“ ÊTRE ET (RE)DEVENIR UNE GAMEUSE DE JEUX VIDÉO ” TRAJECTOIRES, ÉPREUVES ET TENSIONS DE GENRE EN TERRAIN VIDÉOLUDIQUE

Jessica Benonie-Soler

▶ **To cite this version:**

Jessica Benonie-Soler. “ ÊTRE ET (RE)DEVENIR UNE GAMEUSE DE JEUX VIDÉO ” TRAJECTOIRES, ÉPREUVES ET TENSIONS DE GENRE EN TERRAIN VIDÉOLUDIQUE. Sociologie. Université Toulouse 2 Jean Jaurès, 2019. Français. NNT : . tel-02838672

HAL Id: tel-02838672
https://shs.hal.science/tel-02838672

Submitted on 7 Jun 2020

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.

THÈSE

En vue de l'obtention du

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par l'Université Toulouse 2 - Jean Jaurès

Présentée et soutenue par

Jessica SOLER-BENONIE

Le 5 septembre 2019

« ÊTRE ET (RE)DEVENIR UNE GAMEUSE DE JEUX VIDÉO » TRAJECTOIRES, ÉPREUVES ET TENSIONS DE GENRE EN TERRAIN VIDÉOLUDIQUE

Ecole doctorale : **TESC - Temps, Espaces, Sociétés, Cultures**

Spécialité : **Sociologie**

Unité de recherche :
LISST - Laboratoire Interdisciplinaire Solidarités, Sociétés, Territoires

Thèse dirigée par
Michel GROSSETTI et Caroline DATCHARY

Jury

Mme DOMINIQUE PASQUIER, Rapporteure
M. PIERRE MERCKLE, Rapporteur
M. VINCENT BERRY, Examinateur
Mme CHRISTINE MENNESSON, Examinatrice
M. MICHEL GROSSETTI, Directeur de thèse
Mme CAROLINE DATCHARY, Co-directrice de thèse

« ÊTRE ET (RE)DEVENIR UNE GAMEUSE DE JEUX VIDÉO »
TRAJECTOIRES, ÉPREUVES ET TENSIONS DE GENRE EN TERRAIN VIDÉOLUDIQUE

Mots Clés

Jeu, Trajectoires, Pratique, Usage, Arène, Socialisations, Épreuves, MMOG, Genre, Médias, Pratique culturelle, Féminisme.

Résumé

Les jeux vidéo occupent une place majeure au sein du paysage des pratiques culturelles. Ils se déclinent sous de nombreux supports et types de pratiques. Les game studies, constituées de multiples apports et facettes complémentaires, forment un champ de recherche à l'image d'un véritable Rubik's cube. Avant de s'engager à le résoudre et en examinant la constitution des cases du puzzle qui le composent, cette enquête propose d'assembler ce dernier autrement. En effet, l'objet jeu vidéo reste profondément androcentré tant au niveau de l'industrie, dans sa manière de penser son public et ses métriques de jeu, que du côté des travaux se penchant sur les pratiques vidéoludiques : les jeux vidéo sont faits immuablement par et à destination des hommes. Cette thèse propose de mettre au centre l'étude des rapports sociaux de genre en se focalisant sur la praxéologie vidéoludique et ses espaces. Elle questionne également les critères d'expertise les plus légitimés et valorisés dans la hiérarchie des pratiques vidéoludiques au travers d'une population largement oubliée dans ce cadre : les *gameuses* de jeux vidéo. Il s'agit de comprendre cette définition autant par le biais des trajectoires des femmes qui adoptent ce type de pratiques que par ses appuis matériels quotidiens. Être et (re) devenir une *gameuse* de jeux vidéo s'entretient et passe par des étapes que ce travail de thèse propose de détailler. À ces fins, cette recherche s'appuie sur une approche empirique multi-située (entretiens, observations et analyse d'un corpus critique) qui suit les pratiques vidéoludiques dans les différentes arènes où elles se donnent à voir et se jouent de la sphère privée aux espaces publics. Ces travaux mettent en évidence comment le genre est mis en tension au quotidien en terrain vidéoludique à travers les épreuves traversées et les places occupées par celles qui s'investissent dans une pratique culturelle dominée par les hommes.

MES REMERCIEMENTS

Avec cohérence et honnêteté, mes premières pensées vont à ma directrice Caroline Datchary. Merci pour la rigueur de ton travail de direction sans lequel rien n'aurait été possible. Ta disponibilité, ton aide précieuse quotidienne, tes conseils, ta patience à toute épreuve et ta compréhension de mes terrains sont la colonne vertébrale de cette thèse. J'espère faire honneur à la qualité de ton investissement en souhaitant de tout cœur que notre collaboration ne s'arrêtera pas là.

À mon directeur, Michel Grossetti, pour sa curiosité toujours vive pour cet objet. Merci pour votre confiance et votre bienveillance. Ce binôme de direction m'a rendu sereine.

Mes enquêtées, j'espère avoir été à la hauteur de la richesse de vos vies et de votre confiance. Promis, maintenant je vais rentrer chez moi.

Johann Chaulet pour avoir fait confiance à la dernière arrivée au laboratoire en acceptant de la suivre en terre inconnue. Merci pour ta patience et pour nos séances de travail ponctuées d'épiphanies et de débats houleux mais instructifs. J'ai grandi à tes côtés.

Indispensables remerciements à Matthieu. Tu as été une inspiration, un modèle. Merci d'avoir gardé confiance en moi. Prenons maintenant le temps de nous connaître plus sereinement en parlant doucement.

Aux membres du laboratoire Cers pour leur intérêt vif pour mon travail. Vous m'avez accueillie et soutenue tout au long de ces années. Pensées et clins d'œil à Fatima Qacha, Marie-Ange Parisot et Julien Figeac pour leurs encouragements. À Jean-Pierre Rouch, mon directeur de cœur, pour m'avoir mise en garde et toujours suivie à distance.

À l'équipe administrative du département de sociologie qui m'a aidée à prendre confiance dans mon statut de chargée d'enseignement. Merci à Annick Laclau de toujours laisser sa porte ouverte, je serai toujours admirative de ton investissement. À Julie Jarty, elle comprendra sa présence ici.

À l'ensemble des promotions étudiantes avec qui j'ai eu le plaisir de débattre. Vous m'avez appris à prendre confiance en moi, j'espère vous avoir transmis un peu de mon amour pour cette discipline. Je trouverai un moyen de vous revenir.

Mes fidèles relectrices, je ne vous remercierai jamais assez pour avoir tenu mon rythme. Laetitia pour ton amitié qui ne souffre pas de la distance. Monique dont il me reste à faire connaissance. Fanny pour être toi : un miracle de patience.

Merci à mes deux compagnons informatiques (mes ordinateurs) ; sans trop de frayeur, vous avez tenu la distance. À celles et ceux qui n'ont pas quitté le navire : Marina, Farah, Elye, Vanina, Jean-Michel, François, Magali, Annick, Alain, Annelise et Seb merci d'être resté·e·s. Je vous dis à tout de suite. Au Tigre et au Communard pour ces moments précieux de relâchement. À Nymeria, celle qui m'a tenu compagnie lors de mes longues nuits d'écriture, arrête de stresser maintenant.

À ma famille. Non, je ne suis pas devenue folle, enfin presque pas. Ma sœur Rebecca pour avoir gardé un œil bienveillant sur moi. À mon père parti, trop tôt, mais qui m'a appris à me débrouiller seule. Merci à Nina de m'avoir accueillie dans ta famille.

Fanny, non ça n'allait pas s'arrêter là. Cette thèse, elle est à nous. À notre amitié providentielle, aux sœurs que nous sommes devenues. Je t'attends en terrasse, Sara nous a servi.

À L. qui a tenu le coup malgré mes nombreuses mises en garde et à toutes les recherches qui nous restent à faire ensemble, j'espère te rendre fier comme toi tu le fais.

À mon père et ses débrouilles

« J'ai trouvé un lieu sanctuaire dans la « théorisation », tiré du sens de ce qui arrivait. J'ai trouvé un lieu dans lequel la vie pouvait être vécue différemment. (…) Quand notre expérience vécue de la théorisation est fondamentalement liée à des processus de rétablissement de soi (*self-recovery*), de libération collective, il n'y a pas d'écart entre la théorie et la pratique » - Hooks traduit par M.Puig de la Bellacasa (2014, p.80-81)

« Le problème ultime : révéler le caractère techniquement construit des genres, de la masculinité aussi bien que de la féminité » - Préciado (2008, p.178)

« *The fact that girls and women now play games in increasing numbers is not an indication that the conversation about gender should end. Instead more information is needed on the games they play, why, and with whom they play them, and whether they take advantage of in-game opportunities to generate, not just consume, game experiences. We need more information on how girls and women are entering the gaming and why they are not. And we need to take note of the ways in which gender is both performed and constrained* » - Kafai & al (2008, xviii, note)

Avant-propos

« L'idée que le masculin représenterait l'universel est vivement critiquée par les féministes. C'est une des formes de la domination patriarcale dans la langue française » - Larue (2018, p.7)

Ce travail de thèse porte en grande partie sur la visibilité des femmes dans une pratique dominée par les hommes. L'écriture inclusive est donc adoptée dans l'ensemble de ce propos. « Le manuel d'écriture inclusive » (Haddad et Baric, 2016) est la principale ressource utilisée à cette fin. Malgré qu'elle soit déroutante pour certain·e·s, l'écriture inclusive s'avère indispensable ici.

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS 7

INTRODUCTION GÉNÉRALE 14

PARTIE 1 / SE SITUER 22

CHAPITRE 1 : RETENIR LES HOMMES 26

I. JE DEMANDE LES PÈRES 27

I.1. La playhistoire 27
I.1.1. Les jeux au laboratoire 30
I.1.2. Des détournements 31
I.1.3. L'arcade 33
I.2. Industrialisation 34
I.2.1. Jouer à la maison 35
I.2.2. Jouer sur la télévision 37
I.2.3. Nintendo 39
I.3. Ce fut comme une apparition 41
I.3.1. Du côté des représentations 43
I.3.2. « Help me » ! 46
I.3.3. Où sont les mères ? 49

II. DES OUTILS ET DES HOMMES 50

II.1. Sciences et mathématiques 50
II.1.1. Professionnalisation : double peine 52
II.1.2. Une culture et ses mythes 53
II.2. Matilda et l'informatique 55
II.2.1. Ada Byron et le premier ordinateur 56
II.2.2. Le *bug* de Grace Hopper 57
II.2.3. L'effet Danielle ? 58

CHAPITRE 2 : USAGES, CULTURE ET PRATIQUE 65

I . TECHNOLOGIES ET CULTURE 65

I.1. Nature vs culture 66
I.1.1. Les origines du gap 67
I.1.2. Genre et TIC 69
I.1.3. TIC et Gender gap 71
I.2. Quotidien et TIC 72
I.2.1. TIC, culture et jeux vidéo 74
I.2.2. Des jouets… 75
I.2.3. … et des pratiques différenciées 76
I.3. Choisir ses jeux vidéo 78

I.3.1. Culture en ligne 81

II. LES GAME STUDIES 83

II.1. Étudier le jeu 83
II.1.1. Des histoires et des jeux 84
II.1.2. Le *game-play* 85
II.1.3. Des mondes 87
II.2. Genre et jeux vidéo 89
II.2.1. Des représentations de Lara à Bayonetta 91
II.2.2. Les *girls games* 94
II.2.3. Des joueurs… 97

III. DES PRATIQUES 100

III.1. Aux origines : de l'excellence technique et du temps 101
III.2. Acquérir un style 103
III.3. Minorisé·e·s au centre ? 105

CHAPITRE 3 : PROBLÈME ET INVENTAIRE 110

I. SAISIR LES INVISIBLES 111

I.1. *Gameuses* 111
I.2. Outsider ? 112
I.3. Des épreuves ? 113
I.4. Praxéologies ? 116

II. SE POSITIONNER 119

II.1. Les enquêtées 120
II.2. Les entretiens 124
II.3. Situer l'enquêtrice 127

III. SUIVRE LES INVISIBLES 129

III.1. Observer 130
III.1.1. Immersion à domicile 130
III.2. Les LAN *parties* 133
III.3. Critiquer en ligne 135
III.4. Les terrains 136

IV. PROBLÉMATISER 140

IV.1. Praxéologie de genre 140
IV.2. Récapitulons 141
IV.3. Suivons 142

PARTIE 2 / JOUER 146

CHAPITRE 4 : DEVENIR UNE GAMEUSE 148

I. LES PREMIERS PAS **149**

I.1. Triptyque des souvenirs 149
I.1.1. Un accès privilégié aux technologies vidéoludiques 153
I.1.2. Suivre les consoles 155
I.1.3. Secondes mains 156
I.2. Passeurs 159
I.2.1. Groupe des pairs 160
I.2.2. Des absentes 161
I.3. Écologies enfantines 162

II. ADOLESCENCES ET AU-DELÀ **167**

II.1. Le collège et ses changements 168
II.1.1. À chacun·e son groupe 168
II.1.2. Le monde des filles 169
II.1.3. Intégration ratée et ajustements 170
II.2. Pratiques culturelles adolescentes 171
II.2.1. Des référentiels 171
II.2.2. Ralentir et passer sous silence 172
II.2.3. Diversification vidéoludique cachée 174
II.3. L'entrée dans l'âge adulte 176
II.3.1. Mettre en pause et s'adapter 176
II.3.2. Premiers amours et pratique : le portrait d'Arya 178

III. UNE PRATIQUE SUPPORT DE RÉFLEXIVITÉS **180**

CHAPITRE 5 : UNE PRATIQUE **185**

I. S'ADAPTER **186**

I.1. Situations de migrations vidéoludiques 186
I.2. Les MMOG 189
I.2.1. World of Warcraft 191
I.3. League of Legends 193
I.3.1. Tenir sa ligne et faire des *kills* 195
I.3.2. Build et rôles 196
I.3.3. Une maîtrise par la répétition 199
I.4. Communiquer 201

II. DÉFINITION DU TERME '*GAMEUSE*' **204**

II.1. Jouer à domicile 204
II.1.1. Matériel 205
II.1.1.1. « PC montés », ordinateurs portables et consoles 207
I.1.1.2. Célibat et machines 209
II.1.1.3. Les équipements annexes 210
II.1.2. Acquérir et entretenir les technologies 212
II.1.2.1. Capitalisation technologique conjugale 212
II.1.2.2. Le « mécénat » 215
II.1.3. Entretien du matériel 218
II.2. Une pratique 220

II.2.1. *Gameuse* et maternité 221
II.2.2. Une vie autour de l'espace de pratique 222
II.2.3. Jouer avec 225
II.2.3.1. « Psychologie » vidéoludique 226

II.2.3.2. Galanterie vidéoludique : quand les *skins* remplacent les chocolats 230
II.2.3.3. Éviter le *coming out* 233
II.3. Les femmes qui jouent : déconstruire le mythe 235
II.3.1. Habilités sociales 235
II.3.2. Assister : un rôle complexe… 237
II.3.3. qui se maîtrise avec l'expérience 240

III. GAMEUSE 242

III.1. Praxéologie vidéoludique de genre 243
III.2. Une définition à compléter 245
III.3. Julie : quand la nostalgie ne suffit pas 246

PARTIE 3 / JOUER PUBLIQUEMENT 253

CHAPITRE 6 : ÊTRE GAMER· EUSE ET SAVOIR LE MONTRER 257

I. ÊTRE ENSEMBLE 258

I.1. S'installer 260
I.1.1. Un « chez soi » éphémère 262
I.1.2. Artefacts cognitifs 264
I.1.3. Configurations et significations 265
I.2. Distinction matérielle 266
I.2.1. Le *ping* : temps de réaction déterminant 268
I.3. Rituels sportifs 269
I.3.1. Valorisation des habilités vidéoludiques 271
I.3.2. Statistiques et incidences pratiques 273
I.3.3. Jouer *vs gamer* : entre *fun* et compétition 275

II. UN PATCHWORK CULTUREL COMMUN 279

II.1. Se parer de références 280
II.2. L'inventaire 282
II.3. Convergence culturelle 283

CHAPITRE 7 : SE FAIRE UNE PLACE 289

I. UN UNIVERS LARGEMENT MASCULIN 290

I.1. Praxéologie et masculinités 291
I.1.1. Tenir le coup 292
I.1.2. Se distinguer… 294
I.1.3. des « autres » 296
I.2. Entre-soi masculin 297

II. RÉPERTOIRE DE RÔLES LIMITÉS 298

II.1. Le pouvoir des trois : les rôles des femmes en LAN parties 299
II.1.1. « Filles du staff » 299
II.1.2. Les 4% 303
II.1.3. Les petites amies 308
II.2. Les femmes comme moyen de hiérarchisation 311

II.3. Triptyque du care 312

CHAPITRE 8 : CRITIQUER PUBLIQUEMENT 318

I. MOYENS D'ACTIONS CRITIQUES 319

I.1. Deux démarches 319
I.2 Audience 320

II. FORMES ET CONTENUS DES ARGUMENTAIRES 322

II.1. Des ancrages féministes 323
II.1.1. Intersectionnalité des luttes 324
II.1.2. Un style qui tranche 325
II.2. Entre alliances des subjectivés et savoirs situés 327

III. RÉCEPTION DE LA CRITIQUE 329

III.1. Saluer et prendre conscience 330
III.1.2. Témoigner 332
III.2. Ouvrir la boîte de Pandore 333
III.2.1. Chercher le détail : remettre en cause 333
III.2.2. Décrédibiliser et harceler 335
III.3.3. Justifier l'oppression par l'oppression 338
III.3.4 : Réception de la critique par les *gameuses* 339

CONCLUSION GENERALE 346

RÉFÉRENCES 351

TABLE DES FIGURES 369

ANNEXES 371

INTRODUCTION GÉNÉRALE

« Le mystère Mad Max »

Scène 1 : perdre sa place

Salle de jeux d'arcade d'Hawkins, Illinois. Entouré de ses amis Mike, Lucas et Will, Dustin perd sa partie sur la borne consacrée au jeu Dragon's Lair. Il est passablement énervé. Le groupe le rassure : au moins il est toujours premier du classement sur la borne d'arcade dédiée à Dig Dug. Keith, le gérant de la salle, assiste à la scène. Il lui conseille de vérifier s'il est bel et bien toujours le premier. Dustin se précipite vers la borne en question pour en avoir le cœur net.

