoi jouent-elles ? Quels sont leurs différents types de pratiques ? Ce chapitre ne prétend pas revenir sur l'ensemble des aspects, biographiques et pragmatiques, de la pratique des *gameuses* de jeux vidéo. L'essentiel des axes traités ici se centrent sur les périodes de la petite enfance à l'adolescence de *gameuses* de jeux vidéo. Le principal enjeu est de comprendre, à travers les souvenirs des *gameuses*, les différentes étapes de leur engagement dans la pratique vidéoludique.

Se souvenir d'une pratique « naturalisée » : retour sur l'échantillon et la démarche empirique.

Notre propos se focalise sur les problématiques soulevées par les trajectoires vidéoludiques des *gameuses* de la petite enfance à l'entrée dans l'âge adulte. Nous reviendrons par la suite sur la qualification de ces périodes et les critères de leur distinction. L'échantillon est composé de 20 *gameuses*³ âgées de 18 à 39 ans. Elles jouent au minimum 3 heures par jour en moyenne⁴ à un ou plusieurs jeux en ligne avec une préférence majoritaire pour le jeu *League of Legends*⁵ (15 sur 20). Tous les types de pratiques demeurent intéressants. Le choix de se centrer sur les jeux en ligne se justifie par ses caractéristiques intrinsèques : le temps alloué aux parties et les interactions (jeux en équipes). Toutefois, ces critères de sélection restent nuancés par nos observations des usages. Sur le terrain les pratiques ne sont pas uniformes mais plurielles, oscillant entre des jeux en ligne et d'autres, pourtant tout aussi fréquents, identifiés par les *gameuses* comme plus « occasionnels ».

³ Toutes cisgenres et hétérosexuelles (ce qui constitue un biais de poids dans représentativité de l'échantillon).

⁴ A l'âge adulte, les *gameuses* jouent essentiellement le soir en semaine (temps de jeu qui vient remplacer celui de la télévision) et les week-ends. Les temporalités allouées à la pratique restent variables comme nous allons le voir tout au long de ce chapitre et sont en lien étroit avec les événements biographiques.

⁵ *League of Legends* est un jeu en ligne gratuit datant de 2009 sur ordinateur développé et édité par Riot Games. De type MOBA (*multiplayer online battle arena* : arène de bataille en ligne), il se joue principalement en équipe et consiste à conquérir le territoire adverse en temps limité.

Il sera ici peu question des jeux en ligne. En effet, pour la plupart des femmes interrogées, lorsqu'elles étaient petites filles l'offre vidéoludique ne ressemblait pas à celle d'aujourd'hui. Les dispositifs techniques et les connexions « haut débit » se sont démocratisés tout au long de leur biographie ; acquisitions et appropriations ont donc été faites par les gameuses au fur et à mesure des évolutions techniques depuis la petite enfance et continuent à l'âge adulte. Leur activité se divise en deux pan : les jeux légitimes et ceux identifiés comme plus « honteux/occasionnels ». Cette dualité reste présente à toutes les étapes des récits. À l'image des confessions sur l'adolescence de Serid⁶ qui, après trois entretiens, avoue à voix basse avoir joué aux « *SIMS*⁷ ». Ces confessions sont associées à des périodes de socialisation précises et communes aux parcours des gameuses, que nous détaillerons par la suite.

« J'ai toujours joué aux jeux vidéo » est un *verbatim* qui revient de manière systématique chez les gameuses. Cette affirmation, empreinte de certitude et de spontanéité, est révélatrice de plusieurs dimensions. Faire appel aux souvenirs des enquêtées n'est pas une tâche aisée d'autant plus quand le sujet étudié, ici la pratique des jeux vidéo, est naturalisé. Les femmes de l'échantillon ont en effet des difficultés à revenir aux origines de leurs pratiques. Jouer aux jeux vidéo apparaît comme totalement incorporé, du registre de l'évidence. Nous sommes face à des reconstructions de contextes *a posteriori*. Afin de déclencher les discours, une entrée par les objets a été privilégiée. Les récits artefactuels offrent des prises intéressantes. En effet, personnaliser les souvenirs dans les machines vidéoludiques déclenche la mémoire des gameuses qui semble être sauvegardée dans les dispositifs techniques au sens large : consoles, titres joués et parfois même sensations éprouvées à l'utilisation des manettes. Revenir avec elles sur les pratiques enfantines, adolescentes et adultes produit autant d'indices pour comprendre les temporalités des pratiques qui n'apparaissent pas linéaires mais tortueuses. L'analyse est construite en passant par la mémoire des gameuses, ces méandres et les critères de classement des souvenirs.

De manière générale et commune à tous les discours, on peut voir qu'elles distinguent toutes trois périodes de jeux : l'enfance (4-10 ans), l'adolescence (11-15 ans), l'entrée dans l'âge adulte (15-20 ans). Ces périodes sont fortement liées aux moments de socialisations scolaires : primaire, collège et lycée. Elles influent, comme nous le verrons, divers facteurs : les temporalités vidéoludiques, l'écologie de la pratique et les contextes sociaux d'initiation et d'exercice. Toutes les enquêtées soulignent la présence de la pratique des jeux vidéo tout au long de leur vie. L'entrée privilégiée afin de dater le commencement de la pratique est le premier jeu joué. Les titres qui ont le plus marqué les gameuses sont eux aussi intéressants, nous y reviendrons.

Toutefois, cette introduction des discours par le premier jeu montre que les gameuses commencent, pour les plus précoces, leurs premières initiations aux technologies vidéoludiques

6 Serid est âgée de 34 et travaille dans le secteur du commerce. Elle vit en couple avec un homme, en périphérie d'une grande ville française. Elle est titulaire d'un baccalauréat professionnel dans les arts du spectacle.

