



**JOURNÉES
SCIENTIFIQUES
LUDOPÉDAGOGIE
5&6 DÉCEMBRE 2024**

CEMU - UNIVERSITÉ DE CAEN NORMANDIE

Représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1980 et 2019

Julian ALVAREZ & Thierry Lafouge

Objectif de l'étude

- Recenser le nombre de fois où les items « Joueuse » et « Joueuses » ont été convoqués dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019
- Comparer ce nombre au regard des items « Joueur » et « Joueurs » sur la même période dans les mêmes titres
- Analyser et catégoriser la nature de l'emploi de « Joueuse » et « Joueuses » le cas échéant

Objectif de l'étude

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 1980 et 2019 a fait l'objet de représentations stéréotypées ou si au contraire des représentations égalitaires sont à recenser.

Méthode

- Analyse lexicométrique sur un ensemble de 1075 titres francophones pour y repérer les mots-clés « Joueur », « Joueurs », « Joueuse » et « Joueuses ».

- Lecture des items pour vérifier leur validité et les sens associés

- Traitements statistiques pour étudier les données

Méthode

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

5&6 décembre 2024

Méthode



Analyses Lexicométriques Joueurs / Joueuses

Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Extensions Aide Dernière modification il y a quelques secondes



Partager

100% \$ % .0 .00 123 Par défaut ... 10 B I U A

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
1	Magazine (une analys	Pays	Anglop	Année	Mois		Périodicité	N°	Spécia	Lien	Croisement vi	Nb pages	Nb Mots	Occ. Joueur(s)	Occ. Joueuse(s)	Occ. Player(s)	Occ. C
2	#SAYPOURLISPOR :	France	Fr	2016	Mars	1	Bimestr	1		https://archive.or	Analyse manu	14	2996	11	6	3	
3	#SAYPOURLISPOR :	France	Fr	2016	Mai	1	Bimestr	2		https://archive.or	Analyse manu	20	4816	10	0	1	
4	A Vos Mac Magazine	France	Fr	1999	Juin		Mensuel	1	Non	https://archive.or	Analyse manu	31	25143	0	0	6	
5	Amstar	France	Fr	1986	Septembre		Mensuel	1	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	46	27264	37	0	1	
6	Amstar	France	Fr	1986	Octobre		Mensuel	2	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	48	15712	19	0	0	
7	Amstar	France	Fr	1986	Novembre		Mensuel	3	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	64	30106	8	0	0	
8	Amstar	France	Fr	1986	Décembre		Mensuel	4	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	64	24801	16	0	0	
9	Amstar	France	Fr	1987	Janvier		Mensuel	5	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	64	29728	8	0	0	
10	Amstar	France	Fr	1987	Mars		Mensuel	7	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	48	29440	9	0	0	
11	Amstar	France	Fr	1987	Mai		Mensuel	9	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	63	19647	16	0	1	
12	Amstar	France	Fr	1987	Juin		Mensuel	10	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	64	41651	0	0	0	
13	Amstar	France	Fr	1987	Août		Mensuel	12	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	64	28846	27	0	1	
14	Amstar	France	Fr	1987	Septembre		Mensuel	13	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	66	14838	3	0	1	
15	Amstar	France	Fr	1987	Octobre		Mensuel	14	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	78	39638	2	0	1	
16	Amstar	France	Fr	1987	Novembre		Mensuel	15	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	96	37139	3	0	0	
17	Amstar	France	Fr	1987	Décembre		Mensuel	16	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	96	33432	3	0	0	
18	Amstar	France	Fr	1988	Janvier		Mensuel	17	Oui	https://acpc.me/	Analyse manu	80	42896	1	0	0	

Lien vers le fichier de données : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kqv305LvjQGGyEO7x8Pketj1tmd3fBbKrUVNaWt4Ck/edit?usp=sharing>

5&6 décembre 2024

Résultats

- Nb d'items « Joueur(s) » : 84534

- Nb d'items « Joueuse(s) » : 262

- 110 titres comportant 1 item
- 031 titres comportant 2 items
- 010 titres comportant 3 items
- 007 titres comportant 4 items et +

Résultats

- Nb numéros contenant « Joueur(s) » : 1062 (98%)

- Nb numéros contenant « Joueuse(s) » : 158 (14%)

Résultats



- Nb max d'items « Joueur(s) » dans un même numéro : 533
- Nb max d'items « Joueuse(s) » dans un même numéro : 20



Résultats

- Nb de titres (sur les 1075) ayant à la fois joueur(s) et joueuse(s) :
1,8% (20)

