



# La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo

Samuel Coavoux

► **To cite this version:**

Samuel Coavoux. La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo. Enjeux numériques, Conseil général de l'économie, 2019, pp.35-38. halshs-02152427

**HAL Id: halshs-02152427**

**<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02152427>**

Submitted on 11 Jun 2019

**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.

# La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo

Par **Samuel COAVOUX**  
Orange Labs / SENSE

*Enjeux numériques*, n° 6, 2019, p. 35-38, <http://www.annales.org/enjeux-numeriques/2019/resumes/juin/07-en-resum-FR-AN-juin-2019.html#07FR>

Les jeux vidéo sont souvent perçus comme un loisir principalement masculin. Cette perception a pu refléter la réalité lors de certaines périodes de leur histoire, des premiers jeux développés dans les départements d'informatique des grandes universités aux salles d'arcade, deux lieux d'entre-soi masculin (Triclot, 2011), mais souvent, elle a surtout résulté d'une invisibilisation des femmes (Lignon, 2013). Les années 1980 et surtout 1990 ont vu les jeux vidéo s'insérer dans les foyers, par l'intermédiaire des ordinateurs personnels et des consoles de jeu. Le public de ces jeux domestiques s'est rajeuni, touchant principalement l'enfance et l'adolescence, et féminisé, malgré une pratique plus forte des garçons (Bruno, 1993). Les vingt dernières années ont vu la massification des jeux vidéo (terminaux, offre de titres, etc.) et un nouvel élargissement de leur public, se diffusant chez les adultes et se féminisant, bien que ce public demeure segmenté (Rufat, Ter Minassian et Coavoux, 2014). Aujourd'hui, cette féminisation est mise en avant dans les discours des acteurs du secteur comme dans ceux des médias.

Or, depuis quelques années, le monde des joueurs de jeux vidéo a été le théâtre de mouvements sociaux masculinistes, comme le « GamerGate » et ses ramifications. Ce groupe de joueurs, se coordonnant sur des réseaux socionumériques, d'abord orienté par la critique des collusions entre l'industrie des jeux vidéo et la presse spécialisée, est rapidement apparu comme une mobilisation de défense de la masculinité des jeux, en employant notamment le harcèlement comme technique d'action (Braithwaite, 2016). Paradoxalement, alors que le public des jeux vidéo n'a jamais été autant féminisé, les tensions autour du genre sont particulièrement présentes dans le monde des jeux vidéo.

Cet article propose un bref et modeste état des lieux des inégalités genrées autour du jeu vidéo, à partir des joueurs et joueuses et de leurs pratiques<sup>1</sup>. Il apparaît d'abord que le sexe demeure l'un des déterminants les plus importants des pratiques du jeu : la fréquence, les terminaux privilégiés, le type de contenus préférés, les sociabilités liées aux jeux diffèrent fortement entre les hommes et les femmes. Ensuite, ces inégalités produisent des effets importants. À l'adolescence, la différenciation genrée des pratiques ludiques renforce la domination masculine, les jeux vidéo étant associés aux pratiques dominantes à cet âge, alors que les pratiques plus féminines sont déconsidérées. Le coût de la passion pour le jeu est plus important pour les femmes

---

<sup>1</sup> Par opposition à une approche centrée sur les représentations des hommes et des femmes dans les jeux vidéo.

que pour les hommes, y compris à l'âge adulte. Les joueuses font notamment face à des stigmates, des discriminations et du harcèlement spécifiques. Enfin, plus généralement, les jeux vidéo sont un révélateur des inégalités genrées des loisirs.

À l'adolescence, le jeu vidéo constitue une pratique hégémonique<sup>2</sup>. Nous pouvons estimer son importance grâce à des enquêtes quantitatives sur les loisirs des jeunes et sur la pratique du jeu vidéo<sup>3</sup>. La quasi-totalité des adolescents joue au moins occasionnellement. Les écarts de pratiques entre filles et garçons sont cependant importants. Ils concernent plusieurs dimensions de la pratique : la fréquence de jeu, les genres de jeux pratiqués, mais aussi les compagnons de jeu.

D'après l'enquête « L'enfance des loisirs », chez les garçons, la pratique quotidienne des jeux vidéo dépasse les 25 % de la population masculine de 11 à 17 ans, et la pratique au moins hebdomadaire concerne trois garçons sur quatre, sauf à 17 ans. À l'inverse, les filles ne sont jamais plus de 8 % à jouer tous les jours (7,7 % à 11 ans, 2,8 % à 17 ans), ni plus d'un tiers à jouer de façon hebdomadaire (34,6 % à 11 ans, 13,8 % à 17 ans). Outre l'écart global entre fréquences de pratique des filles et des garçons, ces chiffres montrent une évolution différenciée des rapports aux jeux vidéo durant l'adolescence : alors que les garçons jouent presque autant à tous les âges, les filles jouent quant à elles de moins en moins à mesure qu'elles grandissent.