7 Jeux de poupées virtuelles où le but est de construire sa vie (travail, conjugalités, sociabilités).

autour de l'âge de 4 ans. Cet âge est bien évidemment dépendant des conditions économiques et géographiques des foyers. Serid confie ainsi sa difficulté à accéder aux machines durant son enfance. Issue d'une fratrie de 4 enfants avec des parents vivant des minimas sociaux, dans un village isolé des infrastructures urbaines classiques (commerces, culture) et à 250 kilomètres d'un magasin de jeux vidéo, elle précise : « On a eu la PlayStation deux ans après tout le monde, le temps que ça arrive vers chez nous et moins cher sur le * [numéro du journal de vente d'occasion entre particuliers] ».

Cette difficulté d'accès est liée au début de la démocratisation des machines qui à l'époque (1989) est à son commencement. Les variables économiques et géographiques expliquent, comparativement aux autres enquêtées, l'accès relativement tardif aux technologies. La concordance entre le capital économique des foyers et l'engagement dans la pratique est prégnante. Une autre variable apparaît également importante dans l'accessibilité aux technologies : la profession du père. Il demeure l'initiateur majoritaire et le principal pourvoyeur de matériel. Nombre d'enquêtées racontent la passion de ce dernier pour l'informatique. Ce passe-temps va au-delà du loisir puisque nos enquêtées (11 sur un total de 20) ont un père qui travaille dans une branche professionnelle liée à ce domaine. Ainsi, l'accès paternel aux dispositifs informatiques facilite l'introduction dans les foyers des gameuses, au rythme des avancées technologiques, des ordinateurs et de leurs évolutions.

Quand le père n'apparaît pas comme le principal moteur des premières années de la pratique, le poids de la fratrie est déterminant. En effet, c'est également par la figure du frère que la passation s'effectue dans les récits des gameuses. Le frère remplace le père en l'absence de technophilie paternelle. Toutefois, il est intéressant de noter que, dans ce cas précis, la possession du patrimoine vidéoludique n'est jamais féminine mais inscrite dans le partage entre frère et sœur. L'acquisition n'est pas pour autant égalitaire. Les gameuses ne sont que rarement les uniques propriétaires du patrimoine vidéoludique contrairement à leurs frères. Comme les « habits trop petits » (Pasquier, 1999), les jeux vidéo se transmettent en général du frère vers la sœur. Concernant les contextes d'arrivée des technologies ludiques, les fêtes familiales (Noël et anniversaires) sont des occasions d'enrichir l'étendue des possessions en termes de machines et de jeux.

Ainsi, l'essentiel de l'initiation de 4 à 10 ans passe par les hommes de la famille. Elle se caractérise non seulement par l'accès aux outils vidéoludiques mais également par la transmission de savoirs accompagnant les premières découvertes des univers virtuels. Deux auteur.e.s font les mêmes observations dans le domaine des pratiques culturelles. Sylvie Octobre (2011) souligne ainsi l'importance du cercle familial dans la transmission des pratiques culturelles. Olivier Donnat, avec la figure aux provenances multiples du « passeur », appuie l'importance de la famille : « les chiffres relatifs à l'identité du « passeur » confirment en outre l'importance des transmissions effectuées dans le cadre familial pour toutes les activités »; et la complète avec l'influence de tiers proches des enquêté.e.s : « une personne de référence dotée de compétences ou de valeurs nouvelles en regard de celles du milieu familial » (Donnat, 2009, 103).

Le jeu vidéo dans son rapport immédiat à la technique n'échappe pas à la règle de la référence familiale. Gtan⁸ illustre ces dynamiques avec un père commercial en informatique qui ne cessera de mettre à jour le parc informatique du foyer : « C'était son boulot à mon père, il nous a emmené le premier ordinateur à la maison, il jouait avec mon frère et moi, on partageait ça tous les trois ». Pour autant, à l'intersection des travaux de Sylvie Octobre et d'Oliver Donnat, la filiation vidéoludique est faite d'influences diverses. Le groupe des pairs ou un membre de la famille élargie peut jouer un rôle semblable à celui de la sphère familiale dans les premiers pas vidéoludiques des gameuses. Néanmoins, ce cas de figure d'initiation intervient généralement de manière plus tardive (entre 9 et 12 ans) et correspond, aux premières sorties chez des amis. Au sein du groupe des pairs, les partenaires de jeux, comme à la maison, sont essentiellement des garçons qui possèdent et promeuvent les technologies. Ils encouragent à la manière des pères et des frères la pratique enfantine des femmes. A l'image du récit d'Acha⁹ qui se souvient très nettement de la première fois où elle a approché une PlayStation : « j'avais 12 ans c'était chez un copain à Noël, ça a pas loupé, j'ai demandé une Play ». Ainsi, entre 4 et 12 ans, la passation des technologies reste donc essentiellement masculine.

Pères, frères, amis sont présents dans le discours des gameuses. Une figure apparaît alors invariablement absente dans les rapports à la culture vidéoludique : les mères. Elles sont évoquées et intégrées dans le rapport à la pratique seulement après une interrogation précise à ce sujet. Contrairement aux pères, les mères de famille sont décrites comme ayant peu d'intérêt pour les jeux vidéo. L'investissement des mères dans les biographies ludiques est anecdotique et passif. Se pencher en détail sur les positions socioprofessionnelles de ces mères et leur rapport aux technologies nuance et complexifie leur rôle qualifié parfois, dans des travaux de régulatrices (Peyron, 2013). Dans nos données, là où le père apparaît parfois comme compagnon de jeu et toujours comme décisionnaire originel permettant l'accès aux machines, la mère est ramenée à des fonctions d'encadrement de la pratique. Durant l'enfance, la posture de régulatrice est décelable au travers du rapport à la scolarité où la seule condition requise qui autorise le temps de jeu est des devoirs « bien faits ».

Loin d'être des policières de la pratique des jeux vidéo, les mères semblent ne manifester que peu d'intérêt pour les mondes virtuels et leurs supports. Les métiers exercés par certaines témoignent pourtant d'un côtoiement quotidien avec les ordinateurs (40% de l'échantillon¹⁰). La catégorie socioprofessionnelle et le faible taux de diplôme, généralement identifiés comme variables explicatives des rapports distanciés aux pratiques informatiques, ne semblent pas fonctionner pour les jeux vidéo. L'incompréhension et l'absence d'intérêt caractérisent tout autant la position des mères des gameuses comme l'illustre l'anecdote de Gtan : « un après-

8 Gtan est âgée de 30 ans, elle est mariée à un homme et a un enfant. Elle est enseignante a fait des études dans le secteur des sciences humaines et sociales (bac+8).