- Nb de numéros (sur les 20620) ayant à la fois joueur(s) et joueuse(s) :
1,8% (158)

Résultats

- Année d'apparition de l'item « Joueur(s) » associée à du **jeu électronique** : 1980 (Décembre) dans la revue « Jeux et Stratégies », n°6, p.9
- Année d'apparition de l'item « Joueur(s) » associée à du **jeu vidéo** : 1981 (Juin) dans la revue « Jeux et Stratégies », n°9, p.24

Résultats

- Année d'apparition de l'item « **Joueuse(s)** » associée à du jeu vidéo : 1983 (Octobre) dans la revue « Jeux et Stratégies », n°23, p.28 : « Ce héros... sera petit-être une héroïne. La possibilité est enfin offerte aux joueurs et joueuses de choisir le sexe de leur personnage. »
- (avant cette date, nous sommes sur du jeu de société Echecs, Dames, Tarot...)

Résultats

Les sens associés à « Joueuse(s) » sont pluriels :

- **Adjectif** : « Un lecteur de disquettes, encore en cours de développement, renforcera l'originalité de la machine aussi puissante qu'un ordinateur et aussi joueuse qu'une console. » (TILT - Jeux et Micro : le guide 1987, 1986, p.22)

Résultats

Les sens associés à « Joueuse(s) » sont pluriels :

- **Adjectif** : « Un lecteur de disquettes, encore en cours de développement, renforcera l'originalité de la machine aussi puissante qu'un ordinateur et aussi joueuse qu'une console. » (TILT - Jeux et Micro : le guide 1987, 1986, p.22)
- **Nom désignant des filles qui jouent** : « La possibilité est enfin offerte aux joueurs et joueuses de choisir le sexe de leur personnage. » (Jeux et Stratégies 1983, n°23, p.28)

Résultats

Les sens associés à « Joueuse(s) » sont pluriels :

- **Nom désignant un PNJ** : « Vous avez le choix entre neuf opposants de force inégale. C'est une amusante galerie de personnages, tous plus farfelus les uns que les autres. La plupart d'entre eux sont des extraterrestres, mais il y a également une belle princesse qui est une joueuse redoutable. » (TILT - Microloisirs, 1989, n°72 s, p.45)

Résultats

Les sens associés à « Joueuse(s) » sont pluriels :

- **Nom désignant un PNJ** : « Vous avez le choix entre neuf opposants de force inégale. C'est une amusante galerie de personnages, tous plus farfelus les uns que les autres. La plupart d'entre eux sont des extraterrestres, mais il y a également une belle princesse qui est une joueuse redoutable. » (TILT - Microloisirs, 1989, n°72 s, p.45)
- **Nom désignant une femme objet** : « Strip Poker Il est un peu tristounet au niveau des couleurs, mais, rassurez-vous, pour compenser cela, vous avez droit à deux joueuses : Donna sur la première face de la cassette et Sam sur la seconde ! » (Amstar CPC, 1989, n°45, p.95)

Résultats

Concernant les joueuses au sens de filles qui jouent, on recense plusieurs approches journalistiques :

- **Neutre** : « Tim Child a eu l'idée d'une émission de télévision dans laquelle des joueurs (et joueuses) s'affronteraient dans des univers virtuels. » (Joystick, 1993, p.37)

Résultats

Concernant les joueuses au sens de filles qui jouent, on recense plusieurs approches journalistiques :

- **Neutre** : « Tim Child a eu l'idée d'une émission de télévision dans laquelle des joueurs (et joueuses) s'affronteraient dans des univers virtuels. » (Joystick, 1993, p.37)
- **Genrée** : « Les plus jeunes pourront même très prochainement découvrir toute une gamme de produits chez Mattel, concernant leur effigie féminine, la poupée Barbie. La tendance du marché, qui voit enfin l'émergence d'un public féminin dans les joueuses micros, semble avoir attiré l'attention de certains éditeurs et nous devrions voir arriver de plus en plus de produits, adaptés à une approche plus féminine du jeu vidéo. » (GENération 4, 1996, p.33)

Résultats

Concernant les joueuses au sens de filles qui jouent, on recense plusieurs approches journalistiques :

- **Favorable** : « Tiens, en parlant de filles, elles sont toujours trop peu nombreuses, les héroïnes, dans nos softs adorés. Alors qu'elles semblent de plus en plus nombreuses à se mettre à l'arcade sur CPC (je dis ça par rapport au courrier qu'on reçoit). Bien que les héros ninjas (donc masqués), peuvent aussi bien cacher une silhouette masculine que féminine, ce qui est bien pratique pour que les joueuses s'identifient au personnage. » (Joystick, 1992, n°29, p.33)