L'écran du jeu *Dig Dug* affiche :
1ère place : **Mad Max : 751300**
2ème place : Dustin : 650990

Mike : « C'est impossible ! »
Dustin *à Keith* : « Qui est Mad Max ? »
Keith : « Une personne meilleure que toi ! »
Lucas : « Ben, alors qui c'est ? »
Keith : « Si vous voulez cette information… (*Il regarde Mike avec un air sournois*). Il va falloir me donner quelque chose en retour »…

Tous comprennent immédiatement et se tournent vers Mike. Il est évident pour tout le monde que Keith va demander à Mike de lui arranger un rendez-vous galant avec sa grande sœur qu'il courtise sans succès depuis de nombreuses années.

Mike : « Non (x3) ! Tu vas pas avoir un rencard avec elle (*sa sœur*) ! »
Lukas : « Mike ! Allez ! Aide-le à avoir un rencard! »
Mike : « Je ne vais pas prostituer ma sœur ! »
Lukas *à Mike* : « C'est pour une bonne cause ! »

Scène 2 : en classe

Le lendemain, dans une salle de classe du collège. Seuls, les quatre garçons écoutent avec attention le cours de sciences naturelles. Interruption du proviseur qui accompagne une nouvelle élève. Le professeur insiste pour la présenter devant toute la classe.

Le professeur : « Je vous présente Maxine »
Max *au professeur* : « C'est Max tout court »
Lucas *chuchote à Dustin* : « Mad Max ? »

La nouvelle élève va s'asseoir au fond de la classe, les quatre ne la quittent pas des yeux pour finir par complètement se retourner en la dévisageant.

Scène 3 : la cour de récréation

Un peu plus tard, dans l'après-midi, les quatre garçons observent Max (la nouvelle élève) de loin en train de faire du skateboard dans la cour du collège.

Mike : « C'est pas possible que ça soit elle Mad Max… »
Will : « Oui, les filles ça joue pas aux jeux vidéo ! »
Mike : « Même si elles jouaient, elles ne pourraient pas faire un score de 750,000 points sur *Dig Dug* ! »
Lucas : « Mais son nom, c'est Max ! »
Mike : «Et ? »
Lucas : « Tu connais combien de Max ? »
Mike : « Je sais pas…»
Lucas : « Zéro. C'est ça ! »
Lucas : « Précisément. C'est forcément Mad Max ».
Dustin : « Et, en plus, elle fait du *skateboard*, elle est extraordinaire ».
(…)
Max sort de la cour et entre dans le collège.

Dustin : « Oh merde, on a perdu la cible ! »

Devant le peu de discrétion des 4 garçons, Max a compris qu'elle était observée. Elle laisse un papier à leur intention, dans une poubelle, qu'ils s'empressent de ramasser et sur lequel il est inscrit : « Arrêtez de m'espionner : vous faites peur ».

Scène 4 : après les cours, fin de la filature

Après les cours, cachés dernière une voiture, Dustin et Lucas surveillent de loin l'entrée de la salle d'arcade, dotés d'une paire de jumelle. Lucas dit à Dustin que, s'il veut, il peut rentrer chez lui.

Dustin : « Oh ! Bien essayé, comme ça tu peux tenter tranquille »
Lucas : « Oh… Parce que tu es tellement une menace »
Dustin : « C'est ça. Et elle ne pourra pas être capable de résister à ces quenottes (*ses dents et son sourire*) ».

L'échange sous-entend que les deux adolescents sont intéressés par un flirt avec Max.
Elle arrive et entre dans la salle d'arcade. Nous retrouvons Max qui joue sur la borne de Dig Dug, le regard fixe, concentrée sur l'écran. Lucas et Dustin l'observent de loin.

Lucas *à Dustin* : « Elle est incroyable … »
Dustin : « Oui, elle est… »
Dustin et Lucas *en même temps* : « Mad Max ».

(Extraits choisis et traduction personnelle de l'épisode 1, chapitre 1 : « MADMAX », saison 2, *Stranger Things*)[1].

[1] L'ensemble des scènes dont sont extraites ces séquences sont disponibles en annexe : coulisses de l'introduction : scènes de *Stranger Things*. Cette série télévisée est réalisée par les frères Matt et Ross Duffer. Elle compte, au moment de la rédaction de cette thèse, deux saisons. La deuxième, dont sont extraits ces situations et dialogues, est disponible sur la plateforme Netflix depuis le 27 octobre 2017. Elle est composée de 9 épisodes divisés en chapitres.

Qui est « Mad Max » ?

Dustin, Will, Lucas et Mike sont âgés de 13 ans dans les années 1980. Ils se retrouvent régulièrement à la salle d'arcade[2] d'Hawkins, petite ville fictive de l'Illinois. Durant leur temps libre, les quatre garçons ont l'habitude de se retrouver pour jouer aux jeux vidéo dans cet espace spécialisé. Lors d'un début de soirée ordinaire à la salle d'arcade, stupéfaction et panique chez les quatre préadolescents : le record de Dustin sur le jeu *Dig Dug*[3] est battu. Il faut trouver le responsable, seul indice : son pseudo, inscrit en tête du classement des meilleurs scores : Mad Max. L'enquête commence. Keith (le gérant de la salle) est le seul à connaître la personne cachée derrière ce pseudo. Contre l'obtention de la précieuse information il demande à Mike un rendez-vous arrangé avec sa grande sœur. Malgré la pression du groupe, le jeune garçon refuse de « poser sa sœur en gage », les apprentis détectives sont dans l'impasse. Retour le lendemain dans la salle de classe où seuls les quatre garçons sont fascinés par le cours de sciences naturelles. Une nouvelle jeune fille arrive au collège et passe, à la demande du professeur, par l'inévitable présentation officielle devant les élèves. Elle s'appelle « Max » : épiphanie collective. Les quatre garçons comprennent alors que, sous ce pseudo, jamais encore inscrit sur les bornes de la salle d'arcade, se cache la nouvelle arrivée en ville : Max. Mais est-ce vraiment elle « Mad Max » ?

Intrigués et fascinés par cette jeune fille qui se déplace rapidement sur son *skateboard*, et bien que nombre de preuves convergent, Dustin, Will, Mike et Lucas décident de suivre leur cible pour en avoir le cœur net. Devant le peu de discrétion du groupe, Max comprend très vite qu'elle est prise en filature. Elle laisse un mot à leur attention dans une poubelle, sur lequel est inscrit : « arrêtez de m'espionner, vous faites peur »[4], qu'ils s'empressent de lire. La filature se termine, équipée de jumelles de vue, à proximité de la salle d'arcade où Dustin et Lucas surveillent l'arrivée de leur cible. Après l'avoir vu entrer et jouer sur la fameuse borne du jeu *Dig Dug*, le mystère Mad Max est résolu : c'est bien elle qui a battu le score de Dustin.

Prendre, pour décor de départ, une histoire se déroulant dans les années 1980 afin de démarrer une analyse trente ans plus tard pourrait sembler, à première vue, anachronique. En effet, si des similitudes demeurent dans l'intrigue et son traitement, les espaces de jeu ne sont, eux, plus tout à fait les mêmes. L'âge d'or des salles d'arcades, dont témoigne la série *Stranger Things,* est aujourd'hui révolu au profit d'une domestication de la pratique des jeux vidéo et de ses médiums. Certains vestiges subsistent encore, des bornes en état de marche sont accessibles

[2] Ce type de salle accueille de multiples supports ludiques. Les bornes d'arcades visibles dans la série sont, quant qu'à elles, des « *consoles imposantes (…) des machines à monnayeur* » (Zabban, 2011, p.47-48) dotées d'un écran et de l'ensemble des périphériques nécessaires pour pouvoir jouer (boutons, commandes directionnelles).

[3] Jeu sorti au Japon en 1982 et développé pour la première fois par Namco sur borne d'arcade. L'intrigue se passe sous terre où l'objectif est de se frayer un passage et de tuer le plus de monstres possible en échappant à ceux dont la mission est de vous pourchasser.

[4] Traduction personnelle de « *stop spying on me creeps* ». Le terme « *creeps* » en tant qu'adjectif n'est pas aisé à traduire. Dans cette situation, il traduit un comportement déviant, malaisant et totalement inapproprié.

dans certains lieux et sont, parfois même, utilisées simplement à des fins décoratives comme objet *vintages*. Il existe néanmoins de rares salles d'arcades survivantes de cette période. Elles ont diversifié leurs activités et sont majoritairement localisées dans les capitales occidentales. Les fermetures de ces lieux de jeu ne se sont pas faites brutalement du jour au lendemain mais progressivement corrélées aux prix de plus en plus abordables des ordinateurs et consoles de salon. Puisqu'il n'est plus nécessaire de payer et d'être physiquement ensemble pour jouer, pourquoi se déplacer et se voir facturer son temps de jeu ?

Plus localement, en l'espace de dix ans, la moitié des salles d'arcades recensées par l'association Néo-Arcadia[5] en 2008, ont fermé leurs portes (soit 21 sur 42). Si l'on regarde de plus près ces espaces publics de pratique vidéoludique, 16 d'entre eux proposent des activités plus variées (bar, restauration) et sont souvent présents dans des complexes de loisirs plus larges (parc d'attraction, bowling), ou encore offrent d'autres technologies complémentaires (réalité virtuelle, ordinateurs pensés pour le jeu en ligne). En France, sur les 21 salles d'arcades initialement recensées, il reste seulement 5 salles où le centre de l'activité est assuré par des bornes de jeu à la manière de celle mise en scène dans *Stranger Things*. Désormais les titres disponibles sur arcade sont entrés dans l'histoire des jeux vidéo et sont classés dans la catégorie du *rétrogaming*[6].

Nous pouvons parier que Dustin, Mike, Lucas, Will et Max n'arrêteront pas pour autant de jouer aux jeux vidéo. La génération des années 1980 a grandi avec des possibilités vidéoludiques en constante évolution. Si les salles d'arcades sont concentrées aujourd'hui dans les grandes villes, il était néanmoins possible, à l'époque mise en scène dans la série, de jouer ensemble avec ses ami·e·s dans un espace public d'une petite ville de l'Illinois. La concentration à domicile de la pratique n'a rien enlevé à son aspect fédérateur entre pairs. Cependant, les formes de compétitions se sont transformées. Devant les entraves d'accès à des titres qui sont rangés dans le patrimoine des jeux vidéo, il est fort probable qu'au début de l'adolescence, le groupe d'ami·e·s se soit tourné vers d'autres types de machines et d'aventures vidéoludiques. Trente ans après, le jeu collectif, la compétition et la comparaison aux performances d'autrui sont toujours vivaces mais se sont déportés « en ligne » via internet. Le classement des meilleurs scores ne se fait plus à l'échelle locale et par machine. En 2018, la pratique multijoueur·euse·s des jeux en

[5] Voir la liste réalisée par l'association : http://www.neo-arcadia.com/forum/viewtopic.php?t=14794 (consulté en avril 2018). Le collectif toulousain, à l'origine du recensement, témoigne à la fois de la nostalgie pour ces structures et de la fragilité économique de ces établissements. Néo-Arcadia était une salle exclusivement dédiée aux bornes d'arcades, tenue par deux passionnés, qui a ouvert ses portes en septembre 2008 en centre-ville de Toulouse. Elle a fermé en juin 2015 pour commercialiser des machines uniquement sur internet. Malgré les tentatives pour sauvegarder l'activité (appels aux dons, présence sur les salons spécialisés), le manque de rentabilité entraina la cessation d'activité de la salle. Il n'existe plus localement (à Toulouse) d'espace de ce type mais l'activité ludique dans l'espace public n'a pas disparu pour autant, avec des lieux dédiés à d'autres types de pratiques ludiques (escape room (cf. lexique), jeux de plateaux, tournois de jeux en ligne).

[6] L'appellation « *rétrogaming* » est en lien avec l'histoire des technologies vidéoludiques et les nombreux dispositifs qui la composent. Ce terme va souvent de pair avec le fait de collectionner des machines et/ou des titres qui ne sont plus commercialisés ce qui entraîne logiquement une rareté et une hausse de leur valeur.

ligne démultiplie les potentiels adversaires de Dustin, le titre de champion·ne local·e n'aurait plus le même sens avec des systèmes de classement nationaux et mondiaux. Au-delà des murs de la salle de jeu de la petite ville fictive de Hawkins et quel que soit le jeu, le travail d'entretien du *leadership* de Dustin face à l'accroissement de la concurrence se serait complexifié et aurait demandé une plus grande vigilance. L'enquête pour déterminer qui se cache derrière un score et un pseudo prendrait d'autres formes que celles déployées par les protagonistes de *Stranger Things*. Elle passerait vraisemblablement par des messages privés ou encore des requêtes de contact direct envoyées au compte associé, puisque retrouver quelqu'un·e sur internet et *irl*[7] dans l'enceinte d'une bourgade de l'Illinois ne recourt pas aux mêmes moyens et ne pose pas les mêmes difficultés. Ainsi, beaucoup de choses sont à la fois semblables et différentes depuis les années 1980.

Alors pourquoi prendre ce cadre introductif ? Outre l'aspect générationnel qu'il met en valeur, un autre aspect est toujours d'actualité : **la corrélation entre les rapports de genre et les pratiques vidéoludiques**. L'essentiel de l'action de l'épisode va tourner autour de la traque du personnage de Max. Malgré l'évidence des indices, allant de la concordance de son prénom et nom de joueuse (Mad Max) à sa récente arrivée en ville expliquant la non connaissance, jusqu'alors, de ce pseudo : rien n'y fait. Il paraît improbable qu'une fille ait pu battre un record si ardemment entretenu par l'excellent Dustin. Après une enquête savamment menée (interrogatoires, filatures, fouille de poubelle, espionnage amateur), l'improbabilité laisse place à la fascination et deux des protagonistes (Dustin et Lucas) vont chercher à se rapprocher de l'extraordinaire Max. Si l'on dépasse le cadre de l'épisode, l'itinéraire de la jeune femme va être semé d'embuches avant de se conclure, à la fin de la saison, par son intégration officielle dans le groupe. Max les aide à sauver le monde et finit par aller au bal du collège avec Lucas. Avant cette fin idyllique, elle n'aura de cesse de démontrer ses talents, au cours de ce qui ressemble à des mises à l'épreuve qui achèveront de prouver sa personnalité exceptionnelle et ses qualités. Apparemment c'est uniquement à ces conditions et une série de douloureuses embûches que des filles peuvent être intégrées dans la bande de Dustin. Cette hypothèse de ce que l'on pourrait qualifier de « bizutage de genre » est renforcée au visionnage de la saison précédente qui témoigne de l'itinéraire d'Eleven dotée de pouvoirs surnaturels. Dans cette saison, elle finit, tout comme Max, par être totalement acceptée dans le groupe de jeunes garçons seulement à la fin de l'arc d'épisodes, après avoir oscillé entre phases de rejets et acceptations au travers de mises à l'épreuve. Elle démarre également un flirt avec un des héros : Mike. La saison 1 se termine par le sacrifice d'Eleven pour sauver le monde des forces du mal.

[7] 'Irl' abréviation anglaise de "*In the Real Life*" que l'on peut traduire par : dans la vraie vie, (cf.lexique).

Les deux jeunes filles de *Stranger Things* acceptées dans le groupe des pairs au centre de l'histoire sont donc « hors normes », « exceptionnelles » et inscrites dans des prémices sentimentales avec un des protagonistes. L'une (Eleven) est dotée de supers pouvoirs et l'autre (Max) est mise en valeur pour sa pratique des jeux vidéo, accessoirement celle du *skateboard* et surtout pour son courage face à des situations de dangers. La reconnaissance de leur légitimité dans le groupe n'est pas pour autant immédiate et se fait au prix de longues étapes de « bizutages de genre ». Le contexte fantastique mis en scène dans la série force bien évidemment les situations dans lesquelles les comportements héroïques se démontrent. Toutefois, en 2018, une jeune fille qui bat un record sur une borne d'arcade fait tout de même l'objet d'un épisode, à part entière, d'une série TV fantastique à succès. Même en l'absence d'un contexte totalement similaire[8], **nous avons, de nombreuses fois, croisé ou rencontré des « Max »**. Si l'on se replace, comparativement, avec l'horizon temporel narré dans *Stranger Things,* trente ans après, certains points sont toujours autant présents sur notre terrain : la perception des joueuses en tant que déviantes de genre et le sentiment d'exception lié à celle-ci, le poids des conjugalités et les étapes d'intégration dans les collectifs de jeu masculins.