9 Acha a 21 ans, elle est actuellement à la recherche d'un emploi. Elle a un enfant et vit avec ce dernier en zone rurale.

10 Le niveau de diplôme des mères s'étend du brevet à bac +2. Elles exercent des activités dans les domaines de l'administration, du commerce et dans le secteur médical.

midi on avait laissé le jeu tourner, on avait pas sauvegardé, on avait quasiment fini un jeu trop dur, mon frère et moi on était à l'école et ma mère a débranché la console en passant l'aspirateur (soupir), à notre retour on était désespéré, elle a pas compris l'importance du truc ». Ces observations confirment pleinement ce que des travaux en sociologie de la culture avaient déjà noté : un rapport distancié des mères à l'informatique et une prise en charge de ce domaine au sein du foyer par les pères (Octobre et Pasquier 2011).

Jouer aux jeux vidéo : une pratique enfantine chronophage qui se partage dans le cercle des hommes.

Les données recueillies sur l'initiation aux technologies donnent peu d'éléments à propos des contextes d'utilisation des jeux vidéo par les femmes. Comme nous l'avons vu, l'essentiel de la pratique des filles, qui deviendront des gameuses par la suite, se fait sur ordinateur par l'intermédiaire de passeurs masculins. Les temps de jeu alloués demeurent égaux dans la fratrie durant l'enfance et la préadolescence. La seule exigence qui puisse limiter la pratique vidéoludique, comme spécifié plus haut, et qui émane majoritairement des mères, est l'investissement scolaire. Le temps de jeu durant la semaine succède généralement au retour de l'école et dure jusqu'au début de la soirée, entrecoupé de moments consacrés à la prise des repas et aux devoirs. Les instants vidéoludiques hebdomadaires sont alors partagés entre frères et sœurs qui, tour à tour, s'échangent les manettes passant ainsi de joueur.euse.s à spectateur.trice.s.

À ce temps fraternel et sororal s'ajoutent celui des week-ends où les hommes plus âgés (père, oncles) rejoignent les parties. C'est essentiellement durant ces moments que les gameuses entre 4 à 11 ans jouent pendant l'enfance et le début de l'adolescence. Ces instants ludiques sont ainsi marqués par des autrui significatifs qui accompagnent la pratique et son apprentissage. Oncles, frères, père mais aussi parfois amis sont présents dans les récits des gameuses. Elles décrivent ces moments de partage de l'activité comme des instants privilégiés avec « les passeurs » en question. Les jeux vidéo et les apprentissages indispensables qu'ils induisent s'inscrivent donc dans un loisir familial et plus rarement entre proches. Les gameuses insistent sur cette dimension dans le récit de leurs premiers pas vidéoludiques. C'est avant tout le désir d'avoir une activité commune avec le ou les passeurs qui semble avoir enclenché l'adoption de ce loisir. Le rôle des parents dans les rapports à la culture a déjà été souligné dans de nombreux travaux de sociologie des pratiques culturelles. Cependant, peu l'analysent cela sous l'angle de la socialisation genrée. Sylvie Octobre montre le poids des parents dans « les transmissions culturelles face à leurs filles et leurs fils et la définition des périmètres culturels des unes et des autres, non pas seulement en termes de position dans un univers culturel mais de trajectoires culturelles de la fin de l'enfance à la grande adolescence » (Octobre, 2011). Ceci s'applique ici aux gameuses de jeux vidéo en ligne qui vont continuer de jouer à l'âge adulte. Toutefois, l'auteure souligne également le rôle des mères qui peut peser dans l'adoption de certains loisirs. Ici, pour les jeux vidéo, il demeure inexistant avec une transmission qui émane des pères mais qui s'opère indifféremment entre filles et fils.

La dimension collective et familiale de la pratique des jeux vidéo se matérialise également dans les souvenirs des espaces de jeu. Toutes racontent comment le poste informatique est tourné dans les foyers vers une utilisation partagée. L'espace de jeu n'est jamais individuel et se situe dans les pièces communes des lieux de vie aménagés pour renforcer une certaine immersion. Des sièges délimitent l'espace informatique centré vers l'écran de l'ordinateur. Quand le coin informatique n'est pas délimité par des meubles dédiés (chaise du bureau, disposition en angle) et intégré dans le salon, il peut être légèrement et volontairement en retrait (en haut d'une mezzanine par exemple). La disposition informatique semble dans les deux cas pensée pour offrir des conditions matérielles propices à la mise à l'écart de l'activité : concentration et isolement sonore (casques) mais aussi physique du reste de la maison. À l'arrivée des consoles de salon (7-11 ans), il est remplacé par un écran informatique ou migre vers le téléviseur du foyer, modifiant ainsi le rapport à la pratique. Dès lors, on assiste à un effacement progressif des pères dont la pratique semble de moins en moins diversifiée que celle de leurs enfants. L'évolution des technologies vidéoludiques vers les supports consoles (salon et portable) ne semble pas susciter, pour eux, le même intérêt avec une pratique qui reste majoritairement cantonnée à l'ordinateur. La séparation des espaces de jeu ne signifie pas pour autant une utilisation plus individuelle. En effet, malgré des préférences différenciées et la multiplication des lieux, les pratiques enfantines demeurent caractérisées en majorité, au cours de la petite enfance, par le partage dans le cadre d'une activité familiale.