Résultats

Repentie ou Sexiste ? : « "Quand je parlais de physiologie, je faisais allusion aux tentatives d'explication de cet état de fait par les "spécialistes", mais Il n'était pas question pour moi de mettre les joueuses au pilori. En fait, cela fait des années que je cherche une femme ayant les même goûts que moi. Tu fais quoi, ce ... Ah, la secrétaire de rédaction me fait signe que je peux pas mettre ça ici. Bon, tant pis ... Blague à part, mesdames et mesdemoiselles, JOUEZ, ne nous laissez pas dans un univers uniquement masculin. C'est d'un triste, je vous assure ... » (TILT - Microloisirs, 1993, n°114, p.139)

Résultats

- **Sexiste** : « Plus de nanas : American Laser Games a créé un label Games For Her destiné aux joueuses et qui, outre un serveur online, éditera en fin d'année le jeu «McKenzie & Co» sur CD-Rom PC, Mac et sur 3DO. Un jeu qui sera distribué dans des réseaux autres que les boutiques de jeux que, vous l'avez sans doute remarqué, les jeunes filles sont peu nombreuses à fréquenter. Tant mieux, elles font rien qu'à pleurer et à cafter. » (Joystick, 1995, n°61, p.20)

Résultats

- **Sexiste** : « Le principal atout de ce jeu est peut-être sa simplicité. Simplicité qui se retrouve aussi bien au niveau des graphismes, de la bande sonore, des principes du jeu en lui-même, qu'au niveau de la manipulation. Cette sobriété générale permet à ce jeu de se mettre à la portée d'un public bien spécifique qui se compose des moins de 12 ans, des plus de 30 ans et des (hélas, trop rares) joueuses qui sauront apprécier l'aspect de réflexion posée qu'apporte le jeu. De difficulté croissante, et cela, de manière très progressive, Bumpy's possède toutes les caractéristiques du jeu destiné à "l'apprenti joueur". C'est comme ça, il faut bien commencer un jour ! » (Joystick, 1992, n°29, p.266)

Résultats

- **Sexiste** : « Ça fait bien plaisir, surtout que le graphiste ne s'est pas gêné pour nous montrer l'adorable petite culotte des joueuses lorsqu'elles sont vues de dos. » (Joystick, 1991, n°12, p.142)

The image is a screenshot of a magazine article for the video game 'Great Courts II'. On the left, there is a red box with the word 'tests' in white. Below it, a blue box contains the text: 'Revoilà le Grand tennis, façon Ubi Soft, qui reprend le même décor que Great Courts, avec le nouveaux acteurs.' The main title 'Great Courts II' is in large green letters. To the right of the title is a 'MEGASTAR joystick' logo. The central part of the article features a large photograph of a tennis court with two female players. Below this photo is a smaller photo of a tennis court with two male players. To the right of the main photo is a blue circle with 'AMIGA 92%' and the text 'Le meilleur jeu de tennis sur Amiga'. Below the main photo, there is a caption: 'le championnat, sur trois terrains différents (terre battue, herbe ou salle). Vous pouvez jouer en simple'.

tests

Revoilà le Grand tennis, façon Ubi Soft, qui reprend le même décor que Great Courts, avec le nouveaux acteurs.

Great Courts II

MEGASTAR joystick

Faut, smatch, net, toutes les particularités du tennis sont réunies dans Great Courts II. Plus qu'une simple simulation, ce jeu est une véritable gestion sportive, dans laquelle vous pourrez vous occuper d'un joueur du début à la fin. La fin étant, je vous rappelle, l'acquisition du trophée de champion du monde, de la galaxie et de l'univers tout entier y compris les trous noirs. Les plus de Great Courts II, par rapport à son prédécesseur, c'est d'abord l'arrivée des femmes sur le terrain. Ça fait bien plaisir, surtout que le graphiste ne s'est pas gêné pour nous montrer l'adorable petite culotte des joueuses lorsqu'elles sont vues de dos. Ensuite, c'est la possibilité de créer son propre joueur, en dispatchant un nombre de points défini pour améliorer certaines caractéristiques.

le championnat, sur trois terrains différents (terre battue, herbe ou salle). Vous pouvez jouer en simple