Les travaux sur les loisirs des adolescents montrent que cet âge est aussi celui de l'autonomisation par rapport au cadre familial, autonomisation à laquelle les pratiques culturelles contribuent très fortement (Pasquier, 2005). C'est là l'une des raisons de l'évolution différenciée des pratiques des jeux vidéo. En effet, pour les enfants, garçons ou filles, le jeu est d'abord une pratique familiale, partagée notamment avec la fratrie. Sans être égalitaire – les filles jouent moins que les garçons même durant l'enfance ; les pères accordent plus d'attention au jeu de leurs fils qu'à celui de leurs filles –, cette distribution du jeu dans l'enfance est relativement équilibrée. Mais à l'adolescence, les jeux vidéo deviennent une pratique de pairs, se détachant de la famille. Concrètement, alors que, pour les garçons, les « copains » viennent remplacer les frères et sœurs comme compagnons de jeu les plus fréquents, le même changement ne se fait pas dans les mêmes proportions pour les filles, alors que la baisse tendancielle du jeu dans la famille suit celle des garçons.

Par ailleurs, le contenu de la pratique diverge. Les filles ont une pratique tendanciellement moins variée, si l'on mesure la variété par le nombre de genres de jeux vidéo pratiqués (la médiane vaut 9 pour les adolescents, 6 pour les adolescentes). Cependant, la construction même des catégories tend à surestimer la diversité des pratiques masculines et à sous-estimer celle des pratiques féminines. En effet, les genres constituent une classification produite par les acteurs du secteur des jeux vidéo.

---

<sup>2</sup> Les trois paragraphes suivants reprennent des éléments publiés dans Coavoux (2019).

<sup>3</sup> En particulier l'enquête de panel « L'enfance des loisirs » qui a mené à la publication d'Octobre *et al.* (2010), ainsi que l'enquête « Ludespace » (ANR 2011 JSH 001 01, 2011-2014). Sauf mention contraire, tous les traitements statistiques ont été réalisés par l'auteur.

Or, elle différencie avec bien plus de détails les genres les plus appréciés par les hommes que ceux qui sont plus appréciés par les femmes. De plus, tous les adolescents ne s'adonnent pas aux mêmes genres. On trouve d'abord des différences importantes entre garçons et filles. Du côté des genres les plus masculins se situent les jeux de tirs, les jeux de stratégie en temps réel, les jeux de combat et les jeux multijoueurs en ligne, qui sont les moins pratiqués par les filles (moins de 12 % d'entre elles), et qui le sont au moins modérément par les garçons (27,5 % pour les jeux de stratégie, 63 % pour les jeux de tir). À l'inverse, les filles sont un peu plus nombreuses que les garçons à pratiquer des jeux de chiffres et de lettres, de simulation de vie, et de musique et de danse. Dans l'enquête « Ludespace » que nous avons réalisée en 2012, la quasi-totalité des genres de jeux est plus souvent choisie par des garçons que par des filles, mais d'autres études divergent. Fanny Lignon, étudiant un échantillon de classes de collèges et lycées de la région Rhône-Alpes, repère un pôle de genres de jeux vidéo au public majoritaire féminin : jeux de danse, de musique, de gestion, de plateforme, de puzzle, et jeux « classiques » (Lignon, 2013).

Les écarts genrés de pratiques du jeu vidéo à l'adolescence convergent vers la définition d'une pratique masculine tendanciellement plus engagée, c'est-à-dire à la fois plus fréquente, plus intensive, et portant sur des genres de jeux considérés comme étant au cœur de l'identité de joueur, comme de « vrais » jeux vidéo (Paaßen, Morgenroth et Stratemeyer, 2016). Les filles tendent à avoir une pratique plus occasionnelle et tournée vers des jeux moins centraux. Il s'agit là de tendances et non d'une bipartition. On trouve également, bien que moins souvent, des filles très engagées et des garçons qui le sont peu. Par ailleurs, parce que l'âge détermine fortement les pratiques, les adolescentes demeurent beaucoup plus engagées dans le jeu vidéo que la majeure partie de la population, y compris les hommes, à la seule exception des adolescents et des jeunes hommes adultes.

Mais cette tendance est souvent perçue comme une dichotomie. Le stéréotype du *gamer*, du joueur intensif, comme un homme jeune persiste encore aujourd'hui (Paaßen, Morgenroth et Stratemeyer, 2016). Les écarts dans les modes de pratiques comme dans les représentations du jeu produisent des effets importants, qui justifient que l'on parle d'inégalités par rapport au jeu, et pas seulement de différences. Tout d'abord, le coût de l'engagement dans le jeu vidéo est beaucoup plus élevé pour les femmes que pour les hommes. À l'adolescence, comme nous l'avons vu, la persistance de la pratique repose sur les réseaux de sociabilités. Or, l'amitié est fortement genrée dès l'enfance (Lignier et Pagis, 2017). Pour les garçons, le jeu s'inscrit donc dans les sociabilités normales. Pour les filles, il exige de développer des sociabilités spécifiques, consacrées au jeu, et souvent masculines. Les joueuses étudiées dans les travaux de sociologie affirment le plus souvent ne pas connaître d'autres joueuses, mais seulement des joueurs (Kerr, 2003).