Les principaux titres les plus cités sont à ranger du côté des classiques des jeux de rôles et de stratégies : *Age of Empires*¹¹, série des *Ultima*¹² et des *Final Fantasy*¹³. Poursuivant la même logique, les titres phares gravés dans la mémoire des gameuses sont souvent associés à leur père, frères ou plus généralement au passeur masculin à l'origine de leur découverte. Ces premiers jeux semblent conditionner, en grande partie, la construction de leur goût en matière de gameplay et de narrations vidéoludiques. Elles plébiscitent ces jeux pour la réflexion qu'ils offrent en termes d'énigmes à résoudre et de possibilités d'implication pour les spectateur.trice.s des parties. A ce sujet, Serid évoque le duo qu'elle forme avec sa petite sœur l'accompagnant pendant ces heures sur un jeu, carnet de notes à la main, l'aidant à retenir les nombreuses informations nécessaires à l'avancement dans *Final Fantasy 9* : « je jouais avec ma sœur, on fouillait tous les recoins du jeu, elle prenait des notes, c'est pas facile de retenir tout à l'époque y'avait pas de guide on faisait ça façon artisanale ». Un terreau sentimental semble subsister en matière de jeu mettant en scène des univers fantastiques où l'exploration,

11 *Age of Empires* est un jeu dit "historique" sorti sur Windows et Mac Os en 1998 et développé par Ensemble Studios qui consiste à faire évoluer une civilisation à travers les différents âges. Le but est de collecter des ressources et de construire des infrastructures afin d'assurer la prospérité des civilisations.

12 Série de jeux de rôles parus entre 1981 et 1999 sur ordinateur (développé par Origin Systems) mettant en scène des univers médiévaux fantastiques.

13 Série de jeux de rôle à succès actuellement produit par Square Enix qui démarre au Japon en 1987 et qui va se décliner sur de multiples supports (consoles portables et de salons, ordinateurs). De nombreux mécanismes de jeux y sont récurrents : collectes de ressources, rébellions, dimension philosophique, références médiévales fantastiques.

les énigmes, le *farming*¹⁴ et les collections sont au cœur des dynamiques de jeu. Le souvenir et cet attachement se traduit parfois par un temps de jeu « *revival* » où les *gameuses* décident de rejouer au jeu phare de leur enfance : « j'ai commencé aussi par *Day Of the Tentacle*¹⁵ et je viens de le racheter sur Steam¹⁶ aujourd'hui pour le refaire » (Gtan).

Le rapport de transmission parental caractérise une incitation des 4 à 8 ans. En cas d'absence de disponibilité dans la sphère familiale des machines la découverte est plus tardive (8-10 ans) et ne part pas des parents mais des *gameuses* elles-mêmes. Elle est assurée par la constitution du groupe des pairs concomitant aux débuts de la socialisation scolaire. Elle reste invariablement masculine. Ce même mécanisme reste observable dans les familles avec une fille unique. Outre cette prise en charge masculine du média, il est intéressant de voir comment l'adoption de pratiques investies par les hommes n'est pas totale ni continue. Une période est spécialement marquante dans les trajectoires des *gameuses* et traduit un basculement vers « le monde des filles ». En effet, suivre les différentes trajectoires des *gameuses* permet de mesurer la force de la socialisation différenciée et ses répercussions dans les rapports à la culture influant directement la construction individuelle des goûts.

Le collège : intégration ratée, clanique et obligatoire dans le « monde des filles ».

La scolarisation des femmes de notre échantillon constitue les repères temporels dans les souvenirs qu'elles ont de leur trajectoire de joueuse. Une certaine rupture semble s'opérer avec l'arrivée au collège. Toutes soulignent en effet les nombreuses difficultés traversées durant cette période annonciatrice d'un pivot vers l'adolescence. Le changement d'environnement scolaire et les diverses mutations induites entraînent des évolutions dans la pratique des jeux vidéo des *gameuses* entre les âges de 11 à 15 ans. Ces mutations sont principalement dues aux changements géographiques qui engendrent une recomposition du groupe des pairs, plus au moins importante selon les cas. De manière générale, les enquêtées soulignent avoir été confrontées durant cette période à la nécessité de « faire groupe » afin d'éviter l'isolement affinitaire.

Le collège constitue, dans leur discours, un espace où les affinités et le groupe des pairs subissent des changements. L'arrivée de nouvelles personnes engendre l'affaiblissement voire la disparition des cercles amicaux enfantins. Ils sont logiquement liés à l'intégration d'un nouvel établissement scolaire souvent synonyme de changement spatial et de dispersion des groupes issus des classes primaires. Dès lors, la pratique des jeux vidéo jusqu'alors familiale

14 De l'anglais *farmer* (agriculteur.trice) qui signifie passer des heures à faire évoluer son personnage et ses capacités par le biais d'actions répétitives.

15 *Day of the Tentacle* est un jeu vidéo d'aventure sur ordinateur dit *point-and-click* (pointer-et-cliquer pour avancer) développé et publié par LucasArts en juin 1993.

16 Steam est une plateforme en ligne développée par Valve et disponible depuis septembre 2003. Elle permet d'acheter et de jouer à des jeux vidéo.

ne semble pas glisser vers un partage avec le groupe amical. Des mutations familiales, notamment en cas de divorce et de garde partagée, peuvent aussi modifier la densité de la pratique.

Le rapport aux technologies vidéoludiques n'est pas le seul à connaître des variations avec l'arrivée au collège. Ce passage est également révélateur d'autres logiques, plus générales, avec l'ensemble des pratiques culturelles qui se diversifient. Il est intéressant de voir comment s'opèrent ces ajustements dans les palettes d'activités et les mécanismes qui encouragent ou freinent la construction des goûts en matière de culture. Cette dernière pendant cette période, dans les discours des *gameuses*, le rôle du père comme passeur culturel s'estompe au profit de l'influence du groupe d'appartenance contraint et ses imaginaires, qui sont particulièrement prégnant. Arriver dans un nouvel endroit suppose, pour elles, des ajustements en matière de culture et ces dernières sont révélatrices de logiques de genre.