Cette thèse ne porte pas sur l'itinéraire de Max mais lui emprunte nombre des chemins thématiques que nous venons d'évoquer. Pour plus de lisibilité et afin de traiter ces pistes, **ce travail est divisé en 3 parties : se situer (1), jouer (2) et jouer publiquement (3)**. Le premier volet installe le cadre historique, théorique et méthodologique nécessaire à cette analyse. **Le chapitre 1 « retenir les hommes »** propose de revenir sur les manières dont est narrée l'histoire de la conception des technologies vidéoludiques. Les femmes y apparaissent comme les grandes absentes. Selon le même fil rouge, **le chapitre 2 « usages, culture et pratique »** fait une focale sur la littérature disponible traitant des technologies et leurs usages au travers d'un prisme genré. Après avoir exposé une partie des mécanismes qui participent à reproduire la domination masculine dans les jeux vidéo et leurs pratiques, **le chapitre 3 « problème et inventaire »** détaille le protocole théorique et empirique au cœur de ce travail de thèse. Il est difficilement résumable puisqu'il repose en grande partie sur les points qui le précèdent. Toutefois, l'essentiel de notre démarche est à l'image de cette introduction : **comprendre comment les femmes adoptent et évoluent dans une pratique dominée par les hommes**. À ces fins, il est indispensable de saisir simultanément les passés et les présents des pratiques vidéoludiques et leurs matérialités.

Nos appuis théoriques hybrident à la fois la compréhension des trajectoires des femmes qui jouent en ligne et les suivis de pratique au quotidien. Puisque les femmes ne jouent pas qu'entre et chez elles, nos données, recueillies de 2011 à 2018, proviennent d'espaces diversifiés de

[8] Bornes d'arcades dans l'espace public à l'échelle régionale, forces du mal prenant dans notre réalité des formes moins directement atteignables et identifiables…

pratique regroupant trois terrains allant du privé au public. Elles sont récoltées par le biais d'un outillage empirique combinant le suivi à domicile de 25 femmes pour un total de 74 entretiens et 1736 heures d'observation. À ces dernières s'ajoutent celles de 7 compétitions amateures de jeux vidéo (LAN parties) soient 166 heures. Le dernier terrain présenté repose sur une ethnographie en ligne d'un corpus critique de joueuses féministes et ses modalités de réception. **Les points II « se positionner » et III « suivre les invisibles » du chapitre 3 sont consacrés au détail de ces données et à la pertinence de leur alliance au sein d'un même corpus.**

Les deux parties II et III suivantes sont dédiées à l'analyse du corpus de données de cette enquête. **Les chapitres 4 et 5 se centrent sur les trajectoires et la pratique à domicile des femmes** de notre population. L'essentiel est de comprendre comment les étapes d'adoption et les quotidiens de pratique vidéoludique de celles qui se définissent en tant que *gameuses* de jeux vidéo en ligne. Une définition de ce terme, désignant un certain degré d'investissement dans la pratique, clôture ce duo de chapitres (4 et 5). « Jouer publiquement » est la dernière grande section de ce travail de thèse. Elle regroupe par le biais des **chapitres 6 et 7 les manières de jouer et de critiquer la domination masculine hors de l'espace privé**. Au terme de cette analyse nous verrons combien l'ensemble des trois parties et des chapitres qui les composent sont liés par les épreuves et les tensions de genre qui les mettent en exergue.

PARTIE 1 / SE SITUER

> « Les bonnes histoires plongent dans de riches passés pour soutenir des présents épais afin que l'histoire continue pour ceux qui viendront après »[9] - Donna Haraway

Notre introduction, mise en scène avec le décor et l'intrigue d'un des épisodes de la série télévisuelle *Stranger Things* réalisée par les frères Duffer, pointe une partie des sentiers thématiques que nous allons emprunter tout au long de ce travail. Cette série déroule sa trame scénaristique au début des années 1980 en plein début de la démocratisation des jeux vidéo et ses médiums dans une petite ville de l'Indiana (Hawkins) qui possède une salle d'arcade. Cet espace de jeu entre public – l'entrée est libre et gratuite – et privé – le temps de jeu est monnayé – réunit différentes bornes d'arcades qui permettent, à prix variable, de jouer seul·e ou à plusieurs (jusqu'à la défaite, en temps limité ou sur un niveau). Sa fréquentation est à l'image de la dimension générationnelle qui caractérise aujourd'hui les joueur·euse·s de jeux vidéo ; les personnes présentes à l'écran (allant de 10 à 20 ans) pourraient être les représentant·e·s des tranches d'âges qui vont continuer, en grandissant, à s'adonner à ce loisir (au-delà de 35 ans). Cette scène est également intéressante pour son cœur narratif. Le centre de l'action est tourné vers l'exposition publique du niveau de jeu individuel face à l'audience de la salle. Les écrans des bornes d'arcades jaugent, inscrivent et rendent visibles a posteriori les compétences de chacun·e par le biais des pseudonymes inscrits sur le tableau récapitulatif des scores finaux. L'enjeu est de figurer dans le top des 10 meilleurs résultats et d'entretenir sa place. Pour autant, la pratique des jeux ne reste pas cantonnée à l'espace de la salle d'arcade, la série donne à voir parallèlement des temps de jeu à domicile avec l'arrivée des premières technologies vidéoludiques conçues pour les foyers.

L'accent sur le quotidien et les divers espaces ne sont pas les seules raisons pour lesquelles l'emprunt des aventures des frères Duffer fait écho à notre démarche. L'objectif du premier épisode de la saison 2 de *Stranger Things* est de trouver qui a battu Dustin sur le jeu *Dig Dug*. Le mystère de la personne se cachant derrière le pseudo Mad Max reste la principale intrigue de l'épisode éponyme. La stupéfaction suite à la découverte du record battu par une fille, l'enquête qui va suivre et ses moyens pour la résoudre recoupent en grande partie les thématiques et les espaces que nous allons aborder.

[9] Traduction de Vinciane Despret (2012) extraite de « dialogue avec Isabelle Stengers et Donna Haraway » in « Penser avec Donna Harraway », p. 23 : « *Good stories reach into rich pasts to sustain thick presents to keep the story going for those who come after* », Donna Haraway « Sowing World : a Seed Bag for Terraforming with Earth Others » in Margret Grebowicz and Helen Merrick (eds.), Beyond the Cyborg : Adventures with Haraway, Columbia University Press.

Cette recherche se centre sur les héritières de Max : les joueuses de jeux vidéo en ligne (massivement) multijoueur·euse·s ((M)MOG)[10]. **À la manière du cadre que nous avons emprunté pour l'introduction, notre volonté principale dans cette première partie est de saisir leurs pratiques quotidiennes de ce type de jeu, tout en portant une attention aux rapports de genre dans le domaine vidéoludique.** Toutefois, les types de réactions envers Max révélées dans l'épisode de *Stranger Things* (séries d'épreuves pour intégrer le groupe, filature de cette dernière par les protagonistes) ne sont pas totalement fictionnels et *ex nihilo*. Il est possible de trouver des éléments d'explications. Pour cela, il faut commencer par adopter une démarche aux accents historiques. En effet, il est indispensable de revenir plus largement sur une partie de l'histoire des techniques, des technologies et leurs conceptions avant de se tourner vers leurs appropriations et, plus précisément, les pratiques vidéoludiques au quotidien. Nous allons le faire en suivant les conseils de Donna Haraway cités ci-dessus et nous plonger, pour un temps, dans le passé afin de mieux comprendre le présent de la pratique des (M)MOG.

Nos deux premiers chapitres sont consacrés à cette démarche. Il s'agit de resituer les femmes joueuses et les rapports de genre dans le domaine vidéoludique. A ces fins, nous avons choisi de procéder par le biais d'une posture antéchronologique partant tout d'abord de la naissance des jeux vidéo et de son industrie. Ce type de détour historique a déjà été proposé par de brillants travaux français portant sur les pratiques vidéoludiques (Berry, 2009 ; Zabban, 2011). Notre parti-pris consiste à éviter un tentant mimétisme et/ou une répétition de ces derniers. Nous proposons plutôt de nous attarder sur les récits historiques généralistes (Donovan, 2010 ; Kent, 2001 ; Kline, Dyer-Witheford et De Peuter, 2003 ; Herz, 1997) avec pour repère la frise proposée par Steven L. Kent (op.cit.) afin de relever les manières dont l'histoire vidéoludique est écrite. Au travers de ses récurrences plus exactement relevées dans la première partie (je demande les pères) du chapitre 1. Le détour par ce terreau originel permet de comprendre *in fine* comment les femmes sont les grandes oubliées de l'histoire de la conception des technologies vidéoludiques. Si elles ne figurent que rarement dans les récits, il est également intéressant de voir qu'elles sont très vite, avec les débuts de l'industrialisation, non considérées comme public cible : les jeux vidéo c'est un truc pour les garçons et les jeunes hommes. Cette alliance au masculin et cet oubli de leurs rôles dans la conception des technologies vidéoludiques dépend d'un ensemble de facteurs conjoncturels et idéels. La deuxième partie (des outils et des hommes) revient sur ces derniers et tente de mesurer l'étendue du gap technologique entre les femmes et les hommes, ses origines, conduisant à une appropriation des outils techniques et des

[10] Abréviation de l'anglais : *Massively Multiplayer Online Games*. Dans la suite de ce propos cette dernière est utilisée ((M)MOG) pour qualifier ce type de jeux. Le terme Massivement est mis entre parenthèse dans la mesure où les jeux appréhendés dans cette enquête ne sont pas tous massivement multijoueur·euse·s. Nous revenons sur les raisons de ce choix dans le chapitre 3.

technologies par les hommes. Les ponts avec les technologies vidéoludiques sont bien évidemment nombreux. Ainsi, ces éléments historiques mêlant outils et techniques sont mobilisés comme levier. En effet, ils facilitent l'ouverture partielle de la « *boîte noire de la conception des technologies vidéoludiques* » et conduisent à comprendre les mécanismes d'invisibilisation des femmes dans le domaine.

Le chapitre 2 fait une focale sur un échantillon de la littérature disponible. Proposer d'étudier les pratiques vidéoludiques sous l'angle des rapports sociaux de genre conduit à s'ancrer dans plusieurs champs de recherche : culture, genre, technique, féminisme. Notre sélection de la littérature s'appuie donc sur la sociologie des pratiques culturelles autant que celle des *game studies* en passant par les travaux féministes et par ceux sur le genre et les techniques. Si le constat est nuancé à l'international, les travaux français portant sur les pratiques vidéoludiques sous l'angle du genre sont rares. Toutefois il est primordial de se situer parmi ce riche héritage afin d'expliciter en quoi notre propre approche de recherche s'y appuie et le dépasse en partie en proposant une alternative analytique à la différentiation des usages et des pratiques.

Après avoir tiré de nombreux fils au sujet des contingences historiques et culturelles, ainsi qu'une sélection de la littérature, nous allons refermer la boîte des technologies vidéoludiques pour nous consacrer à leurs usages. Nous proposons de clore cette première partie (chapitre 3) par une explicitation du problème moteur de ce présent propos et les outils utilisés pour tenter de le résoudre.

CHAPITRE 1 : RETENIR LES HOMMES

De nombreux travaux de natures diverses ont détaillé l'histoire des jeux vidéo. Elle commence à être longue passant par les bidouillages de garage, les laboratoires de recherche et l'époque des salles d'arcades ou encore à l'avènement des consoles de salon et des jeux en ligne. Si l'on prend l'exemple de la France, les initiatives historiques sur le sujet commencent à être riches et étoffées, qu'elles soient amatrices en ligne (blogs, vidéos), universitaires, ou encore publiées et destinées au grand public. Les ressources sont foisonnantes. Des maisons d'éditions à l'image de Pix'n love[11] ou encore Omaké Books[12] sont spécialisées dans cette perspective historique et proposent des livres consacrés dans le détail autant aux machines, à certains créateurs, qu'aux contextes de leurs conceptions. Des chaînes sur YouTube[13], des émissions[14], ou encore des documentaires narrent la longue histoire des jeux vidéo. Coté universitaire, bien que moins dense quantitativement, l'apport des historiens en la matière est également notable notamment avec une thèse en histoire contemporaine soutenue par Serge Dupuy-Fromy en 2012 retraçant l'histoire des jeux vidéo allant de 1970 aux années 2000. Des articles universitaires sont également disponibles à l'image de ceux d'Alain Boillat (2012), Jean-Clément Martin et Laurent Turcot (2016) ou encore de Thomas Rabino (2013). Ils reviennent sur les grandes étapes des avancées vidéoludiques et plus particulièrement sur les relations entre les faits historiques et leur mise en scène dans les jeux. « Historien·e du jeu vidéo » : il n'est pas rare de lire cette revendication chez des personnes ayant fait un cursus dans cette discipline, travaillant en qualité de consultant·e ou plus rarement embauché·e avec ce titre sans pour autant être titulaire d'un doctorat d'histoire[15].

[11] https://www.editionspixnlove.com.
[12] https://omakebooks.com.
[13] À l'image de « Jeux vidéo & Histoire » (https://www.youtube.com/user/JNSretro) crée et alimenté par Romain Vincent professeur d'histoire-géographie.
[14] Pensons à la l'ancienne chaîne *Nolife* qui proposait plusieurs formats sur le thème ou encore à *Game One* et son émission « Retro Game One » reprenant au travers d'épisodes années par années les différentes avancées vidéoludiques de 1998 à 2018.
[15] Voir l'exemple de Maxime Durand titulaire d'un baccalauréat en histoire (équivalent à une licence en France) de l'Université de Montréal et recruté en qualité « d'historien du jeu vidéo » sur le jeu *Assassin's Creed* (cf. lexique) par les studios de Ubisoft Montréal. Sa trajectoire professionnelle est mise en avant sur le site de l'université : https://admission.umontreal.ca/objectif-udem/article/de-ludem-a-ubisoft-portrait-de-maxime-durand-historien-du-jeu-video-assassins-creed/ . (Consulté en mai 2018).

I. JE DEMANDE LES PÈRES

Des expositions dans divers lieux culturels ont été mises en place ces dernières années proposant un panorama sélectif de la naissance de cette industrie. Des musées spécialisés sur le thème ont même ouvert leurs portes à proximité de grandes villes (Pixel Museum à Schiltigheim à coté de Strasbourg, *Computerspielemuseum* à Berlin ou encore le Museum of Art and Digital Entertainment à Oakland près de San Francisco). Les premiers ordinateurs et consoles de salons entrés dans la catégorie de *rétrogaming* y sont exposés et proposés au public. Outre ces lieux physiques des recensements amateurs par génération de machine, d'autres sont accessibles gratuitement en ligne à l'exemple du site : musee-des-jeux-vidéo.com[16]. Les jeux vidéo : des œuvres, un art ? La question est souvent posée et les réponses divergent. D'autres espaces plus éphémères accueillent des expositions[17] habituellement plus directement consacrées à l'art contemporain et qui répondent favorablement à cette question autour de la légitimité art et jeux vidéo en s'intéressant tout autant aux vestiges des technologies vidéoludiques. À l'image du célèbre MoMA[18] de New-York où *Tetris*[19], *Pac-Man*[20] et d'autres ont une place dans les collections qu'il propose. La patrimonialisation est en marche. Cette perspective soulève de nombreux enjeux[21] abordés par la thèse Marion Coville (2016) : « *La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal : étude de cas dans un centre de sciences* » soutenue en *cultural studies* et qui traite de la mise en place et de la réception d'une exposition interactive sur les jeux vidéo.

I.1. La playhistoire

La formule « playhistoire », empruntée à Florent Gorges[22], peut prêter à sourire. Pourtant, comme nous l'avons rapidement évoqué précédemment, l'historicité des jeux vidéo n'est plus à faire mais constamment à enrichir. Toutefois, des éléments apparaissent comme des points de

[16] https://www.musee-des-jeux-video.com. (consulté en mai 2018).
[17] Les initiatives d'expositions sont nombreuses de la part de la fondation EDF (exposition « GAME », 2018, Paris) ou encore en passant par les centres culturels ou la cité des sciences (2013-2014).
[18] Museum of Modern Art où la conservatrice de l'architecture et du design Paola Antonelli a fait part de sa volonté d'acquérir les versions originales et les sources de nombreux jeux. Voir l'article du magazine Slate : http://www.slate.fr/story/65669/jeux-video-musee-art-moma-new-york (consulté le 14 avril 2018).
[19] Cf. lexique.
[20] Cf. lexique.
[21] Marion Coville interroge la construction d'une exposition consacrée aux jeux vidéo avec au cœur de son approche la muséification de la culture vidéoludique. Les questionnements autour des pluralités des réceptions et les différents modes d'appropriations de l'exposition sont également abordés.
[22] Florent Gorges est un des anciens auteurs de maisons d'édition, Pix'n love et aujourd'hui de Omaké Books, citées précédemment. Il a écrit de nombreux ouvrages sur l'histoire de Nintendo ou encore une série de livres revenant sur les biographies des créateurs de jeu. Il a également présenté une émission sur la chaîne de télévision *Nolife* (qui a cessé d'émettre depuis avril 2018), accessible par ADSL, sur des sujets intitulés « les oubliés de la playhistoire ».

repères dans la littérature consacrée à l'histoire vidéoludique. William Higinbotham, Steve Russell, en passant par Ralph Baer et Leslie Haddon, les premières formes vidéoludiques sur ordinateurs développées dans les laboratoires universitaires américains, les bornes d'arcades et l'arrivée des consoles de salons ; ces noms, ces lieux et étapes apparaissent structurantes dans les récits relatant la « playhistoire ». Pour autant, on ne peut pas parler d'unité des sources spécifiquement consacrées au recensement et à l'archivage des avancées vidéoludiques. La nature de ces dernières est diverse. Ces archives sont disponibles aux travers des objets eux-mêmes, comme nous venons de le voir, liés à des récits autour de leurs inventions retraçant les contextes économiques et sociaux de leurs mises sur le marché. Elles sont souvent complétés par des entretiens suivant la forme de récits biographiques consacrés aux concepteurs des technologies vidéoludiques.

