



HAL
open science

Représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019 : égalitaire ou non ?

Julian Alvarez, Thierry Lafouge

► To cite this version:

Julian Alvarez, Thierry Lafouge. Représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019 : égalitaire ou non ?. Journées Scientifiques Ludopédagogie, Université de Caen-Normandie; CEMU Caen-Normandie, Dec 2024, Caen, France. pp.28 - 35, 10.3917/idee.153.0028 . hal-04824414

HAL Id: hal-04824414

<https://hal.science/hal-04824414v1>

Submitted on 6 Dec 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019 : égalitaire ou non ?

Julian Alvarez/LARSH - Devisu – Univ. Polytechnique HDF / Univ. Lille
Thierry Lafouge/Elico – Univ. Lyon 1

Mettre en place des activités ludopédagogiques en lien avec du jeu vidéo nécessite de prendre en considération les représentations construites autour des joueuses et des joueurs. Ainsi, dans l'esprit d'offrir une égalité des chances dans le continuum allant de l'école primaire à l'enseignement supérieur, il paraît nécessaire de savoir si notre société a développé une culture vidéoludique où les représentations sont genrés ou non. En effet, il est possible que les professeurs soient influencés pour partie par de telles représentations et de là, décident ou non de mobiliser du jeu vidéo dans un cadre ludopédagogique. Côté apprenantes et apprenants, il est également possible que l'accueil du jeu vidéo soit vécue de manière différente. Ce qui pourrait potentiellement constituer une manière de favoriser un public d'apprenants ou détriment d'un autre. De ce fait, il semble important de conduire de telles études. Cependant, les paramètres à prendre en considération sont multiples et touchent à la complexité.

Dans le cadre de cette communication, nous proposons donc de nous limiter à un premier périmètre : celle des représentations construites par la presse vidéoludique entre 1980 et 2019. Nous souhaitons ainsi vérifier, si factuellement, les joueuses et les joueurs ont été traité de manière égalitaire ou si des différences sont à recenser. C'est un aspect qui nous semble important car la presse dédiée aux jeux vidéo contribue à capter et diffuser une culture. De là, nous pourrions envisager dans le cadre de futurs travaux de poursuivre nos investigations pour savoir si une telle culture vidéoludique influe à présent les professeurs et les apprenants dans l'emploi du jeu vidéo en classe.

Pour mener notre étude, la méthodologie employée se base sur une étude lexicométrique. Concrètement, il s'agit de recenser le nombre d'occurrences lié aux 4 mots-clés suivants : « joueuse », « joueuses », « joueur » et « joueurs » dans la presse vidéoludique francophone entre 1980 et 2019. Le corpus exploré représente un ensemble de 1075 documents dont les principaux titres sont représentés par le tableau 1. Des traitements statistiques ont été opérés pour vérifier la validité des données et mettre en lumière des mises en correspondances entre les taux d'occurrences associés aux différents mots-clés. Avec ces données en main, l'idée est d'une part de comparer la proportion de l'emploi de ces différents mots-clés par les journalistes au cours du temps, puis dans un second temps d'analyser dans quels contextes l'emploi du genre féminin est convoqué. S'agit-il de l'utiliser à des fins d'égalité, d'équité ou bien pour d'autres raisons ? Par exemple évoquer la possibilité pour un titre vidéoludique donné d'accéder à des avatars féminins ? Ou bien encore d'évoquer des titres vidéoludiques qui seraient conçus pour cibler spécifiquement un public féminin ? Nous avons également tâché d'analyser si des propos sexistes visant à comparer les performances entre joueuses et joueurs sont recensés ou non. En parallèle, nous avons pris soin de vérifier, dans la mesure où cela était possible, si les auteurs des différents articles journalistiques analysés étaient issus de la plume d'auteurs féminins ou masculins.

En explorant ainsi l'emploi des différents mots-clés à travers le temps, nous souhaitons étudier si la représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019 a fait l'objet de représentations stéréotypées ou si au contraire des représentations égalitaires sont à recenser.