Les *gameuses* décrivent avec une certaine violence le passage du primaire au collège. Les principaux arguments tournent autour de l'injonction à intégrer le « groupe des filles ». Ainsi, à l'arrivée dans l'adolescence, la liberté dans les choix affinitaires (choix des ami.e.s) semble subir un certain nombre de « pression de genre ». Toutes les enquêtées racontent la scission observée et ressentie entre le groupe des filles et des garçons à l'arrivée en classe de sixième. Elles décrivent cette séparation comme « obligatoire ».

Cette injonction affinitaire genrée peut se résumer avec ces mots : « j'ai essayé, vraiment, [d'entrer dans le groupe des filles] mais j'ai pas tenu » (Ashe¹⁷). En effet, les femmes décrivent toutes un certain effort consenti en cédant, temporairement et avec plus ou moins de succès, à l'exigence d'intégration dans ce qu'elles nomment « le groupe des filles ». Intégration qui n'est pas totale, comme en témoigne la naissance des liens amicaux constitués durant cette période. Pour elles, la variable choisie pour attester de ces relations est essentiellement temporelle : le temps passé au domicile des amies (hors collège), les personnes accompagnées lors des pauses scolaires (repas de midi, récréation).

Le réseau amical est constitué d'un faible nombre d'amies (duos, trios) avec qui est partagé le sentiment d'être en marge des « autres filles ». Cette impression d'être en décalage vis-à-vis de ce qui est présenté comme la norme semble est au cœur de la constitution de ces petits groupes. Les éléments provoquant cette réaction de rejet sont pluriels. Les *gameuses* font référence à des attitudes renvoyant à des stéréotypes de genre qui prennent vie dans leurs souvenirs principalement autour de « la culture des sentiments » (Pasquier, 1999). Sylvie Octobre parlera elle de « dimension relationnelle » caractérisant les amitiés entre filles : « les filles discutent avec leurs amies [...] sentiments, problèmes, modifications du corps et de la sexualité » (Octobre, 2011, 18).

17 Ashe a 23 ans elle vit avec son conjoint en périphérie d'une grande ville française. Après l'obtention d'un baccalauréat scientifique, elle travaille comme ouvrière dans le secteur du bâtiment.

Les *gameuses* se décrivent elles-mêmes en opposition à cette logique avec des réactions qui se manifestent par un profond manque d'intérêt pour les attitudes et les goûts culturels qu'elles attribuent du « groupe des filles ». Idril revient ainsi dans son entretien sur ce sentiment d'éloignement de cette catégorie et sa mise à l'écart : « les autres filles, celles qui se maquillent qui se pomponnent qui parlent toujours de machin de truc de beauté, de ragots et de garçon. Là, ça va maintenant qu'on est adulte, mais au collège c'était l'enfer, j'avais rien à leur dire » (Idril)¹⁸.

Plus que sous la forme d'une attitude générale, cette tentative avortée de rejoindre le « groupe des filles » est visible dans les rapports à la culture. Mais quels en sont les marqueurs ? La pratique des jeux vidéo est justement révélatrice de ces mutations culturelles à l'âge du collège. Une mise en pause s'opère durant cette période avec des densités de titres joués (en termes quantitatifs) qui se font de plus en plus faibles. L'absence de partage entre pairs semble constituer le principal facteur de cette baisse d'activité. Les supports privilégiés de 11 à 15 ans sont caractéristiques de ce délaissement provisoire. Dans les pratiques de jeu les consoles portables deviennent alors majoritaires. Les titres sont eux aussi moins nombreux avec en moyenne un jeu phare par an¹⁹.

La période du collège est manifeste du passage d'une pratique caractérisée par le partage familial et entre pairs à une pratique plus individuelle, retranchée dans la chambre ou pendant les transports. Les ami.e.s ne sont pas moteur dans la régularité de ce loisir ce qui entraîne un certain isolement vidéoludique des *gameuses*. En effet, dans les petits groupes de filles, qui constituent les principales interactions amicales, elles sont les seules à jouer aux jeux vidéo. Par ailleurs, il est intéressant de constater l'absence de volonté de leur part de devenir prescriptrice à leur tour envers leurs amies. Selon elles, la rareté des filles jouant aux jeux vidéo explique cette volonté de passer leur pratique sous silence. Révéler l'expérience de *gameuses* qu'elles ont acquise leur apparaît alors comme prendre le risque de se distinguer là où, durant la période du collège, il s'agit plutôt de se fondre dans la masse. Ainsi, la construction des identités genrées est soumise à des tensions et à la pression de deux groupes distincts qui ne se mélangent pas : les filles et les garçons. « J'étais à la cantine, un garçon parle d'un jeu que j'avais fait, je le débloque et il me répond : "attends tu vois de quoi je parle ?" Je me souviendrais toujours du choc dans ses yeux ». (Gtan évoquant une scène marquante en classe de quatrième).

Les titres qui traversent cette période sont eux aussi révélateurs de tensions entre ces deux mondes identifiés comme différents, avec des aventures vidéoludiques clairement classées du côté des *girls games*. Les *gameuses*, sous le registre de la délicate confiance, et après les avoir passés sous silence dans les titres recensés lors des premiers entretiens, citent des jeux qu'elles

18 Idril à 26 ans et vit avec son conjoint dans une ville de taille moyenne (50000 habitant.e.s). Après une licence de lettres, elle obtient un poste dans la documentation.

19 Voir portrait d'Arya en fin de chapitre.

considèrent comme « honteux ». Le plus fréquent est les SIMS²⁰ qui consiste à faire vivre des personnages dans la vie et ses tâches quotidiennes. L'éloignement avec les univers médiévaux fantastiques évoqués plus haut (*Final Fantasy*, *Age of Empires*, *Ultima*) est donc grand. Outre la problématique évidente de légitimité culturelle que ce type de titre cristallise, il est intéressant de mettre en relation son utilisation à la période de tension de genre traversée par les adolescent.e.s de 11 à 15 ans. Les travaux de Fanny Lignon (2013) sur les pratiques adolescentes montrent en effet que la différenciation entre les filles et les garçons en matière de préférences d'univers est déjà prégnante à cet âge²¹. Les *SIMS*, sorte de jeu de poupées virtuelles, semble être un des indicateurs des changements pratique évoqués plus haut avec une implication moindre et des temporalités raccourcies. Il n'est toutefois que l'un des éléments de pratiques plurielles chez les femmes, si l'on en croit les chiffres présentés par Fanny Lignon qui montrent que les filles sont présentes dans toutes les catégories de jeu même celles mettant en scène des « valeurs viriles » (jeux de guerre ou jeux de gangsters). *A contrario* des garçons présentent des pourcentages plus faibles dans les univers relevant traditionnellement des *girls games* (vie quotidienne, jeux musicaux, mode).