Les principales sources que nous allons mobiliser, pour revenir de manière fragmentée et choisie sur l'histoire vidéoludique, ont de multiples formes et origines. Nous avons pris appui sur certaines thèses, les plus contemporaines en sciences humaines (Berry, 2009 ; Dupuy-Fromy, op.cit. ; Zabban, 2011) avec les jeux vidéo comme objet d'étude central. L'histoire « dans ses grands traits » des jeux vidéo n'est plus à faire. Il ne s'agit pas ici de la répéter ou d'en faire, à l'opposé, l'économie mais plutôt de pointer ses récurrences. Voir comment une histoire est contée, est heuristique sur sa nature. Pour se faire, nous allons mobiliser certains ouvrages de référence en la matière : Donovan, op.cit. ; Kent, op.cit. ; Kline, Dyer-Witheford et De Peuter, op.cit. ; Herz, op.cit., parallèlement à des ressources amateures[23], tout en utilisant les interprétations faites par les chercheur·euse·s qui les ont mobilisées à leur tour.

Les causes de cette nature hybride des emprunts peuvent être résumées de la façon suivante, en empruntant les mots de Mathieu Triclot (2012) :

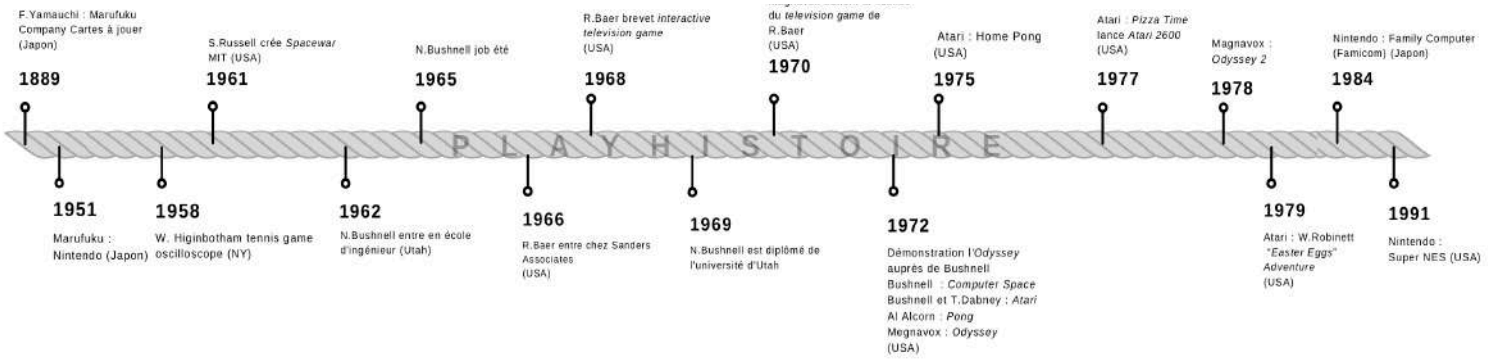
> « L'établissement de catalogues exhaustifs de jeux vidéo constitue de manière générale un exercice difficile. Il est rare que les chercheurs puissent accéder aux archives des éditeurs ou des consoliers, si tant est que celles-ci existent (Esposito, 2011, pp. 79-83). Par conséquent, les études s'appuient le plus souvent sur des compilations « de seconde main », établies en général par les joueurs eux-mêmes dans le cadre des pratiques de *retrogaming* »[24] - Triclot

Dans son ouvrage « *The Utimate History of Video Games* » (2001) Steven L. Kent propose, par le biais d'une *timeline,* les principaux points à retenir de l'histoire des jeux vidéo allant de 1889

[23] Les sources seront principalement empruntées à des travaux amateurs en ligne à l'image des sites : https://gamehistory.org/; http://www.atarimuseum.com/; https://www.arcade-museum.com/ (consultés en septembre 2018).
[24] Triclot, 2012, p. 182.

à 2001. En piochant dans cette dernière, les divers faits que historiques que nous allons détailler tout au long de ce chapitre sont sélectionnés et recensés ci-dessous[25] (figure n°1).

Figure 1 : « Playhistoire » - sélection personnelle de la Timeline de Steven L.Kent (2001)



Son point de départ en 1889 est intéressant, dans la mesure où il n'élude pas le lien entre les formes de jeu plus traditionnelles et les jeux vidéo, avec les cartes à jouer de la *Marufuku Company* qui deviendra la célèbre entreprise *Nintendo*. Florent Gorges (2017) revient lui plus en profondeur, dans le volume 1 de sa série consacrée à l'histoire de la firme, sur les étapes de la commercialisation de ces cartes à jouer à Kyoto et notamment le succès du jeu *Hanafuda*[26] allant jusqu'au premier *Game* & *Watch*[27]. Cet exemple d'un des leaders du marché actuel dans l'industrie des jeux vidéo montre que les formes de jeu vidéoludiques ne sont pas à penser hors-sol et restent connectées à l'histoire ludique dans un sens plus large. Ces connexions structurantes avec le passé qui caractérisent le jeu, qu'il soit médié par des manettes ou non, et leurs places dans l'univers du jeu mondialisé contemporain sont détaillées dans un ouvrage collectif[28] dirigé par Gilles Brougère (2008) ou encore dans l'ouvrage « *Digital Play* » de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Creig De Peuter (op.cit.). Si ces articulations des formes ludiques demeurent intéressantes, elles ne sont toutefois pas systématiquement mentionnées ; ou bien, quand elles le sont, leur développement est rapide, à l'exception de certains travaux amateurs et universitaires dont nous avons fait mention.

[25] L'intégralité de la timeline de Steven L.Kent est disponible en annexe (Timeline originale de Steven L.Kent).
[26] Jeu de carte japonais « le jeu des fleurs ». Son succès est à replacer dans le contexte de prohibition (interdiction d'importation de jeux étrangers et d'argent).
[27] Cf. lexique.
[28] Brougère, Gilles, (dir.), 2008. *La ronde des jeux et des jouets*. Harry, Pikachu, Superman et les autres. Autrement.

En effet, l'histoire des jeux vidéo se fait majoritairement selon le même séquençage avec pour point de départ la création dans un contexte universitaire en 1962 du jeu *Spacewar*[29] par Steve Russell.

I.1.1. Les jeux au laboratoire

> « Définir cette période comme celle du « jeu au laboratoire » n'est pas une opération neutre. Cette expression interroge la forme de liaison qui peut exister entre les jeux et leur lieu de production ou d'exercice. Le laboratoire désigne en l'occurrence non seulement une certaine unité de lieu, mais aussi un ensemble de techniques, de pratiques sociales, qui sont associées à des formes ludiques relativement homogènes. Il s'agit ainsi d'interroger à travers cette expression des « jeux du laboratoire » la fabrication d'un des grands régimes d'expérience des jeux vidéo dans sa relation à son contexte d'origine »[30] - Triclot

Dans les travaux qui racontent l'histoire du jeu (Herz, 1997 ; op.cit., Kline, Dyer-Witheford et De Peuter ; Kent, op.cit.), la recherche, qu'elle soit universitaire ou militaire, est pointée de façon systématique comme cadre des premières formes vidéoludiques. Mathieu Triclot (op.cit.) y consacre un article détaillant le contexte d'origine des « jeux de laboratoire » et son influence sur l'histoire vidéoludique, sur lequel nous allons fortement nous appuyer dans cette section. Un de ces espaces est particulièrement incontournable : le MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), ses espaces de recherche et ses étudiants sont pointés comme les précurseurs des premiers programmes informatiques à visées ludiques. Steve Russell est particulièrement mis en avant dans la création du jeu *Spacewar* et fait figure, en reprenant l'expression de J.C Herz[31], de « *father of videogames* ». Le père des jeux vidéo est entré dans l'histoire après avoir été étudiant à Cambridge. Ce contexte, ses rencontres et cette infrastructure, comme autant de conditions réunies, ont joué un rôle majeur dans la création de ce jeu. En effet, le célèbre jeu de vaisseau dans l'espace n'est pas isolé de son contexte de création dans la *kluge room*[32] du MIT (Levy, 1984).

L'histoire semble s'être personnifiée au travers de sa figure paternelle. En effet, J.M Graetz et Wayne Wiitanen, deux statisticiens ayant aidé à de nombreuses reprises Steve Russell (travail commun, déblocage) sont eux rarement mentionnés. Il en va de même pour le directeur et les ingénieurs supervisant ces étudiants (John McCarthy, Marvin Minsky et John McKenzie) et la collaboration étroite avec l'équipe travaillant sur l'intelligence artificielle (Dan Edwards et Peter

[29] Il est difficile de mieux définir ce jeu, nous empruntons la définition faite par Mathieu Triclot en raison de sa finesse et de sa clarté : « *Spacewar est un jeu de combat spatial en temps réel, qui permet à deux joueurs, dans la version d'origine, de s'affronter pour le contrôle de l'espace dans un petit univers simulé, réduit à la zone affichée par l'écran à tube du PDP-1. Cette dimension de simulation est une des caractéristiques les plus remarquables du jeu. L'étoile centrale exerce ainsi sa force d'attraction sur les deux vaisseaux, en suivant une version légèrement modifiée de la loi de Newton, de façon à rendre le jeu plus rapide. Il s'agit de jouer avec l'étoile pour gagner en mobilité et surclasser l'adversaire* » (Triclot, 2012, p.190).
[30] Triclot, 2012, p.179.
[31] Herz, op.cit. p.8.
[32] Terme anglais qui appliqué à un contexte informatique, peut-être traduit par « salle de bidouillage ».

Sampson). Steve Russell va rejoindre les rangs sur la fin de la conception du jeu. Face au coût financier de la technologie de l'époque et aux phases de démonstrations/tests indispensables que requiert une telle innovation incluant des risques d'endommagement du premier ordinateur qui la supporte (PDP-1), les précurseurs de la guerre de l'espace sont contraints de concevoir un nouveau boitier de commande afin de faciliter la direction du vaisseau. A.Kotok et A.Saunders, passionnés de trains électriques et adeptes de bricolage, vont fabriquer un boitier ancêtre des premières manettes. Ils ne seront, eux aussi, que rarement mis en avant dans les récits historiques vidéoludiques. *Spacewar* sera retouché et perfectionné les années suivantes, Rick Blomme se chargera de programmer sa version jouable sur deux ordinateurs d'un même réseau via, entre autres, le système PLATO du MIT en 1969 amorçant les prémisses des jeux en ligne.

Le duo Steve Russell/*Spacewar* et les logiques de détournement des technologies informatiques seront principalement retenus, alors que le premier jeu vidéo de l'histoire donne à voir les ficelles de sa création composée d'autant d'acteurs que de connexions de talents. Outre les trous qu'il met en relief, ce rapide fléchage historique, avec l'exemple de *Spacewar,* pointe l'importance de l'environnement qui a conduit à la création du premier jeu vidéo. Il est difficilement imaginable que ces enfants, « *excités comme un matin de noël à la découverte de nouveaux jouets de luxe* »[33] (Hertz, 1997), auraient eu la possibilité de concevoir *Spacewar* hors du cadre de l'université américaine en raison du prix des machines et du travail collectif nécessaire à sa réalisation.

I.1.2. Des détournements

Cette rapide contextualisation historique est loin d'être le reflet des évènements. Alors quel est l'intérêt à les évoquer ? Outre les processus de sélection historique qu'ils mettent en valeur, l'écologie sociale et technique de la conception de *Spacewar* nous intéresse particulièrement. Ce dernier est le fruit d'un travail collectif ou plutôt *« l'œuvre collective d'un petit groupe d'étudiants qui appartiennent à la première génération des hackers du MIT*»[34] (Triclot, 2012). « Hacker »[35], voilà précisément un qualificatif approprié pour définir les pratiques de *hack*[36] dans et au-delà de la *kluge room* du campus du célèbre institut de technologie près de Boston. Steven Levy (1984) consacre un ouvrage à ceux/celles qu'il qualifie de « héros de la révolution de l'ordinateur » en leur accordant une place centrale. Il démarre son récit par une succession

[33] Ibid. Hertz, à propos de l'équipe de Steve Russell : « he says, like he's describing a superdeluxe toy that just arrived on Christmas morning » (Hertz, 1997, p.6).
[34] Triclot, 2012, p. 190.
[35] Tout comme dans les travaux que nous venons de citer ou encore ceux d'Isabelle Collet (2006), ce terme est employé au sens de passionné·e·s par l'informatique et non dans un sens plus contemporain et péjoratif de « pirates » de l'informatique.
[36] « *Le terme de « hack » provient du jargon des clubs d'étudiants du MIT. Il désigne à l'origine un acte étonnant et audacieux. Appliqué à l'informatique, il signifie une solution ingénieuse, un code plus court et plus élégant, ou plus généralement n'importe quel programme pour lequel la beauté du geste l'emporte sur l'utilité immédiate* » (Levy, 1984, p. 10 mobilisé par Triclot, 2012, p. 191).

des noms à retenir dans le milieu du *hacking*. L'emprunt de la notion de « jeux au laboratoire » au philosophe Mathieu Triclot[37] et à la sociologue Vinciane Zabban (2011) nous permet de revenir précisément et en profondeur sur les coulisses historiques de la conception de nombreux jeux dont *Spacewar* dans les universités, écoles et lycées américains. En effet, ce dernier n'est pas le seul à voir le jour dans un contexte éducatif, nous y reviendrons. L'article de M. Triclot (op.cit.) montre comment le MIT fait office de terreau propice à ce type d'innovation avec un accès direct à des machines qui, dans les années 1960, comme nous l'avons dit plus haut, n'étaient pas accessibles au grand public. En effet, pouvoir côtoyer à loisir le PDP-1[38], premier ordinateur ne prenant pas la place d'une pièce entière, a été déterminant. La combinaison du PDP-1 et du laboratoire d'intelligence artificielle font du MIT un « *milieu extrêmement favorable* »[39] (Triclot, op.cit.) non seulement à la conception mais aussi à la constante amélioration des jeux qui y sont développés.

Toutefois, nous ne sommes pas face à des laboratoires qui avaient fait l'acquisition de ces techniques dans une volonté de créer des technologies vidéoludiques. Un des exemples pris par Mathieu Triclot (op.cit.) afin d'illustrer l'utilisation des systèmes informatiques dans une logique de détournement, principe intrinsèque du *hack,* réside dans son analyse des bases de données universitaires. Ces dernières restent parcellaires. En effet, l'auteur donne l'exemple du premier jeu de donjon sur PLATO[40], nommé dans la base « m199h », dont le nom a été volontairement travesti afin de passer pour un programme anodin. Dans cette perspective, il évoque également *Fox and Geese*[41], du célèbre Nolan Bushnell, sur lequel nous allons nous attarder par la suite, qui n'apparaît aucunement sur le listing DECUS[42] des utilisateur·trice·s du PDP-1. Nous nous devons de relever que, très tôt, le lien entre ludique et université n'est pas évident, la légitimité de ce type de technologies étant déjà mise à mal. L'histoire des jeux vidéo est à nuance y compris dans son répertoire de recensement (Kent, op.cit.). Dans cette dernière le détournement et la transgression y sont centraux. Poursuivons dans cette perspective d'approfondissement du contexte de la conception des jeux de *Spacewar* et des autres pour mieux distinguer les valeurs culturelles des hackers, étroitement liées à l'espace technique et social de leurs travaux.