Année / Titre	[1977-1983[[1983-1989[[1989-1995[[1995-2001[[2001-2006[[2006-2013[[2013-2019]	TOTAL
Joystick	0	0	55	66	55	37	0	213
Tilt - Microloisirs	0	40	61	0	0	0	0	101
Player One	0	0	45	44	0	0	0	89
Joystick Hebdo	0	8	40	0	0	0	0	48
Amstrad cent pour cent	0	10	37	0	0	0	0	47
Jeux & Stratégie	13	34	0	0	0	0	0	47
Génération 4	0	2	37	0	0	0	0	39
Micro News	0	4	35	0	0	0	0	39
Joypad	0	0	22	13	2	0	0	37
Theoric	0	37	0	0	0	0	0	37
Génération 4 - Gen 4 PC CD-Rom	0	0	0	12	18	0	0	30
GENération 4	0	0	18	10	0	0	0	28
GENération 4 Le meilleur des jeux micro	0	0	27	0	0	0	0	27
Micro 7	0	24	0	0	0	0	0	24
Amstar CPC	0	3	18	0	0	0	0	21
Amstar	0	20	0	0	0	0	0	20
Sanqua (Cycle Alpha-Omega)	0	0	0	0	20	0	0	20
GENération 4 Le meilleur des jeux PC	0	0	0	19	0	0	0	19
Sanqua (Cycle Horizons)	0	0	0	0	0	18	0	18
Atari 1ST	0	15	2	0	0	0	0	17
Sanqua (Cycle Experience)	0	0	0	0	13	4	0	17
Micro Mag	0	0	16	0	0	0	0	16
Retro Game Collection (FR)	0	0	0	0	0	0	15	15
Tilt - Micro / Jeux / Vidéo	0	14	0	0	0	0	0	14
Amstradebdo	0	10	0	0	0	0	0	10
Arcade	0	10	0	0	0	0	0	10
AUTRES	2	37	18	4	1	3	7	72
TOTAL	15	268	404	195	109	62	22	1075

Tableau 1. Caractéristiques des revues francophones recensées entre 1980 et 2019

Les données et analyses que nous présenterons montre une très forte sous-représentativité du mot-clé « joueuse » avec des emplois pluriels dont certains de nature sexiste. Ce qui corroborent notamment certains écrits comme ceux coordonnées par Fanny Lignon (2015) ou d'autres auteurs comme Samuel Coavoux (2019) qui évoquent non pas de la « différence » mais plutôt des « inégalités ».

Au regard de ces aspects inégalitaires nous proposerons, en conclusion, d'ouvrir à des questionnements en lien avec les pratiques enseignantes. En 2006, les femmes représentaient 80% des professeurs des écoles, 57% des professeurs dans le secondaire et 35% dans l'enseignement supérieur (Cacouault-Bitaud, 2008). En partant de tels chiffres, se pourrait-il que l'on puisse établir une corrélation entre l'introduction du jeu vidéo en classe et la construction des représentations sociales que la presse vidéoludique francophone a contribué à construire et diffuser entre 1980 et 2019 ?

Bibliographie

Alvarez, J. (2022). L'émergence du vocable « gameplay » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle, *Sciences du Jeu (Varia)*, n°17.

Breem, Y. & Krywicki, B. (2020), « Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France », *Omaké books*.

Cacouault-Bitaud, M. (2008). Les personnels du second degré au regard du genre. *Idées économiques et sociales*, 153, 28-35. <https://doi.org/10.3917/idee.153.0028>

Lignon F. (2015). « Genre et jeux vidéo », Presses universitaires du Midi, Toulouse

Fiala, P. (1994). « L'interprétation en lexicométrie : Une approche quantitative des données lexicales », *In: Langue française, n°103, 1994. Le lexique : construire l'interprétation.*, Persée, pp. 113-122.

Lafouge, T., Pouchot, S. (2012). « Statistiques de l'intellect Lois puissances inverses en sciences humaines et sociales ». *Publibook*.

Coavoux, S. (2019). « La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo », *Enjeux numériques*, pp.35-38.