La pratique des jeux vidéo, n'est pas la seule présente dans le discours des gameuses décrivant leur rapport à la culture de 11 à 15 ans. Contrairement aux activités enfantines, essentiellement tournées vers le domaine vidéoludique, le collège marque l'adoption d'autres inscriptions culturelles. Les *gameuses* opèrent en grande majorité un glissement vers la lecture qui devient peu à peu de plus en plus présente dans leur quotidien adolescent. Si les études sur les pratiques culturelles montrent cette grande appropriation par les filles qui sont des lectrices plus nettement assidues que les garçons (Détrez, 2008 ; Donnat, 2005 ; Octobre, 2004), les *gameuses* n'échappent pas à ce mécanisme, faisant de la lecture leur principale activité de l'âge de 11 à 15 ans. Malgré la concordance de ces résultats avec les autres enquêtes menées sur les pratiques adolescentes, ils restent cependant à nuancer dans le détail des ouvrages lus par nos enquêtées. Ces derniers sont spécifiques et en lien avec la culture vidéoludique.

On trouve en effet une grande part de *fantasy* et de science-fiction dans les livres cités par les enquêtées. Des œuvres comme *Le seigneur des anneaux*²² sont citées en tant que récits marquants de l'adolescence. David Peyron (2013), dans son ouvrage *Culture geek*, détaille les valeurs et objets de cette culture et souligne à quel point cette œuvre y est emblématique. L'enquête de Christine Détrez (2003) sur les lectures adolescentes confirme cette importance de certaines références avec les fréquences de citation de la trilogie de J.R.R Tolkien. Elles sont toutefois minoritaires chez les filles (au 6^{ème} rang pour les filles au 3^{ème} pour les garçons). Par

20 Jeu de simulation de vie sorti en 2000 pour le premier titre développé par Maxis et édité par Electronic arts. A la suite au succès du jeu, les déclinaisons sont nombreuses sur l'ensemble des supports (PC, consoles de salons et portables, Smartphones) et proposent de varier les thèmes de jeu (*sims* : entre chiens et chat, univers de la magie, superstars) avec toujours au centre du *gameplay* la vie de son avatar et son évolution.

21 À l'image des jeux de guerre : 17% des filles les citent contre 58,35% des garçons.

22 Série de trois romans parus de 1954 à 1955 et écrits par J.R.R Tolkien.

ailleurs, autre différence notable, le goût en matière d'aventures littéraires mettant en scène des adolescent.e.s ou des magazines jeunesse est quasi-inexistant dans le discours de nos enquêtées. *A contrario*, la *fantasy* et la science-fiction, genres plus investis par les garçons, sont les favoris des femmes de notre échantillon.

Un glissement vers des pratiques culturelles alliées aux mécanismes inhérents à la socialisation genrée reste donc visible mais distinctif. En effet, la lecture apparaît symptomatique de cette tension entre deux univers culturels dans lesquels il s'agit de s'inscrire à l'adolescence. Elles semblent bricoler entre les deux en adoptant un loisir majoritairement féminin tout en ayant un pied dans des références marquées par le masculin.

Sylvie Octobre note des mécanismes similaires attachés à cette période de l'adolescence. Elle analyse une mutation des goûts en deux mondes culturels distincts : les filles et les garçons. D'un côté des filles tournées vers l'aspect relationnel et le monde de la lecture et des arts, de l'autre les garçons jouant aux jeux vidéo à tout âge et investissant les pratiques sportives. Cette séparation en deux univers différenciés, dessinés par des frontières de goûts culturels précis, peut être nuancée par notre enquête. En effet, les filles n'abandonnent pas la pratique des jeux vidéo mais l'atténuent et surtout la passent sous silence. Ces éléments permettent de voir qu'elles sont dans une certaine mesure conscientes de la place des enjeux culturels dans la présentation du soi telle qu'imposée par le groupe affinitaire.

Passer à batée les souvenirs de ces femmes montre donc les fissures d'une socialisation différenciée si l'on va du delà du comptage quantitatif des pratiques culturelles où les déterminismes apparaissent à première vue forts mais sont en réalité plus complexes que ceux que l'on peut repérer dans les usages effectifs. Le « repli homolatique » (entre filles) décrit par C.Moulin (2005) et observé par S. Octobre (2011) est visible, autant dans la composition des groupes que dans les loisirs, par le biais de deux pôles qui semblent invariables : ordinateur (garçons) et lecture (filles). Toutefois, dans le cas des *gameuses*, le modèle apparaît moins prégnant, voire subi, avec des résistances et un sentiment persistant de non-appartenance à la « maison des filles » (Octobre, 2001). Ce constat participe ainsi de la dynamique de féminisation de certaines activités culturelles mise en évidence par certain.e.s auteur.e.s (Donnat, 2008 ; Octobre, 2004) selon laquelle « le féminin semble gagner de plus en plus d'espace » (Octobre, 2011).

Arrivée dans l'âge adulte : quand le couple prend le relai.

La dernière période évoquée par les *gameuses*, dans la rétrospective de leurs jeunes années, est celle allant de 15 à 20 ans. Le rapport au loisir des femmes pendant cette période est marqué par une diversification. Elles privilégient les mêmes supports que précédemment en raison de leurs dimensions pratiques (consoles, petits jeux à partie rapide où la sauvegarde est possible à tout moment). Mais d'autres activités mobilisent l'attention des *gameuses* durant le temps scolaire : musique, théâtre, dessin. Ces activités sont inscrites dans le partage, comme les jeux vidéo pendant la petite enfance, mais cette fois uniquement avec le groupe des pairs. La composition de ce dernier retrouve une mixité, comparativement au collège, avec des jeunes

hommes qui entrent dans l'entourage des gameuses. Les habitudes de jeux sont, quant à elles, variables, avec des pics d'intensité et des phases plus faibles voire inexistantes.