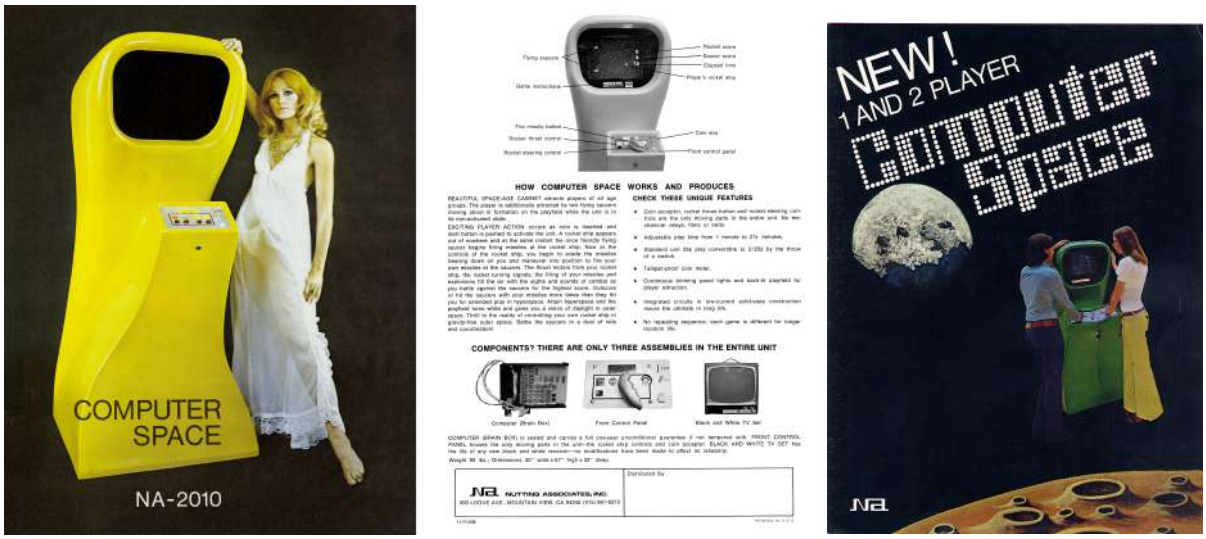
---

[37] Op.cit., Triclot.
[38] Construit par la société Digital Equipment Corporation dont les premières formes sont opérationnelles en 1959.
[39] Triclot, 2012, p. 191.
[40] PLATO pour Programmed Logic for Automatic Teaching Operation (programme de logique automatique pour les opérations d'enseignement). « *PLATO est un réseau conçu à l'origine à l'Université de l'Illinois avec le soutien de la National Science Foundation (NSF), puis commercialisé par la société Control Data Corporation à partir de 1976, à destination des institutions d'enseignement. Il s'organise autour de quelques serveurs centraux puissants et d'une myriade de terminaux à bon marché pour les utilisateurs* » (Triclot, 2012a, p.185).
[41] Jeu qui propose, selon les propos de son concepteur, d'incarner un renard poursuivant et isolant des oies : « *You were driving the fox around, trying to go after the goose and isolate it.* » (Bushnell cité par Kent, op.cit., p.103).
[42] Digital Equipement Corporation Users Society groupement à l'origine créé par la société commercialisant le PDP-1 visant à favoriser les échanges entre les personnes qui l'utilisent.

I.1.3. L'arcade

Computer Space est le premier jeu vidéo commercialisé en 1971 sur les premières bornes d'arcade et fortement inspiré de son prédécesseur *Spacewar*. Il est difficile pour nous de résister à la tentation d'évoquer rapidement la première publicité conçue pour ce jeu et celle qui fait figure de pionnière de l'industrie vidéoludique. Deux images resteront dans les archives et sont issues de sa campagne promotionnelle assurée par un flyer[43] et une affiche[44] (voir figure n°2). Si la cohérence de l'affiche est en lien évident avec son produit en mettant en scène un duo de personnes adultes vraisemblablement un homme et une femme jouant ensemble, entouré·e·s par un décor lunaire, celle du flyer semble relever des mystères du marketing de l'époque. En effet, elle fait poser une femme vêtue d'une robe blanche aux allures de chemise de nuit, aux côtés de la machine. Cette publicité n'est pas mentionnée et son jeu souvent oublié dans les récits historiques, pourtant habituellement friands d'anecdotes. On a davantage retenu la suite de la carrière de Nolan Bushnell avec ce que J.C Hertz qualifie d' « ère Atari »[45] (op.cit.).

Figure 2 : Publicités Computer Space (1971).



Malgré le peu de succès de sa première borne d'arcade, Nolan Bushnell va fonder la société Atari en 1972 avec Ted Dabney. Avec un *gameplay*[46] simplifié « *deux balles, deux paddles, et une*

[43] Intégralité du flyer original : https://gamehistory.org/wp-content/uploads/2018/04/computer_space_large.jpg (archives du site « The Video Game History Foundation (https://gamehistory.org/, (consulté en septembre 2018).
[44] https://www.reddit.com/r/retrogaming/comments/81d78j/flyer_for_2_player_computer_space_1971/ (consulté en septembre 2018).
[45] J.C Hertz , op.cit., p.14.
[46] La notion de gameplay désigne ici « *la manière dont le jeu est jouable, l'ensemble des choix possibles, d'actions et d'informations qu'a un joueur à sa disposition en vertu des règles pour accomplir les tâches imposées par le jeu* » (Leconte, p. 67, 2012).

partie… Rien d'autre à l'écran »[47], *Pong*[48] est le jeu qui va marquer le début des succès de ce qui va devenir une industrie. Il va populariser les bornes d'arcade dans des lieux dédiés aux loisirs, à l'image des parcs d'attraction (Haddon, 1999). Ainsi, Nolan Bushnell sera connu également pour ses qualités de commerçant et de diffuseur des jeux sur bornes d'arcade avec de nombreux partenariats. *Pong* ouvrira la voie à de célèbres jeux restés dans les mémoires de l'âge d'or des salles d'arcade à l'image *de Space Invaders*[49], *Pac-Man*[50] et *Donkey Kong*[51]. Dans les années 1990, comme nous l'avons vu plus haut, le déclin des jeux sur arcade va être progressif et causé, en Europe ainsi qu'aux États-Unis, par l'arrivée des supports de jeux à domicile et leur démocratisation. Toutefois, l'engouement pour ces machines pionnières de la disponibilité des jeux vidéo au grand public restera vif au Japon. Ce passage de l'arcade aux consoles est particulièrement visible dans les logiques de commercialisation chez Atari.

I.2. Industrialisation

> « Pong deviendra finalement un véritable succès populaire, et reste encore aujourd'hui un emblème du nouveau médium ludique. Leslie Haddon note que les gérants de salles d'arcade ont plutôt accueilli favorablement ce nouveau type de machines, qui modernisait leur image, et au travers desquelles ils espéraient pouvoir attirer de nouveaux publics. Le succès commercial de Pong et de la borne d'arcade marque de cette manière le début de l'industrie du jeu vidéo »[52] - Zabban

Retournons à la *timeline*[53] de Steven L.Kent (op.cit.) ; un des autres noms qui y est fréquemment mentionné est celui de Nolan Bushnell. Il semble important puisque l'auteur fait figurer sur sa frise son entrée à l'école d'ingénieur de l'université d'Utah (1962) et même un de ses jobs d'été. Si Steve Russell est identifié comme le père des jeux vidéo, Nolan Bushnell est, selon l'auteur, celui de leur industrialisation (Kent, op.cit.)[54]. Il est reconnu comme le précurseur du désenclavement des jeux vidéo du contexte universitaire.

---

[47] Traduction personnelle, Kent, 2001. p.119: « *one ball, two paddles, and a score…. Nothing else on the screen* ».
[48] Cf. lexique.
[49] Jeu de tir en deux dimensions où l'on commande un vaisseau spatial chargé de défendre son territoire en tirant sur les envahisseurs. Créé par la société japonaise Taito en 1978. Suite à son succès sur bornes arcade il sera porté sur console dans les années 80 (Atari, Nintendo).
[50] Célèbre jeu du « bonhomme jaune » où le but consiste à éviter des fantômes et à manger des items. Sortie et créé par Namco (Japon) en 1980. Il est considéré comme le jeu le plus rentable sur arcade et sera lui aussi adapté sur de nombreuses consoles.
[51] Jeu phare en 1980 de Nintendo (Japon) qui nous propose d'incarner une des premières versions de Mario (*Jumpman* : l'homme qui saute) qui doit sauver une femme qui subit des rapts répétitifs. Nous reviendrons sur ce mécanisme de jeu plus tard dans notre propos.
[52] Zabban, 2011, p.48.
[53] Cf. Figure 1 : « Playhistoire » - sélection personnelle de la Timeline de Steven L.Kent (2001).
[54] Kent, 2001, p. 97.

I.2.1. Jouer à la maison

Deux ans après son lancement sur arcade (1975), *Pong* est décliné sur des supports variés moins encombrants dont celui ressemblant étrangement à un radio réveil (*Home pong*) doté d'un *paddle*[55] à relier directement au téléviseur. Le parallèle entre les formes de jeu dites traditionnelles et les pratiques sportives peut-être souligné une nouvelle fois avec ce titre s'inspirant fortement des sports de balle où le but est de renvoyer une balle à son adversaire avec l'aide d'une raquette matérialisée par un trait blanc. Le terrain de jeu linéaire va être l'illustration majoritaire du premier jeu vidéo poussant la porte des foyers. Lui aussi aura droit, tout comme son prédécesseur, à des publicités dédiées. Toutefois, au contraire de *Computer Space,* le parallèle avec la lingerie de nuit[56] est abandonné comme le montre une réclame destinée à la presse qui se centre seulement sur la mise en scène du dispositif de jeu[57].

La paternité de *Pong* tout comme celle de *Spacewar* est, elle aussi, discutable. Allan Alcorn, ingénieur de formation (université de Berkeley), fait partie de l'effectif de la société Atari dans laquelle il sera recruté quelques mois après son lancement. Si *Pong* reste affilié à Nolan Bushnell et un peu moins à son associé Ted Dabney, le rôle décisif d'Al Alcorn est très rarement mis en valeur. Steven L.Kent (op.cit), au-delà de sa frise et à travers les nombreux extraits des acteurs de l'histoire du jeu vidéo qu'il mobilise, illustre cette absence de reconnaissance d'Al Alcorn jusque dans les cercles familiaux des ingénieurs de *Pong* :

> « Un jour mon enfant est rentré de l'école et m'a dit que la fille de Nolan avait dit au professeur que son père avait inventé Pong. Eh bien, je lui ai dit d'aller voir la fille de Nolan et de lui dire : « si ton père a inventé Pong, comment cela se fait qu'il ait dû demander à mon père de venir réparer sa machine quand elle est tombée en panne ? »[58] - Kent

La commercialisation de Pong sera le résultat elle aussi d'un travail collectif avec de nombreuses péripéties financières. Même si la société Atari est associée au nom de Bushnell, la timeline de Steven L.C Kent attribue la création du jeu à Allan Alcorn sans pour autant y faire figurer, au contraire de son collègue, des éléments antérieurs sur son parcours professionnel avant *Pong*.

L'histoire de la société Atari est longue depuis sa création en 1972 à ses nombreuses reventes. Deux autres des contributions majeures de cette dernière seront deux créations : la console de

---

[55] Périphérique doté de boutons à tourner selon le sens désiré.
[56] Cf.
Figure 2 : Publicités Computer Space (1971).
[57] Voir exemple réclame *Pong* : http://www.skooldays.com/blog/pong/ (consulté en février 2019).
[58] Traduction personnelle : « *My kid came home from school one day and said that Nolan Bushnell's daughter told the teacher that her father invented Pong. Well, I told him to go to Nolan's daughter and say, "If your daddy invented Pong, how come he had to ask my daddy to come fix his machine when it broke down* ? », Steven L.Kent (reprenant les propos de Al Alcorn), p. 113.

jeu Atari 2600 (1977) et le jeu *Adventure* (1979). La console restera majoritairement dans les mémoires pour son succès commercial. À l'image des consoles d'aujourd'hui, elle est déclinée au fil des ans en plusieurs types de modèles (S/S2/Jr) avec des changements techniques et de *design*. Les consoles de jeux ne sont pas la seule activité de la firme qui se lancera, avec un timide succès, dans la vente d'ordinateurs (Atari 400 et 800). Les réclames publicitaires de l'Atari 2600 se centrent principalement sur les dispositifs de jeu (consoles, paddles et joysticks). Il est important de noter, et bien que l'Atari 2600 ne soit pas pionnière en la matière avec initialement des jeux non séparés de leur support, que la suite des évolutions techniques de la console marquera la séparation entre *hardware* et *software* avec les portages des titres de jeux sur cartouche. Mise à part l'enjeu financier qu'elle constitue (mise sur le marché des titres en plus de celui du support), cette évolution technique marquera la division que l'on connaît aujourd'hui en éditeur de conception logicielle et matérielle (Zabban, 2011).

Nous avons évoqué, mis à part *Pong*, deux créations. Si l'Atari 2600 est particulièrement mise en avant dans les documentaires et autres récits de vulgarisation de l'histoire des jeux vidéo, il est important pour nous d'en souligner une autre qui n'est d'ailleurs pas une création initiale d'Atari. Il s'agit du jeu *Adventure*[59], dont la non mention de Will Crowthe et Don Woods en leur qualité de créateurs, sera reprochée à Warren Robinett alors développeur chargé de l'édition pour Atari. Le créateur de la première version du jeu (Will Crowthe) serait un *aficionado* (Hertz, op.cit.) du jeu de plateau Donjons & Dragons[60] comme de nombreux étudiant du MIT de l'époque bidouillant ensemble les créations ludiques dans les laboratoires des universités américaines. Ce type d'anecdote est souvent mis en avant pour expliquer l'inspiration de l'univers du jeu *Adventure* et son *gameplay*. Pour la deuxième version de Don Woods, c'est sa passion pour les livres de J.R.R Tolkien qui aurait influencé les ajouts du développeur à sa version originale. Nous reviendrons sur les anecdotes lourdes de sens dans une partie consacrée à la culture vidéoludique. Il n'est pas curieux de voir que les liens avec la création amateur et l'industrie sont encore présents avec l'exemple de ce jeu. En effet, Warren Robinett confiera avoir découvert ce titre lors de sa fréquentation du laboratoire d'intelligence artificielle de l'université de Stanford (Kent, op.cit.).

La paternité du jeu *Adventure* est en lien avec l'importance du codage, sa disposition et circulation dans les laboratoires. Cependant, améliorer un jeu et en tirer des bénéfices relève de deux logiques différentes. L'industrialisation des jeux va donc de pair avec des revendications sur la propriété des créations des jeux. Ce manque de reconnaissance du travail de développement sera porté en justice par des développeurs anciennement employés de

[59] Originalement nommé *Colossal Cave Adventure* est *le* premier jeu à inclure une narration textuelle importante développée par Will Crowther et Don Woods se déroulant dans un univers médiéval avec des dragons et des cavernes.
[60] Cf. lexique.

l'entreprise incriminée (il n'obtiendra pas gain de cause). L'entreprise Activision[61], encore florissante aujourd'hui, marque l'arrivée de la sous-traitance avec des branches consacrées à l'édition de jeux. Partie plaignante dans l'affaire, elle sera pour un certain nombre, constituée d'employés d'Atari insatisfaits de ce manque de reconnaissance (Zabban, op.cit.). Le code fera justice lui-même. *Adventure* est le premier jeu avec un « *Easter Eggs* » (Kline, 2001) traduisible littéralement par « œufs de pâques ». Cette métaphore vient de l'informatique et désigne un élément caché dans un programme et, plus tard, un « clin d'œil », une référence dans les jeux vidéo. La légende raconte qu'un employé d'Atari aurait « *dissimulé dans le titre Adventure une chambre cachée dans laquelle son nom apparaissait en lettres brillantes* »[62] (Zabban, op.cit.). Encore et toujours, des détournements sont au cœur de l'histoire.

Outre la bataille autour des droits d'auteurs, *Adventure* est pionnier pour le *gameplay* et l'univers qui le caractérisent. Il propose l'exploration de nombreuses salles à la recherche de clefs et d'armes avec pour objectif de tuer trois dragons. L'avancée se fait de manière labyrinthique où trouver son chemin fait partie intégrante du *gameplay*. Sa dimension exploratoire de la carte qu'il propose, son affiliation à l'univers de la *fantasy,* vont marquer la naissance des premiers jeux, avec une accordance éponyme frappante, que nous connaissons aujourd'hui sous le terme de « jeu d'aventure ».

Le départ (1978) d'Atari du plus célèbre de ses fondateurs est mentionné dans la *timeline* de Kent (op.cit.). Il disparaîtra peu à peu de celle-ci après sa reconversion dans la restauration et sa création, en 1983, de la compagnie d'arcade *Sente Games*. La place accordée à Nolan Bushnell dans l'histoire des jeux vidéo apparaît essentiellement liée à *Pong* et Atari. Son intronisation en tant que père de l'industrie est justifiée par les premiers chiffres d'affaire engendrés par les technologies vidéoludiques. Si Steve Russell est le plus célèbre représentant des jeux dans les laboratoires, Nolan Bushnell est celui qui les sortira de la *kluge* sphère universitaire. Ce duo hacker/industrie est complété, et à la fois fusionne ces deux facettes, par un troisième personnage récurrent dès lors que l'on raconte l'histoire des jeux vidéo : Raph Baer.

I.2.2. Jouer sur la télévision

Le rôle de Raph Baer arrive, dans notre fil conducteur de cet historique des jeux vidéo, en étant principalement en lien avec les écrans. En effet, il est désigné comme précurseur des logiques ludiques du portage sur les écrans de téléviseur. À l'aide de nombreuses séances de bricolage, il est le premier à avoir une réflexion vidéoludique en dehors des écrans informatiques des années 1960. Il va mobiliser une autre innovation de l'époque en affichant des rectangles blancs sur

[61] Entreprise américaine de développement et d'édition de jeux vidéo créée en 1979.
[62] Zabban, 2011, p.49.

téléviseur. Elle sera réalisée en collaboration avec Bob Tremblay, ingénieur et collègue de Baer, qui reste moins connu du grand public. Ils conçoivent tous deux le premier prototype de console de salon baptisé TV Game Unit #1 sur laquelle il est possible de jouer au jeu *Chase Game* inventé par ces créateurs (1968). Le but de ce jeu, se jouant à deux, se lit dans son titre : poursuivre son adversaire. Les termes « prototype » et « bricolage » évoqués précédemment pour définir ce qui sera l'ancêtre des consoles de jeu sont à prendre *stricto sensu*. Les images de la TV Game Unit #1 témoignent de la logique de découverte, de bidouillage et de détournements à l'origine de cette création (câbles, générateurs apparents).