Toujours à l'adolescence, les jeux vidéo constituent un élément de la culture masculine, dominante. Les loisirs au public plus féminin, les séries télévisées, les livres, ou encore certains genres musicaux, sont, eux, déconsidérés (Pasquier, 2005 ; Octobre *et al.*, 2010). L'exclusion des adolescentes du jeu vidéo participe de cette séparation. On peut

prendre pour exemple la délégitimation des jeux considérés comme des « jeux pour les filles », comme les jeux de simulation de vie (Les Sims) ou les jeux dits *casual* (Candy Crush). Alors qu'ils peuvent autoriser un investissement comparable à des jeux plus centraux, ils sont radicalement séparés dans les représentations, au point que leurs publics sont considérés comme de « faux » joueurs (Paaßen, Morgenroth et Stratemeyer, 2016) et que les joueuses engagées qui s'y adonnent préfèrent les passer sous silence comme des titres honteux, mettant plutôt en avant des jeux plus légitimes (Soler-Benonie, 2019).

Parmi les conséquences de cette association des jeux vidéo au masculin figurent les obstacles que rencontrent les joueuses dans leur pratique. Elles sont, beaucoup plus que les hommes, victimes d'injures et de harcèlement, et subissent de façon générale les stéréotypes sexistes de ce monde, comme les représentations hypersexualisées des personnages féminins (Delamere et Shaw, 2008).

Enfin, les jeux vidéo apparaissent plus généralement comme un révélateur des inégalités genrées de loisirs. À l'âge adulte, les femmes jouent toujours moins que les hommes à des jeux vidéo. Pourtant, elles ont une pratique plus fréquente des jeux traditionnels, non vidéo. Cette surreprésentation des femmes dans le public des jeux ne témoigne pas tant d'une appétence plus importante pour le jeu sous toutes ses formes que de la part plus grande qu'elles prennent dans le travail domestique, et notamment le soin donné aux enfants. Les jeux non vidéo, à l'âge adulte, sont en effet une pratique phare des sociabilités intergénérationnelles, réalisée principalement en famille (Coavoux et Gerber, 2016).

Les écarts genrés de la pratique des jeux vidéo sont donc liés à la différenciation des sociabilités à l'adolescence et à l'association des jeux vidéo à la culture masculine. Ces différences produisent des effets sur le long terme, constituant une barrière de fait à la participation des femmes.

## **Bibliographie**

BRAITHWAITE A. (2016), "It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity", *Social Media + Society* 2(4), SAGE Publications (doi : 10.1177/2056305116672484).

BRUNO P. (1993), *Les Jeux vidéo*, Paris, Syros.

COAVOUX S. (2019), « Les jeux vidéo chez les adolescents. Une approche quantitative » in *Jeu vidéo et adolescence*, édité par Vincent Berry & Leticia Andlauer, pp. 15- 30, Québec, Presses de l'Université Laval.

COAVOUX S. & GERBER D. (2016), « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie* 7(2), pp. 133- 152.

DELAMERE F. M. & SHAW S. M. (2008), “‘They see it as a guy’s game’. The politics of gender in digital games”, *Leisure/Loisir* 32(2), Informa UK Limited, pp. 279- 302. (doi : 10.1080/14927713.2008.9651411).

KERR A. (2003), “Women just want to have fun. A study of adult female players of digital games” in *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/women-just-want-to-have-fun-a-study-of-adult-female-players-of-digital-games/>

LIGNIER W. & PAGIS J. (2017), *L’Enfance de l’ordre. Comment les enfants perçoivent le monde social*, Paris, Seuil.

LIGNON F. (2013), « Des jeux vidéo et des adolescents. À quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le Temps des médias* 21, pp. 143- 160.

OCTOBRE S., DÉTREZ Ch., MERCKLÉ P. & BERTHOMIER N. (2010), *L’Enfance des loisirs : Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l’enfance à la grande adolescence*, Paris, La Documentation française.

PAAßEN B., MORGENROTH T. & STRATEMEYER M. (2016), “What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture”, *Sex Roles* 76(7-8). Springer, pp. 421- 435 (doi : 10.1007/s11199-016-0678-y).

PASQUIER D. (2005), *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement.

RUFAT S., TER MINASSIAN H. & COAVOUX S. (2014), « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d’une pratique culturelle », *L’Espace géographique* 43(4), pp. 308- 323.

SOLER-BENONIE J. (2019), « De Age of empires à League of Legends. Trajectoires et socialisation vidéoludiques des “gameuses” de 4 à 18 ans » in *Jeu vidéo et adolescence*, édité par Vincent Berry et Leticia Andlauer, pp. 53- 76. Québec, Presses Universitaires de Laval.

TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.