Le temps hebdomadaire est consacré à des parties sur support portable en soirée. L'indisponibilité des supports vidéoludiques (résidence en internat) et le manque de temps au profit du travail scolaire sont les principales raisons évoquées pour expliquer l'aspect sporadique de la pratique. Les pics quant à eux sont concomitants aux vacances scolaires et aux premières relations amoureuses des gameuses. L'immersion et la découverte d'un jeu, s'étalant sur plusieurs mois voire plusieurs années, peut-être directement liée à une initiation masculine à l'image du portrait d'Arya.

Portrait d'Arya : choix ludiques et conjugalités

Arya a 23 ans, elle est en faculté de langue. Son temps de jeu actuel est essentiellement mobilisé par le FPS en ligne *Call Of Duty* et les RPG (le tout sur console). Elle joue depuis l'âge de 4 ans principalement accompagnée durant la petite enfance par son frère et sa sœur. Elle affectionne particulièrement les jeux d'aventure et les RPG par les possibilités d'exploration qu'ils lui offrent. Durant le collège, la pratique s'affaiblit et se déplace du salon à sa chambre sur support portable, avec les trois premières éditions du jeu *Pokémon* sur *Gameboy*. Sa volonté à l'époque, comme elle le qualifie, est de faire ces trois jeux « à fond ». Attraper tous les Pokémon et les faire monter de niveau le plus vite possible est son principal objectif pendant ces années de collège où elle ne partage que très peu ce loisir avec son cercle amical (composé essentiellement de filles de son âge). A l'entrée au lycée, en classe de seconde, lors de sa première mise en couple stable²³, elle découvre par le biais de Jules le jeu en ligne multijoueur.euse.s *Dofus*²⁴. Jusqu'alors, elle n'avait jamais joué à ce type de jeu, où l'interaction avec autrui est obligatoire. Habituee à jouer essentiellement sur console et en solo, son compagnon de l'époque l'accompagne dans les premières heures de jeu. Séduite par l'univers, sa pratique de *Dofus* s'étale sur deux ans, elle dépasse le niveau de son conjoint. Sa rupture avec Jules signe l'arrêt progressif et son divorce dans (personnage marié avec son conjoint) et d'avec le jeu pour un retour vers des supports privilégiés pendant la préadolescence et l'enfance.

Une deuxième mise en couple va, elle aussi, être le marqueur d'un tournant dans la variation des dispositifs vidéoludiques adoptés. Sa rencontre avec Bruce, joueur de *Call Of Duty*²⁵, enclenche son intérêt pour ce jeu, pour lequel elle n'avait manifesté auparavant aucune curiosité, car trop éloigné de ses préférences habituelles. Noël et les anniversaires sont des occasions d'acquérir l'équipement indispensable à ce type de jeu, qu'elle installe dans la chambre du domicile parental dans l'optique de partager ce loisir avec son petit ami. Ils consacrent leurs week-ends à des parties en équipe, où elle est la seule femme. Avant étrangère au *gameplay* elle s'entraîne et atteint un niveau équivalent à ses partenaires de jeu en une seule année. A la mort prématurée de Bruce, concomitante à son entrée à l'université, elle continue à pratiquer avec certains de ces anciens partenaires de jeu mais avec moins d'intensité.

La biographie de la jeunesse d'Arya montre les différents types de variations inhérentes à une pratique comme les jeux vidéo. La fidélité vidéoludique et le développement des goûts personnels restent visibles (RPG sur consoles). Cependant, les rencontres faites durant sa scolarité sont autant de situations l'emmenant vers d'autres possibilités en termes de dispositifs et de titres. L'initiation masculine se trouve illustrée dans le rapport d'Arya aux jeux vidéo. Son temps de jeu accompagné par des hommes est majoritaire. Quand les parties s'effectuent en solo, les attentes et les activités ludiques ne sont pas elles-mêmes que pendant le jeu en multijoueur.euse.s. D'un côté les jeux solitaires sont privilégiés pour le « ratiboisage²⁶ » (expression de l'enquêtée) et sont régulièrement réinvestis. Ces habitudes sont à relier avec la nature sans fin de ce type d'aventure vidéoludique. De l'autre les titres multijoueur.euse.s sont appréciés pour le partage avec autrui qu'ils sous-tendent et également pour l'aspect compétitif qui les caractérise.

23 La présentation aux parents est évoquée comme indicateur central de la pérennité de la relation.

24 *Dofus* est un jeu en ligne multi.joueur.euses sorti en 2001 et développé par le studio français Ankama. L'action du jeu se déroule dans un univers médiéval fantastique.

25 *Call of Duty* est un jeu de tir en vue subjective (*First Person Shooter*) développé par le studio Infinity Ward et édité par Activision. La première édition est commercialisée en 2003 sur Windows et Mac OS X. S'ensuivra une série de titres avec des sorties et des versions différentes (12 épisodes, le dernier datant de d'avril 2016). L'univers mis en scène est militaire dans des paysages en guerre. Quelque soit le mode de jeu, un *gameplay* (mécanisme de jeu) persiste : deux camps armés s'affrontent.

26 Vocabulaire qui signifie le fait de faire un jeu dans ses moindres détails, à 100% des possibilités : réussir toutes les missions, collecter tous les objets, monter au maximum les personnages.