La trajectoire professionnelle de Baer est tout aussi intéressante que ses découvertes techniques. Après sa formation au National Radio Institute (Washington) il est mobilisé par l'armée. À son retour, il complète ses connaissances avec un diplôme de l'American Television Institute of Technology de Chicago. Sa condition d'ex-soldat financera ce dernier. Le cadre militaire ne va pas le quitter lors de ses recrutements successifs. Sa carrière sera associée essentiellement à Sanders Associates, sous-traitant de l'armée américaine, qui le recrute comme ingénieur en 1966. Ses responsabilités sont grandes puisqu'il est nommé chef du département d'équipement et de *design*. Bien qu'il ait déjà de nombreuses responsabilités, Baer arrive à convaincre le directeur de la recherche et du développement de l'entreprise de lui octroyer un financement dans le but de monter une branche éloignée des préoccupations technologiques militaires. La *TV Games Home Equipement,* qui compte un seul ingénieur, Bill Harrisson, verra le jour en 1967 soit un an après la création du prototype de ce qui va devenir la première console de jeu.

Suite aux nombreuses déclinaisons de la *TV Game Unit* et ses *hashtags* allant jusqu'à 8, la *Brown Box*, recouverte d'autocollants lui donnant un effet boisé, voit le jour, se rapprochant d'une esthétique où « l'effet bricolage » est absent. Dans une logique de commercialisation, Baer et Sanders s'associent à l'entreprise d'électronique Magnavox qui commercialisera ce qui deviendra la première console de jeu : l'*Odyssey*. Atari sera lié à Baer suite à leurs rencontres en 1972 où Nolan Bushnell teste le jeu de ping pong de la machine en 1972. Il aura, quelques mois plus tard, l'idée de *Pong* en confiant son développement à Al Alcorn. Hasard fortuit ? Il semblerait que non pour Baer qui attaquera en justice Atari et, grâce à des brevets déposés, gagnera son procès.

Baer et son entourage témoignent, une nouvelle fois, de l'aspect décisif de l'environnement social et technique dans la naissance du domaine vidéoludique. Sa trajectoire professionnelle est, quant à elle, un des indices des priorités de l'innovation technique et technologique de l'époque. Si l'on reste aux États-Unis, les années de 1960 à 1975 sont marquées par des conflits armés à l'image du Viêt Nam. L'industrie militaire fait donc partie des priorités du pays et connaît une croissance génératrice de fonds alloués notamment à la recherche et l'éducation.

Baer va tirer financièrement avantage de ce contexte « favorable » en matière d'innovations technologiques. Son accès à une formation, ses créations aux multiples « # » et sa console de bois sont conditionnés et sponsorisés dans leurs phases de conception par le secteur militaire. Si *Spacewar* s'inspire, lui, de la conquête de l'espace dans une période de guerre froide entre les États-Unis et la Russie, la naissance de la première console loin du MIT donne à voir un environnement de création en lien avec le complexe militaro-industriel.

Atari ne sera pas la seule entreprise à être mise en cause dans le pillage des travaux de Baer. Magnavox va travailler avec une autre entreprise nippone qui deviendra mondialement célèbre : Nintendo.

I.2.3. Nintendo

Durant ces premières pages, nous sommes resté·e·s sur le continent américain. Si les États-Unis des années 1960 à 1980 jouent un rôle indéniable dans la naissance des jeux, le Japon le fait tout autant. Dès ses débuts, Nintendo est une entreprise nippone qui va faire du ludique une vocation et va marquer les générations de joueur·euse·s à venir. Souvenons-nous des cartes à jouer *Hanafuda* évoquées en quelques mots au début de ce propos. Fusajiro Yamauchi commence la production de *Hanafuda* à la fin des années 1880. Suite au succès de ce dernier, il renomme son entreprise Nintendo en 1951. Quand bien même il en est le fondateur, celle-ci ne va faire que grandir et connaître plusieurs directions. Fusajiro Yamauchi, à l'instar de ses prédécesseurs, ne sera que peu évoqué dans les récits de l'histoire vidéoludique. Toutefois, Steven L.Kent (op.cit.) le met en avant au travers de deux faits (production des cartes et appellation) dans sa *timeline* puis ne l'évoquera plus. Néanmoins, les premiers pas de l'entreprise sont détaillés par un travail d'archives plus récent de Florent Gorges (2017). L'auteur parle japonais, atout indéniable pour la compréhension des documents qu'il a pu collecter.

Le second nom qui va être associé à Nintendo dans la *timeline* de Kent (op.cit.) est celui de Shigeru Miyamoto en 1977. Il en sera le créateur artistique majeur. Cependant, il est intéressant de préciser que chez Nintendo la direction de l'entreprise est une affaire familiale avant tout. Une affaire de filiation pour être plus précise. En effet, Sekiryo Kaneda, le deuxième *leader* de la firme, est le gendre du créateur de Nintendo qui diversifiera les jeux de cartes commercialisés par cette dernière. Kaneda, rebaptisé Yamauchi, cédera ensuite sa place à Hiroshi seul fils de la lignée à l'époque, afin de perpétuer la tradition et le nom de la famille. Sa direction, démarrant en 1951, marque la diversification de Nintendo et ses premiers échecs commerciaux au moment où elle s'éloigne du ludique. Forcée de revenir à ce qui a fait ses premiers succès, Nintendo ouvre son marché de jeux de cartes aux enfants à l'aide d'un partenariat avec Disney. Face aux

premiers succès américains des bornes d'arcades, les années 1970 vont être marquantes dans l'intérêt de la firme pour les technologies vidéoludiques. Ce passage vers les jeux sera favorisé par deux de ses employés, Gunpei Yokoi et Shigeru Miyamoto.

Nintendo va commercialiser au Japon, tout comme Atari, des consoles à jeux intégrés (*Color TV Game*) et des bornes d'arcades. À partir des années 1980, Gunpei Yokoi va être le précurseur des supports de jeux à « taille de paume » *via* les premières technologies portables à prix plus abordables que celles de salon, avec la mise sur le marché des premiers *Game&Watch*. Ils ouvriront la voix à la célèbre *Gameboy,* neuf ans plus tard. Les consoles de salon sont tout autant liées au succès de Nintendo avec la *Famicom* (1984) qui deviendra pour le marché américain la Super Nintendo (1985). Si Nintendo est connue pour ses supports, elle l'est également pour les personnages qu'elle met en scène dans ses jeux. *Donkey Kong*[63] est le premier qui verra naître *Jumpman*[64] qui deviendra le célèbre Mario, tout comme son chevalier Link (Zelda)[65] qui font partie encore aujourd'hui des licences phares de l'entreprise. La reconnaissance paternelle de ces dernières est attribuée de manière incontestée à Shigeru Miyamoto.

Ces figures et éléments historiques retraçant la naissance des technologies vidéoludiques et de leur industrialisation ne sont pas pensés dans une logique d'exhaustivité mais plutôt de récurrence. D'autres acteurs majeurs n'ont pas été mentionnés comme par exemple David Rosen et la société SEGA[66] qui ont joué un rôle de taille, à cheval entre les États-Unis et le Japon. Nous aurions pu également davantage remonter la manivelle du temps en 1958 et accorder une place dans notre historique aux laboratoires de la *Brook University* de New York avec les travaux du physicien Willy Hignbotham sur l'oscilloscope. Si *Spacewar* est le point de départ de l'histoire le plus reconnu, les premières formes d'interactivités ludiques avec les machines sont, elles, à attribuer à *Tennis for Two*[67]. Ces noms, ces technologies, ont tout autant une place de choix dans les musées consacrés à la patrimonialisation des jeux vidéo.

[63] Personnage sous les traits d'un gorille fortement inspiré par King Kong (Blanchet, 2010). Il incarnera le rôle du méchant de nombreux opus de Mario avant de prendre sa retraite maléfique et être le héros de ses propres aventures.
[64] « L'homme qui saute ». Ce nom est directement lié au *gameplay* du jeu où il faut sans cesse sauter afin de contourner une série d'obstacles. Ce mécanisme restera inchangé dans les versions suivantes mais le personnage sera nommé Mario.
[65] Licence de jeu phare de Nintendo créé par Shigeru Miyamoto en 1986. Depuis elle s'est déclinée exclusivement sur les consoles de l'entreprise japonaise et met en scène Link, un jeune homme chevalier qui part à la recherche de la triforce afin de sauver le royaumme d'Hyrule.
[66] Abréviation de SErvice GAme. Entreprise japonaise originellement autant dans le hardware (borne d'arcade et console) que le *software*. Suite à différents échecs commerciaux, elle va se spécialiser uniquement dans le développement et l'édition de jeux. Au contraire de Nintendo, un de ses concurrents directs, SEGA va viser un public de jeune (homme) adulte avec des logiques de performance comme l'on peut l'entendre dans son slogan phare : « SEGA c'est plus fort que toi ». Le chapitre 6 de l'ouvrage « la saga des jeux vidéo » de Daniel Ichbiah (2012) est consacré à l'histoire de la firme.
[67] Il est souvent référencé comme la première forme de jeu vidéoludique fortement inspirée du tennis de table : deux cotés délimités et une balle.

L'aspect, à multiples niveaux, des dimensions que nous avons relevées (portraits, environnements et innovations) laisse paraître une histoire des jeux relativement sans turbulences avec une industrialisation « comme allant de soi ». La variable économique et les logiques de marché vont vite devenir structurantes dans l'industrie naissante, passant ainsi des bidouillages de laboratoire à des logiques concurrentielles entrepreneuriales. Si les difficultés de levées de fonds de Raph Baer et Nolan Bushnell ou encore les timides succès (ordinateurs d'Atari de *Color TV Game* de Nintendo) ont été rapidement évoqués, les krachs de l'industrie du jeu sont tout autant décisifs dans l'histoire de l'industrialisation des jeux vidéo. Vinciane Zabban montre dans sa thèse (2011) comment les batailles autour des brevets et la multiplication des éditeurs de jeux conduisant à une prolifération de l'offre constitueront des freins pour les développeurs américains au profit des firmes japonaises :

> « La quantité de titres disponibles en 1982 est deux fois plus importante que celle que le marché peut absorber. Les chroniques de cette crise rapportent que les distributeurs tentent de retourner aux éditeurs le surplus, mais que la plupart se trouvent rapidement dans l'incapacité de les racheter. La faillite d'un certain nombre d'entre eux pousse les distributeurs à faire chuter de manière drastique les prix des produits. De nombreux constructeurs de consoles se retirèrent alors du secteur (Magnavox et Coleco, entre autres). Ce krach aura également des conséquences à long terme, provoquant la défiance des distributeurs vis-à-vis du jeu vidéo, confiance que les nouveaux entrants, peinent à regagner dans les années suivantes. Ces années voient également venir l'une des conséquences à moyen terme de ce crash, soit la montée en puissance de constructeurs japonais, avec la troisième génération de consoles (8-bits), dont la Sega Master System, et la Nintendo Entertainment System (NES80) qui relanceront le marché »[68] - Zabban

I.3. Ce fut comme une apparition

Au sein des nombreuses sources disponibles et bien qu'elles soient toutes différentes (articles, ouvrages, documentaires, blogs, sites internet), un parti pris fait leur unification : les figures paternelles. Uniquement des hommes semblent être à l'origine de la naissance des technologies vidéoludiques. Il semblerait que cela soit bien le cas si l'on s'attarde sur les ouvrages de référence en la matière, disponibles en français, à l'image de la série d'autobiographies réalisée par Florent Georges. Le processus de vedettariat déjà observé par Patrice Flichy (1987) chez les informaticiens semble avoir pris encore de l'importance avec ce type de publication. La liste des biographies proposées par l'auteur est longue : Tomohiro Nishikado, Goîchi Suda, Eric Chahi, Raph Baer, Alexey Pajitov, Michel Ancel, Takahashi Meijn, Eric Chahi, Shigeru Miyamoto, Gunpei Yokoi, Yoshihisa Kishimoto. Nous en avons évoqué quelques-uns, Florent Georges semble aussi vouloir mettre en avant d'autres figures. Cependant, retour au même résultat : ce

[68] Zabban, 2011, p. 50-51.

sont des hommes qui sont choisis pour incarner et faire l'histoire des jeux vidéo. Dire que les femmes sont totalement absentes de toutes nos références playhistoriques ne serait pas tout à fait juste. Puisqu'elles n'ont pas une place centrale mais plus que périphérique dans les écrits, rassemblons leurs rares apparitions afin de voir comment l'histoire vidéoludique se souvient d'elles.

Du côté des ouvrages historiques, une telle entreprise est difficile. En effet, nous n'avons relevé aucune illustration mettant en scène des femmes dans les coulisses des innovations. Prenons l'exemple de travaux que nous avons déjà mobilisés avec le livre de Tristan Donovan[69] « *Replay. The story of video games* » (2010) : un titre à l'ambition de son contenu. Il présente l'avantage d'être illustré. Outre sa couverture faisant un gros plan sur un jeune garçon *joysticks* à la main, il illustre, en outre par le biais de photographies, l'histoire des jeux vidéo qu'il propose de raconter. Les grands créateurs sont majoritairement visibles à l'aide de portraits où ils apparaissent au centre de l'image accompagnés de leurs inventions (Dan Edwards et Peter Samson ; Nolan Bushell ; Richard Garriott ; Shigeru Miyamoto ; Peter Molyneux ; Roy Trubshaw). Clotilde Marion est la seule femme clairement identifiée à figurer sur une photographie (1985) accompagnée de ses collaborateurs. Inconnue des récits historiques, elle a été chargée de certains scénarii et décors du studio français *froggy software*. Seule l'image témoigne de sa présence dans l'histoire des jeux vidéo, son travail sur les jeux du studio ne sera pas mentionné dans l'ouvrage. Une autre femme figure au sein des passages consacrés à la *playhistoire*. En revanche, impossible de connaître son nom : sa figuration est anonyme. Au contraire des hommes présents dans le livre dans des contextes d'innovation, celle-ci occupe vraisemblablement un poste d'opératrice dans un laboratoire (avec comme seul indice sa blouse blanche) chargée de la conception du microprocesseur *Intel 8080*. Les femmes semblent donc être présentes dans les espaces consacrés aux innovations et y travailler, elles brillent pourtant dans les récits par leur absence. Tristan Donovan renforce ce constat avec ses 21 photographies où figurent des hommes et des garçons contre 4 avec des femmes et des jeunes filles confondues. Deux d'entre elles reflètent des contextes de pratique autour des jeux *Dance Dance Revolution*[70] et *Pokémon*[71]…

Dans le cas des jeux vidéo, écrire l'histoire et l'exposer révèle de logiques identiques. Nos observations au *Computerspielemuseum* de Berlin renforcent l'invisibilité des femmes que nous avons pu relever dans les récits :

> Notes terrain musée jeux vidéo Berlin :

[69] Donovan, 2010.
[70] Jeu de danse : voir lexique.
[71] Jeu de collection de créatures : voir lexique.

> « 10h15 : Section entière consacrée à l'histoire : machine de la préhistoire des jeux vidéo, des box dédiés à chaque machine, les premiers ordinateurs, collection bien complète. Portraits des grands : « Nolan and co » ; des jeux en libre accès, salle d'arcade reconstituée bornes disponibles. Link est là à l'entrée, Pac Man géant…
>
> Un hall of fame : 8 portraits que des hommes…
>
> Aucune mention des femmes.
>
> 11h05 : une section consacrée « *girl game* », du rose partout et des femmes… Voilà elles sont là » (Berlin, *Computerspielemuseum*, juillet 2014).

La patrimonialisation *via* son exposition institutionnelle semble donc participer, elle aussi, à l'invisibilité des femmes. Elles restent cantonnées à un secteur de l'industrie structuré de stéréotype de genre et associé à une pratique non légitime et enfantine (Soler-Benonie, 2013).

> « Alors que les musées ont pour mission de garantir l'égal accès de tout·es à la culture et que le jeu vidéo, tout comme la culture scientifique et technique, demeurent des domaines perçus comme « masculins », on peut en particulier s'interroger sur la manière dont se co-construisent les rapports sociaux de genre et les usages de ces technologies »[72] - Coville

La thèse de Marion Coville (op.cit.) montre comment les dispositifs de médiation sont structurés par des logiques de genre. Le cœur de son travail de thèse interroge également la réception des expositions consacrées à la culture vidéoludique. Elle analyse, par le biais d'une fine ethnographie allant de la conception aux coulisses d'une exposition, comment la conception d'une exposition influe sur la réception des publics et ce même dans le cadre de politique de mixité.

Le domaine vidéoludique est, dès ses débuts, associé au masculin et ne semble pas prêt à faire une place aux femmes dans son histoire ni dans la manière dont celle-ci est médiée. Si les femmes sont très rarement mises en lumière, qu'en est-il du côté des représentations dans l'industrie ?