AMIGA 92%
Le meilleur jeu de tennis sur Amiga

5&6 décembre 2024

Résultats

- **Sexiste** : « Le concept de la MVG (Miss Video Game) est d'élire la meilleure joueuse de jeu vidéo suite à une compétition sur différents titres : Mario Kart, CS Source, Guitar Hero 3, Brain Age 2 et Racing Challenge. Et c'est l'Américaine Lauren qui remporte le titre de Miss Jeux Vidéo 2007 avec en prime un voyage au Mexique pour faire bronzette, 1000 dollars en poche et une Wii pour s'agiter devant sa télé. La Française Lara est, quant à elle, montée sur la troisième marche du podium. Les demoiselles peuvent s'inscrire pour participer à ce genre de compèt' bien cliché en suivant ce lien : www.missvideogame.com. Les kevin sont déjà en train de taper l'adresse sur leur browser mais pour d'autres raisons. » (Joystick, 2007, n°201, p.86)

Miss Video Game 2007 FALLAIT BIEN QUE ÇA ARRIVE

Le concept de la MVG (Miss Video Game) est d'élire la meilleure joueuse de jeu vidéo suite à une compétition sur différents titres : Mario Kart, CS Source, Guitar Hero 3, Brain Age 2 et Racing Challenge. Et c'est l'Américaine Lauren qui remporte le titre de Miss Jeux Vidéo 2007 avec en prime un voyage au Mexique pour faire bronzette, 1000 dollars en poche et une Wii pour s'agiter devant sa télé. La Française Lara est, quant à elle, montée sur la troisième marche du podium. Les demoiselles peuvent s'inscrire pour participer à ce genre de compèt' bien cliché en suivant ce lien : www.missvideogame.com. Les kevin sont déjà en train de taper l'adresse sur leur browser mais pour d'autres raisons.



5&6 décembre 2024

Conclusion

En explorant ainsi l'emploi des différents mots-clés à travers le temps, nous pouvons constater que la représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1980 et 2019 a fait l'objet de représentations plurielles qui ne se cantonnent pas à la seule dichotomie stéréotypées et égalitaires.

Conclusion

Néanmoins, les résultats montrent une forte disproportion entre les items « Joueur(s) » et « Joueuse(s) », ce qui laisse entrevoir que le jeu vidéo a été durant cette période plutôt généré en faveur du masculin.

Pour aller plus loin...

Dossier « Moi Jane, toi micro! Micro serait-il synonyme de macho ? » (TILT
– Microloisirs, Juillet 1984, pp.94-100)



5&6 décembre 2024

Pour aller plus loin...

Dossier « Les femmes savent-elles jouer ? » (Jeux & Stratégie, Mars 1990, pp.23-30)

Les femmes savent-elles jouer ?

La réponse est non :
effectifs pléthoriques
et résultats lamentables,
les joueuses sont hors jeu.

La réponse est oui :
aux Echecs et aux Dames,
des surdouées dament
le pion aux hommes...

**La Femme est-elle l'avenir
du Jeu ?**

Minuit quarante-cinq, Xorak le nabyborg, Arthur l'aventurier et Zita la prêtresse lancent leur Traban GTZ, à propulseur ultraluminaire, à l'abordage de l'Orion Express, vaisseau-amiral de l'infâme Li Tron, le robot alcoolique rebelle dont le cerveau positronique tomba 457 ans plus tôt dans une cuve d'arséniure de Gallium en fermentation à 12°5.

Deux jets de dés plus tard, nos sympathiques héros parviennent sans peine à pénétrer dans la salle des machines, quand soudain... un smorkh mauve à poils durs apparaît sans appareil. "Damné !" s'écrie Xorak. "La carapace des smorkhs est quasi invulnérable." "Oui, enchaine Arthur, mais leur cerveau n'est pas plus grand qu'un dé à 20 faces.



5&6 décembre 2024

Journées scientifiques ludopédagogie

Conclusion

Ces résultats semblent corroborés par des packagings associés à des machines vidéoludiques et des jaquettes de jeux vidéo que l'on peut recenser, notamment durant les années 1970 et 1980.

Pour aller plus loin...

Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ?



5&6 décembre 2024

Pour aller plus loin...

Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ?



5&6 décembre 2024

Journées scientifiques ludopédagogie



Pour aller plus loin...



Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ?



5&6 décembre 2024

Merci !



Diplôme universitaire APPRENDRE PAR LE JEU

INSPE Institut national
supérieur du professorat
et de l'éducation
Académie de Lille
Hauts-de-France



Formation ouverte aux formateurs, enseignants, cadres éducatifs, chefs de projets

5&6 décembre 2024

Journées scientifiques ludopédagogie