Les filières scolaires d'orientation secondaire sont diverses et se scindent principalement entre le général, le professionnel et le technologique. Il est intéressant de noter que les trajectoires scolaires ne sont pas marquées par des transgressions de genre : les femmes n'investissent pas ou très peu, par exemple, des domaines professionnels en lien avec les technologies numériques. Le décalage ressenti envers le groupe des filles et une inscription dans certains domaines dominés par les hommes ne semblent pas être des facteurs entraînant des conséquences biographiques allant au-delà du choix des loisirs. A contrario, Isabelle Collet, dans ses travaux (2005) sur les informaticiennes, montre à quel point ces deux dimensions (décalage groupe des filles et inscription, pratiques masculines) peuvent influencer sur les trajectoires professionnelles de femmes informaticiennes.

Adopter une pratique masculine, nuancer les déterminismes ?

Les souvenirs des *gameuses* peuvent, comme nous l'avons vu, se séquencer en périodes de socialisations calquées sur les temps scolaires. La pratique des jeux vidéo intervient au fil des âges et l'on peut observer des récurrences dans les degrés d'investissement des *gameuses* dans leur rapport à ce loisir. Elles sont révélatrices de dynamiques larges dans la construction de nombreux mécanismes de genre. L'entrée au collège constitue le moment où la socialisation différenciée semble s'exercer le plus fortement, et celle-ci passe en particulier par le rapport aux loisirs. Symboles d'une pratique masculine, les jeux vidéo sont alors en partie délaissés. Il est intéressant de voir comment les inscriptions culturelles peuvent révéler des tensions de genre dans le rapport au groupe de pairs.

Au contraire, chez leurs frères, la pratique des jeux vidéo apparaît constante à tous les âges. Les frères et conjoints rencontrés dans notre terrain montrent également plus d'autonomie dans leur pratique des jeux vidéo. En effet, la pratique de ceux-ci semble être plus régulière et moins intrinsèquement ancrée dans le partage (comparativement aux femmes). Cet écart se manifeste, par exemple, par une absence de délaissement au collège et des *habitus* vidéoludiques différenciés allant au-delà du temps de jeu (fréquentation de forums, de sites d'actualités spécialisées par exemple).

Chez les *gameuses*, les découvertes et les initiations ludiques semblent directement dépendantes, à tous âges, de passeurs masculins. Le rapport à l'imaginaire apparaît également comme différencié de celui des garçons chez la majorité des *gameuses*, s'incarnant dans des titres récurrents, avec comme mondes repoussoir les imaginaires constitués autour de valeurs viriles (militaires, FPS). Ainsi, malgré l'adoption d'une pratique dominée par les hommes, certains choix différenciés subsistent dans les titres plébiscités par les *gameuses*. Revenir en détail sur l'enfance et l'adolescence de ces femmes sous l'angle des socialisations permet de s'interroger plus généralement sur la complexité des temporalités de jeux qui demeurent le plus souvent différenciées. Elles permettent également de dégager des pistes d'analyses sur la question de l'état de la pratique adulte, sa pérennisation et sur le quotidien de la pratique des *gameuses*. Ces éléments apparaissent indispensables dans la compréhension des freins qui semblent subsister dans la visibilité des femmes dans ce domaine. Il reste également à

caractériser plus en détail, par l'étude des pratiques enfantines *in situ*, une population qui demeure peu investie dans les études sur les jeux vidéo.

Bibliographie

- BERRY V., *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.
- BOUTET M., « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n°173-174, 2012, p.207-234.
- CASSELL J., JENKINS H., *Beyond Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*, 1998, Cambridge, Mass. : The MIT Press.
- CASSELL J., JENKINS H., *From Quake Grrls to Desperate Housewives : A Decade of Gender and Computer Games*, in KAFAI Y., HEETER C., DENNER J., SUN J., (eds.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*, 2008, Cambridge, Mass. : The MIT Press, p. 5-21.
- COLLET I., *L'informatique a-t-elle un sexe ? Hackers, mythes et réalités*, Paris : L'harmattan, 2006.
- DETREZ C., RENARD F., « "Avoir bon genre ?" : Les lectures à l'adolescence », *Le français aujourd'hui*, 4, n°163, 2008, p.17-27.
- DONNAT O., « La féminisation des pratiques culturelles », *Développement culturel*, n° 147, 2005, p. 1-11.
- DONNAT O., « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret » *réseaux*, n°153, 2009, p. 82-127.
- DONNAT O., *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique. Enquête de 2008*, Paris : Ministère de la culture et de la communication, 2009.
- GARDEY D., « De la domination à l'action. Quel genre d'usage des technologies de l'information ? », *Réseaux*, n°120, 2003, p.1-31.
- LIGNON F., « Des jeux vidéo et des adolescents. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le Temps des médias*, n° 21, 2013, p. 143-160.
- LIGNON F. (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse : Presses universitaires du Midi, 2015
- OCTOBRE S., « Du féminin et du masculin. Genre et trajectoires culturelles », *Réseaux*, n° 168-169, 2011, p. 23-57.
- OCTOBRE S., DETREZ C., MERCKLE P., BERTHOMIER N., « La diversification des formes de la transmission culturelle : quelques éléments de réflexion à partir d'une enquête longitudinale sur les pratiques culturelles des adolescents », *Recherches familiales*, n° 8, 2011, p. 71-80.
- OCTOBRE S., « Présentation. Le genre, la culture, l'enfance », *Réseaux*, n°168-169, 2011, p. 9-22.
- PASQUIER D., « Culture sentimentale et jeux vidéo », *Ethnologie Française*, Vol. 70, 40, 2010, p. 93-100.
- PASQUIER D., *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris : Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999.
- PASQUIER D., « La place des écrans dans la vie familiale : une enquête sociologique », *le divan familial*, n°7, 2001, p. 11-122.
- PASQUIER D., « Les "savoirs minuscules" : le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe », *Education et Sociétés*, n° 10, 2, 2002, p. 34-44.
- PEYRON D., *Culture Geek*, Limoges : FYP, 2013
- RUFAT S., TER MINASSIAN H., *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : *Questions théoriques*, 2011.
- VOISENAT C., « Comment peut-on être un troll? », *Terrain*, n° 52, 2009, p. 127-141.
- ZOLESIO E., *Chirurgiens au féminin ? Des femmes dans un métier d'hommes*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2012.