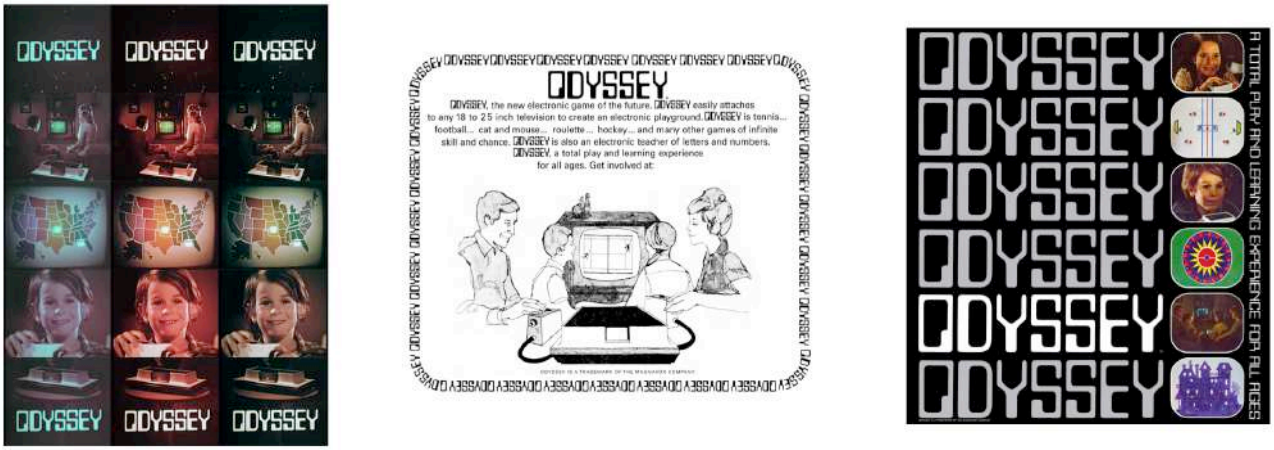
I.3.1. Du côté des représentations

Si l'on s'attarde, comme nous l'avons fait dans certaines parties du développement ci-dessus, sur les images des débuts de la commercialisation des jeux : les femmes sont présentes. Rappelons les exemples que nous avons pris rapidement plus haut dans nos passages consacrés aux pères. Si *Computer Space* voit l'apparition de la première femme objectivée et mise davantage sur un public adulte (souvenons-nous du couple jouant dans l'espace)[73], cela ne va pas être le cas des machines suivantes : changement de dispositif de jeu, changement d'habitude de pratique,

[72] Publication en cours d'édition revue Culture & Musées numéro spécial consacré au genre.
[73] Pour les jeux sur arcade voir archives amatrices du site *arcade-museum* (https://flyers.arcade-museum.com).

d'espace et de population cible. Un des buts des premières campagnes publicitaires des consoles de salons va être effectivement de montrer comment les jeux vidéo se partagent et surtout de faire entrer les technologies dans les foyers. Un des exemples que nous venons d'évoquer est celui de l'*Odyssey* et ses publicités datant des années 1970[74]. Les femmes campent le rôle de mères de famille entourées par leurs maris et leurs fils (voir figure n°3). Quand l'enfant n'est pas seul, la fratrie est composée majoritairement d'une fille et d'un garçon Ainsi, au début des campagnes marketing, les aspects domestiques et familiaux de la pratique sont primordiaux. Atari et Nintendo feront de même en accordant une place aux femmes, toujours circonscrite à la sphère domestique et à la dimension matrimoniale. Notons également que les couples représentés dans ces publicités papier et/ou destinées à la télévision mettent en scène des couples hétérosexuels et des personnes blanches.

Figure 3 : Publicités Odyssey (1970)



Atari, quant à elle, va mettre en avant sa console et son catalogue pléthorique de jeux avec de nombreux spots publicitaires. Les enfants, en grande majorité des garçons, y sont présentés dans des rôles de maîtrise des technologies face aux parents qui, eux, n'ont pas grandi avec ces dernières. Le parallèle entre jeux vidéo et sport est également particulièrement appuyé. Un spot publicitaire destiné à la télévision met en scène des sportifs connus en tenues (basketteur, footballeur et pilote de course) et marque l'apparition des premières personnes racisées associées à la promotion des jeux vidéo. Ainsi, il semblerait que les partis-pris des premières générations de consoles soient d'installer la pratique des jeux vidéo à une échelle générationnelle dans la sphère familiale.

Toutes les machines commercialisées ne visent pas ce créneau enfantin et familial. Il faudra quitter la *playhistoire* pour relever les premiers exemples de publicité sexiste assumée, au début des années 1980. Si, dans les exemples précédents, les petites filles jouent et les mères montrent

[74] Voir les archives disponibles sur le site *game history* : https://gamehistory.org/first-video-game-commercial/ (consulté en septembre 2018).

un intérêt pour les jeux vidéo, les femmes, chez certains éditeurs, font figure d'objets sexualisés. L'ancêtre *Computer Space* semble avoir ouvert la voie au partenariat informel entre les promotions de jeux vidéo destinées aux adultes et la lingerie fine. Le secteur de l'arcade semble avoir clairement visé un public d'hommes adultes hétérosexuels. Outre les nombreuses représentations de femmes-objets posant aux côtés des machines avec des vêtements plus que minimalistes, une autre figure fait son apparition et va être reprise pour toucher ce marché : l'empêcheuse. La console *Neo Geo* (1990), avec son système de jeu hérité des bornes d'arcade, va particulièrement s'illustrer en la matière comme le montrent les multiples exemples disponibles dans le livre[75] de Franck Latour (2016) consacré à la console. Son prix élevé et les jeux qui y sont disponibles visent une population de joueur·euse habitué·e des salles d'arcades avec la possibilité de portage de sa partie dans ces espaces. Nous allons prendre l'exemple de deux réclames (une vidéo[76] et une publicité presse écrite) destinées aux marchés américain et japonais. Dans l'une, nous voyons un homme et une femme en train de jouer. Jusqu'ici la mixité est respectée. La joueuse remporte même la partie. Toutefois, ce ne sont pas ses compétences de jeux qui lui permettent de sortir victorieuse mais le fait d'avoir laissé entrevoir à son adversaire son entrejambe. Une publicité sur papier glacé (voir figure n°4), cette fois-ci destinée au marché américain, utilisera un slogan sans équivoque qui donnera voix à une femme en sous-vêtements, tête penchée, visiblement lassée de la pratique de son conjoint : « Je me souviens quand il ne pouvait s'empêcher d'avoir ses mains sur moi »[77] (voir figure n°4 ci-dessous). Notons également que le marketing sexiste n'est pas seulement le fait des technologies vidéoludiques destinées aux adultes à l'image d'une publicité pour la *Game Boy pocket* (1996) de Nintendo. Technologie sans équivoque sur le public qu'elle vise, elle délaissera les logiques familiales et enfantines en mettant en scène une femme, bien évidemment toujours en lingerie de nuit, attachée à un lit dont la distraction ne fait plus le poids face à la potentialité de la console portable.

De nombreuses campagnes publicitaires utilisent, dans le passé et le présent, ces ressorts scénaristiques et ces représentations sexistes des femmes afin de promouvoir des produits vidéoludiques. Il semble, dès lors, que ces dernières ne soient pas pensées comme un public cible et donc légitime. Cette perception des femmes et des joueuses est plus longuement analysée par Mar_Lard[78] et, conjointement, avec celles reprises par la presse dans une partie consacrée à l'industrie. Gardons à l'esprit ces derniers exemples et ce travail qui vont être souvent mobilisés dans la suite de ce propos.

---

[75] Latour, Franck 2016. *Neo·Geo Anthologie*, Geeks-Lines, Pro-Gear.
[76] Disponible en ligne : http://gangeekstyle.com/2016/02/les-pubs-made-in-snk/ (consulté en septembre 2018).
[77] Deux exemples disponibles en ligne : https://www.vivelapub.fr/wp-content/uploads/2014/04/gameboy/08.jpg (consulté en septembre 2018). Traduction personnelle : *I remember when he couldn't keep his hands off me!*.
[78] Mar_Lard, 2013. Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier, cafaitgenre.org :https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/#chap3, (consulté en septembre 2018).

Figure 4 : Publicités Néo Géo et Game Boy pocket

I.3.2. « Help me » !

> « Dans le jeu du patriarcat, les femmes ne font pas partie de l'équipe adverse mais sont la balle »[79] - Sarkeesian

Les représentations stéréotypées et sexistes ne sont pas seulement l'apanage des campagnes de communication. Nous l'avons très peu évoqué, mais elles sont présentes au sein même des premières aventures vidéoludiques sous de nombreuses formes allant des jaquettes de jeu aux personnages de figuration non jouables. Les représentations stéréotypées se lisent particulièrement dans les rôles attribués aux femmes dans les jeux. Si les jeux de simulation de sport et de tir occupent une grande part du marché allant des jeux de balle à la conquête/protection de l'espace, d'autres titres vont installer les personnages féminins dans ce qui va s'instaurer au titre de *gameplay* récurrents. Même si l'on se limite aux années 1960 à 1990, analyser l'ensemble des représentations des personnages face à l'offre pléthorique des jeux disponibles relève d'un travail de thèse à part entière. Nous proposons plutôt de revenir sur quelques jeux dont certains ont été cités précédemment. L'essentiel des exemples que nous

[79] Traduction personnelle : « *In the game of patriarchy, women are not the opposing team, they are the ball* » , Sarkeesian, 2013. *Damsel in Distress* : Part 1 – *Tropes vs Women in Video Game*, vidéo en ligne : https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q (consulté septembre 2018).

allons mobiliser ici sont issus du travail de critique et d'archive d'Anita Sarkeesian, disponible en vidéo sur sa chaine *YouTube* : *Feminist Frequency*[80].

Souvenons-nous d'un des premiers succès de Nintendo sur arcade : *Donkey Kong* (1981). Notons que dans ce jeu le personnage féminin est le seul à ne pas avoir de nom au contraire de *Jumpman* qui deviendra plus tard Mario et le méchant de l'histoire *Donkey Kong* qui au fil des déclinaisons du jeu s'adoucira. Revenons sur celle qui est vaguement nommée « the lady » (la demoiselle), ancêtre de la princesse *Peach*[81] à la robe rose et aux longs cheveux blonds. *Donkey Kong* va être précurseur des jeux où le rapt d'une femme et son sauvetage vont constituer le ressort scénaristique principal nommé « la demoiselle en détresse ». Les femmes présentées dans des postures passives et faibles, incapables de se défendre par elles-mêmes, sont objectivées comme cause principale de la querelle entre le héros et l'enleveur multirécidiviste. Elles sont avant tout des victimes à secourir, impossible pour elles d'incarner des postures actives ou de résistances. *Donkey Kong,* qui va connaître et connaît encore de nombreuses déclinaisons sous le nom de la licence éponyme à son personnage principal Mario, va reprendre ce mécanisme dans nombre de ses aventures. Si l'on opère un *dézoom* sur l'ensemble de l'offre vidéoludique, un nombre important de jeux met en scène des demoiselles en détresse. Le 1er épisode[82] de la série de vidéos d'Anita Sarkeesian, consacrées à la déconstruction de ce qui s'est instauré en tant que mécanisme de *gameplay,* couvre un axe temporel allant majoritairement de 1979 à 1998 avec 62 jeux à l'appui. Loin de prétendre à l'exhaustivité (précision de l'auteure), les 3 épisodes de sa démonstration s'appuient sur un total de 181 jeux. Loin du registre de l'exception, il y a donc de nombreuses princesses, potentielles conjointes, sœurs, « filles de », à sauver dans les jeux vidéo.

Les héroïnes font partie du registre de l'exception. À la manière des joueuses dans la publicité qui sont toujours accompagnées et vont être très vite sexualisées, les héroïnes peuvent se compter facilement contrairement aux personnages principaux masculins. Il faut quitter la *playhistoire* pour trouver les rares personnages féminins au centre d'aventure vidéoludique. Les mettre au centre des scénarii semble problématique. Le jeu *Dinosaur Planet*[83] (1999) et son héroïne, sous les traits d'une jeune renarde Krystal, en est la parfaite illustration. La bande annonce visant à promouvoir le jeu était pourtant prometteuse pour l'époque, donnant à voir une renarde guerrière, équipée d'un bâton magique, chevauchant des créatures volantes et prête à en découdre pour sauver sa planète. Cette aventure ne verra jamais le jour sous sa forme

[80] Voir vidéo de présentation de la chaîne YouTube : https://www.youtube.com/watch?v=f3FDjoRw8xo (consulté en mars 2019).
[81] Personnage qui va apparaître pour la première fois dans la série *Super Mario Bros* (1985). Quand elle n'est pas enlevée à répétitions, le *gameplay* de ce personnage sera essentiellement centré sur ses émotions (voir le seul jeu qui lui est uniquement consacré : *Super Princesse Peach* (2006) où la joie, la tristesse et son parapluie sont ses meilleures armes).
[82] Voir : https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&t=920s (consulté en mars 2019).
[83] Jeu initialement développé par Rare où la date de sortie était prévue dans les années 2000.

originale. En effet, le jeu va sortir sous le nom de *Star Fox Adventures*[84] (2002) et subir de lourdes modifications de *design* et de sens par le célèbre Shigeru Miyamoto. Krystal est toujours présente mais elle est dépossédée de son arme, troquera son armure contre un maillot de bain et sera enfermée, dès le début du jeu, dans un cristal géant. Hormis la cohérence entre le nom de l'héroïne et sa nouvelle prison, nous sommes loin de ce qui était prévu au départ. En effet, elle n'est plus le personnage central jouable du jeu et donc son héroïne, au profit de Fox McCloud, un jeune renard chargé de venir à son secours. *Star Fox Adventures* exemplifie à quel point mettre un personnage féminin au centre d'une aventure vidéoludique pose des soucis de légitimité. En revanche, placer les femmes dans des rôles de victimes destinées à être sauver de façon héroïque et comme objet de récompense n'en pose pas et fait s'instituer un mécanisme classique de jeux.

Toutefois, il n'est pas tout à fait juste de dire qu'elles ne participent jamais à l'action. Les demoiselles en détresse peuvent être dotées de capacités aidant à l'avancée du périple de son héros. Ces « *Helpful* Demoiselles » (vidéo 1 : *Tropes vs. Women in Video Games*, Anita Sarkeesian), dotées de pouvoirs magiques, se montrent expertes dans la serrurerie et autres améliorations (vie, objets) destinées à aider le personnage principal masculin. À l'image de Zelda, une autre licence phare de Nintendo, certaines sont également en postures actives, bien que toujours non jouables et pour un laps de temps réduit. Même si elles sont issues de lignées nobles, et lorsqu'elles sont en vie, les personnages féminins sont réduits à des positions de victimes subissant de multiples agressions. Si les jeux mettent en scène leur meurtre, ce dernier justifie une quête de vengeance. L'inverse est tout simplement inexistant. En effet, les petits amis, les frères ou les pères sont largement épargnés ou quand ils ne le sont pas, ne sont pas vengés par des femmes.

L'arrivée des héroïnes, et notamment de la plus célèbre d'entre elles (Lara Croft), nuance l'aspect imparable des mécanismes évoqués plus haut. La plus connue d'entre elles et les autres ne seront pas pour autant exemptes des logiques caractérisant leurs ancêtres. Nous reviendrons sur ces rôles et sur ces personnages féminins par le biais des études cinématographiques qui leur ont été consacrées. Pour ce qui est des débuts des jeux, l'inspiration mythologique et la *fantasy* sont évidemment à connecter avec les représentations des femmes dans les jeux et les postures qu'elles occupent. Toutefois, n'oublions pas que les imaginaires sont souvent également le reflet des personnes qui les conçoivent :

> « La question des assignations de genre au sein des jeux vidéo se pose à partir de ce qui apparaît comme une requête globale de la masculinité de la part du médium. De la production à la consommation en passant par la figuration, le jeu vidéo

[84] Jeu qui reprend le moteur et un certain nombre d'éléments de *Dinosaur Planet*, édité en 2002 par Nintendo pour la *GameCube*.

> apparaît comme un médium marqué par le sexisme à tous les étages produit en majorité par des hommes pour des hommes »[85] - Triclot

I.3.3. Où sont les mères ?

Les images donnent à voir une pratique dans le maniement de ces technologies genrées. Si le marketing a très tôt cherché des cibles, les femmes ne semblent pas être un public prioritaire. Outre les logiques commerciales, elles ne font que très rarement partie des effectifs des entreprises dans le domaine qui va très vite connaître une logique de professionnalisation (Zabban, 2011). Les vedettes de la *playhistoire* sont des hommes :

> « Si l'on examine, par exemple la première période de l'histoire des jeux vidéo, avec les jeux produits dans les années 1960 à 1970, aucun nom féminin n'apparaît tout simplement parmi les développeurs de jeux »[86] - Triclot

Pourtant Fusajiro et Sekiryo Yamauchi ont eu des filles… Cette lignée de femmes n'apparaît qu'au travers de leurs époux à la direction de Nintendo. Hormis la variable culturelle doublée des conditions des femmes sur le marché du travail des années 1960 à 1980, il apparaît impensable pour l'empire du ludique nippon de laisser une femme à sa tête, aussi légitime soit-elle quant à sa position au sein de la lignée familiale. Même si sa logique de filiation reste peu commune, Nintendo ne fait pas figure d'exception dans l'industrie où, de la playhistoire à nos jours, une écrasante majorité des hommes occupent des postes au plus haut de la hiérarchie.

Du côté des vedettes contemporaines, les évolutions sont du registre de l'exception. Si la citation de Mathieu Triclot, ci-dessus, révèle l'absence de la mention de femmes dans le développement des jeux vidéo de 1960 à 1970, les noms à retenir dans la suite de l'histoire des jeux valorisent à une écrasante majorité des hommes. **Comment se fait-il que les femmes soient totalement absentes de la *playhistoire* ? Quels sont les mécanismes qui expliquent cette dernière ?** Nous avons en partie répondu à ces questions, notamment en pointant l'importance de l'accès aux *kluge rooms* des laboratoires et aux studios de développement. Afin de mieux comprendre en quoi ils sont problématiques, il est incontournable de revenir aux environnements techniques afin de comprendre comment les espaces de création des technologies se sont constitués en *boyclub's* structurés par des logiques de genre.

[85] Triclot, 2016, p.20.
[86] Triclot, 2015, p.20.

II. DES OUTILS ET DES HOMMES

L'unique mise en avant des hommes dans la *playhistoire* ne relève pas du hasard. Divers éléments sont souvent évoqués dans la littérature spécialisée, mais aussi en dehors, afin d'expliquer l'aveuglante absence des femmes au plus près des contextes de détournements menant à la création des technologies vidéoludiques. La hiérarchisation de ces analyses est difficile. Si la résultante de ces facteurs est unanime, leur explication l'est moins. Nous allons les lister sans que pour autant leur ordre d'apparition soit significatif de la prééminence d'une analyse sur une autre. La conjoncture du marché du travail chez les femmes de 1960 à 1990 (Omnès, 2003) est un argument qui peut être évoqué pour justifier l'absence des femmes dans les débuts de l'industrialisation des jeux vidéo. Il ne suffit pas en soi de dire que les femmes ne sont pas attirées ou n'éprouvent pas d'affinités pour ce secteur professionnel. Enfin, renvoyer les conditions des femmes aux contextes culturels nationaux dans lesquelles elles se trouvent, bien qu'heuristique, nous apparaît trop restrictif. En effet, l'appropriation des outils par les hommes ne semble pas connaître de frontières et paraît s'être déjà joué bien avant *Spacewar*. Il est nécessaire de remonter en amont de l'arrivée des premiers langages informatiques pour comprendre les rapports au monde alliés à la machine et voir comment les femmes avaient d'avance perdu la partie.

II.1. Sciences et mathématiques

> « Les cours de chimie permettront aux femmes de confectionner des pot-au-feu»[87]
> - Jules Verne

Sur le champ des possibles pour les hommes et les femmes, l'importance des dimensions matérielles et de leur maniement semblent déterminante. Les innovations techniques et technologiques sont des domaines affiliés au masculin. Nous pouvons donc émettre l'hypothèse que des logiques de légitimité ont empêché les femmes de pousser la porte ou de fréquenter les *kluge rooms*. Cela reviendrait à ne pas déconstruire la puissance de l'idéel dans l'informatique, ses pratiques et ses outils. Nous allons principalement mobiliser deux ouvrages qui sont revenus sur l'appropriation de l'informatique par les hommes et le masculin. Les travaux d'Isabelle Collet (2006), du côté du contexte français, et ceux de Thomas J.Misa (2010) et Janet Abbate (2012), pour le pan anglo-saxon. Au travers d'un long argumentaire historique elles/il démontrent comment l'informatique est associée au domaine des sciences et des

[87] Jules Verne, 1893 cité par Collet, 2006, p.22.

mathématiques. Pour être bon·ne dans le maniement des ordinateurs, il faut exceller dans ces disciplines entrainant une stéréotypisation des machines alliées aux mathématiques. Pourtant, Isabelle Collet[88] souligne qu'il n'est pas rare de rencontrer des personnes travaillant dans la branche ayant fait des études littéraires, perçues comme à l'opposé des sciences et des mathématiques. D'ailleurs, la chercheuse en est elle-même l'illustration : informaticienne de formation, elle consacrera la suite de sa carrière à la recherche en science de l'éducation.

Isabelle Collet propose de nombreux exemples tirés des manuels scolaires ou encore des programmes éducatifs afin de déconstruire l'équation science = masculin[89] et par extension : science/informatique = masculin (Collet, 2006). Dans les représentations, les filières scientifiques restent une affaire d'homme où il se doit d'être : ambitieux, combatif, audacieux, froid, indépendant, avoir un esprit logique, obsessionnel de l'objet au détriment de la relation, exclure la sensibilité. Nous sommes bien évidemment aux antipodes des qualités dites féminines que nous avons listées dans la partie précédente, inscrites dans la docilité, l'émotion et le relationnel. Ces stéréotypes sont reproduits dans l'éducation par les enseignant·e·s (Baudelot et Establet, 2007) et au sein même des familles dans les aspirations parentales sexuées pour leurs enfants. Souvenons-nous de la fameuse « *bosse des maths* » (rappelée par l'auteure) d'après laquelle être bon·ne en mathématiques relève de « la nature ». En France, cette difformité s'avèrera utile pour intégrer les premières formations dédiées à l'informatique (IUT) où les sciences et les mathématiques vont, dès le départ, faire partie intégrante des formations. Le nom du grand plan sociétal dont elles sont issues finit par résoudre l'équation : le plan calcul (1966). Le même mécanisme d'importance institutionnelle sera effectif aux États-Unis, doublé par le contexte de guerre, dans l'alliance de l'informatique aux mathématiques et au complexe militaro-industriel (Abbate, op.cit. ; Misa, 2010). L'enseignement de l'informatique ne va pas être réservé à des formations spécifiques mais s'étendre à divers degrés dans toutes les étapes du parcours scolaire obligatoire. Pour autant, les auteur·e·s montrent que, malgré ce côtoiement des ordinateurs et ses enseignements, les courbes de diplômé·e·s dans les formations de l'informatique mettent en évidence, de façon intemporelle, une écrasante majorité d'hommes.

Si l'on se penche sur les nombreux chiffres avancés dans les analyses revenant sur les filières éducatives et précisément sur celles des diplômé·e·s en informatique, un pic est révélé dans les années 1960 à 1985[90] et va faire place à une lente déclinaison. Comment expliquer ce déclin ? Isabelle Collet, Thomas J.Misa (and all) et Janet Abbate sont unanimes sur les facteurs. Elles/il

[88] Conférence donnée par Isabelle Collet en 2012 « Opératrices de saisie ou hackeuses » à la BnF, disponible en podcast :
http://www.bnf.fr/fr/evenements_et_culture/anx_conferences_2011/a.c_110303_femmes_et_sciences.html
(consulté septembre 2018).
[89] Collet, 2006, p. 17.
[90] Collet, op.cit.; Misa, ibid.

pointent principalement les conditions d'enseignement et de travail dans ce qui va devenir une industrie, corrélées à la puissance des représentations culturelles des informaticiens.

II.1.1. Professionnalisation : double peine

> « (…) dans les sociétés modernes, la division sexuée de l'accès aux techniques est fondée sur un rapport à la nature défini différemment au féminin et au masculin – soumission pour les femmes, maîtrise pour les hommes – et non plus sur un rapport de pouvoir direct des hommes sur les femmes légitimées par un mythe des origines ou un ordre des dieux. C'est la définition du féminin comme lié à la nature qui fonde l'exclusion des femmes de la légitimité technique. Or l'un des clivages majeurs entre professions masculines et féminines repose sur la technicité reconnue du métier »[91] - Daune-Richard

Alors pourquoi le pic a-t-il lentement fondu ? Statistiquement, les chiffres français et américains pointent l'informatique comme un des secteurs les moins plébiscités par les femmes. Si l'on regarde, au sommet de la hiérarchie le faible pourcentage de diplômé·e·s qui se retrouvent en haut de l'échelle des responsabilités, les postes de managers et de chefs d'équipe sont, à une écrasante majorité, détenus par des hommes[92]. À la manière d'autres secteurs, l'arrivée des enfants (Chaudeau et Fouquet, 1981 ; Glaude, 1999 ; Ricroch et Roumier, 2011 ; Zolesio, 2012) est un facteur de stagnation voire un décrochage dans les carrières des femmes. L'imaginaire social autour de la maternité et ses prérogatives (élevage des enfants) semble également être invoqué comme frein à l'ascension des femmes dans le secteur :

> « Avant comme maintenant, les interruptions dans les carrières ou les licenciements sont dus aux exigences de la vie familiale qui dégrade l'image des femmes et en fait des travailleuses de moindre valeur et moins fiables. En conséquence à la variable maternelle, elles sont perçues moins légitimes et compétentes à diriger du personnel, plus spécifiquement des hommes, aussi efficacement que les hommes managers »[93] - Haigh

Retour à la variable biologique pour la classe des femmes perçue d'ailleurs comme uniforme et par sa potentialité à enfanter. Si des freins semblent se poser à elles avant leur arrivée dans le milieu professionnel de l'informatique, la survie des femmes dans le secteur n'est donc pas garantie non plus et leurs places ne sont jamais totalement les mêmes que celles des hommes. Dans la période d'avènement de l'informatique, s'ajoutent donc à la force des représentations, les conditions des femmes sur le marché du travail qui sont marquées par une ségrégation sexuée entre hommes et femmes autant au niveau des salaires que dans les postes occupés

[91] Daune-Richard, 2003, p.141.
[92] Collet ; Misa, op.cit.
[93] Traduction personnelle de Thomas Haigh : « *Then, as now, career interruption or termination due to the demands of family present a major reason for women's downgraded image, in the aggregate, as valuable and reliable workers. In addition, there is the less tangible issue of women's perceived inability to manage personnel, especially male personnel, as effectively as male managers* » (Misa, 2010, p. 69).

(Birkelund, Crompton et Le Feuvre, 1999). Si l'on se penche sur les études sur la féminisation des professions dites supérieures, particulièrement celles du droit et de la médecine (Boigeol, 2007 ; Le Feuvre et Lapeyre, 2005 ; Neil, 2002), bien qu'elles s'opèrent toujours selon des logiques différenciées (avocates : en général, non associées dans les cabinets ; spécialités médicales), elles montrent une progression des courbes de mixité au sein des métiers les plus valorisés socialement. Ces avancées ne touchent pas le secteur de l'informatique qui semble particulièrement hermétique à davantage de mixité. La médecine et le droit ne sont pas comparables sur le plan des représentations. Quand bien même ces trois secteurs sont réputés pour l'investissement temporel, l'informatique ne semble pas bénéficier du même prestige auprès des femmes.

II.1.2. Une culture et ses mythes

> « Pour comprendre les expériences des femmes en informatique, nous devons examiner les identités de genre, y compris les masculinités et les féminités et leurs relations avec les cultures professionnelles spécifiques et frontières historiques plus larges. L'informatique n'a jamais été un monde sans femmes, et l'analyse du genre en informatique ne peut se faire sans celle de la masculinité »[94] - Haigh

Les machines ne sont pas neutres. Ses objets, outre des kilomètres de câblage (pour les plus anciennes) et de lignes de code, vont être associés à des imaginaires et des représentations. Jusqu'alors nous n'avons pas évoqué les grandes étapes de l'histoire de l'informatique. Nous allons le faire en partie, ici, en revenant sur l'importance de son volet idéel. Ce dernier se retrouve dans le parallèle entre informatique, mythes et thèmes majeurs de la science-fiction (Breton, 2012) : création dans le but de dépassement des capacités humaines à la recherche de toujours plus de contrôle et de puissance, intelligence artificielle, détournements et bricolages techniques farfelus. Nous retrouvons également le terreau militaire déjà souligné dans la playhistoire avec l'*Enigma* de Turing et son rôle dans la seconde guerre mondiale. Ce contexte de naissance militaro-industriel, les volontés de transgressions aux origines de la cybernétique, la dimension de gouvernance conférée aux machines ont fortement influencé les imaginaires de l'informatique tout comme ceux de la science-fiction. La figure du passionné d'informatique va être nourrie de ces référentiels et ces environnements et cela n'est pas un hasard si les étudiant·e·s en informatique d'Isabelle Collet citent la science-fiction comme genre littéraire de prédilection. Cet aspect transmédiatique se retrouve dans la culture des jeux vidéo (Berry, 2008ab) et va être une des composantes fondamentales de la figure du *geek* où face à ses pairs la maitrise, toujours elle, d'un certain nombre de référentiels culturels est gage d'une plus

[94] Traduction personnelle : « *To understand the experiences of women in computing, we must look at gender identities, including both masculinities and femininities, and their relationships to specific occupational cultures and broader historical trends. Computing was never a world without women, and the analysis of gender in computing can never be a world without masculinity* » in Misa, 2010, p.69.

grande crédibilité. Nous y reviendrons plus tard dans le développement autour des pratiques des jeux.

Si l'on revient à l'informatique, la force des représentations est telle que des stéréotypes se sont érigés en véritables archétypes de l'informaticien se déclinant selon un ensemble de caractéristiques. Isabelle Collet (op.cit.) parlera elle de « prototype » de l'informaticien en mettant en lumière ces dernières par le biais des résultats de son questionnaire. Ils montrent des récurrences et des variations selon le genre des étudiant·e·s qu'elle interroge dans le domaine. Tout d'abord les occurrences partagées. Un informaticien est consciencieux, logique, a l'esprit pratique, est travailleur et persévérant. Il est également doté de fortes compétences en mathématiques et dans le domaine technique et porte unanimement des lunettes. Les étudiants, eux, rajouteront qu'il aime lire de la science-fiction et jouer à des jeux ; les apprenties informaticiennes, quant à elles, le décriront en plus comme une personne peu émotive, ambitieuse et peu sportive. Ainsi, le lien entre les mathématiques et les habilités techniques est toujours vif au moment de l'enquête de la chercheuse, il est allié à des qualités affiliées au masculin, inscrites dans la combativité. Seule divergence genrée : les hommes mettent en avant des aspects qu'ils considèrent culturels au contraire des femmes qui mettent en avant des traits physiques et d'autres qualités loin de celles traditionnellement attribuées au féminin. Les étudiantes en informatique ne sont pas les seules à voir les informaticiens sous ces traits grossiers. Ils vont largement construire l'imaginaire social du passionné des technologies numériques qui délaisse son apparence physique au profit du lien avec les machines et plus particulièrement de celui qu'il entretient avec son ordinateur.

L'ordinateur est perçu comme un objet de puissance dont il s'agit de perfectionner la maîtrise. Cela prend du temps. Sherry Turkle (1984) reviendra sur ce rapport intime des hommes avec leur machine. Il est personnifié au travers de l'ordinateur, souvent identifié à la troisième personne (Collet, 2006), notamment via les longues nuits passées en coprésence. L'engagement envers l'ordinateur doit être et est perçu comme total chez les informaticiens et leurs machines. Si un lien quasi mystique s'établit entre la machine et son adepte, il en va de même pour les contextes de travail et de création où les informaticiens sont décrits comme d'habiles *wizzards* (sorciers) de l'informatique (Abbate, 2012). C'est dans ces environnements feutrés et ces longs tête-à-tête techniques que l'histoire des innovations est racontée, où l'investissement en temps et la fascination pour l'outil sont primordiaux et valorisés dans la profession. Souvenons-nous de la figure du hacker évoquée plus haut par le biais de l'analyse de Mathieu Triclot (2012) ; l'informaticien, le hacker et le nerd montrent d'évidents liens de gémellité :

> « L'histoire de l'ordinateur « nerd » est souvent associée à celle de l'ordinateur personnel. Une puissante mythologie s'est développée autour du rôle du nerd solitaire et de « l'accidentelle » création de l'industrie du PC. La présence de

> l'adolescent blanc masculin est souvent représentée comme caractéristique essentielle de la réussite d'une start-up. La culture nerd est supposée dominante dans la plupart des départements moderne de science »[95] - N.Ensemenger

II.2. Matilda et l'informatique

> « Vous devez tout planifier à l'avance pour que tout soit prêt quand vous en avez besoin. La programmation nécessite de la patience et une capacité à gérer les détails. Les femmes sont « naturellement » des programmeuses »[96] - Hopper

À la manière contraire de celle opérée pour la playhistoire (attention portée aux récurrences), faisons celle de l'informatique en mettant cette fois-ci la focale sur ses oubliées et ses absentes. Si certains noms et dates reviennent dans la littérature consacrée aux technologies informatiques (Turing ; Atanasoff ; Shockley ; Bardeen ; Brattain ; Engelbart ; Allen et Gates ; Jobs), d'autres seront reprécisés bien plus tard. En effet, le travail des femmes dans l'avènement des technologies numériques va d'abord être évincé pour être reprécisé à titre posthume. L'effet « Matilda[97] » n'a pas épargné l'histoire de l'informatique. Cette terminologie vient des travaux de l'historienne des sciences Margaret W. Rossiter (1993). Elle reprend les travaux du sociologue Merton (1968) et son effet « Matthieu » en référence à l'évangile[98] montrant comment les oubliés de l'histoire scientifique sont victimes de la compétition académique (réappropriation des travaux et/ou non mentionnées). Nous avons montré comment ce phénomène se retrouve également dans la playhistoire par le biais de certains de ses pères où certains de leurs collaborateurs ne sont pas, ou rapidement, mentionnés. Margaret W. Rossiter (1993) va pointer, par le biais de « l'effet Matilda », comment ce mécanisme est décuplé chez les femmes scientifiques, leurs découvertes et surtout l'appropriation de leurs travaux. Il existe beaucoup de Matilda dans l'histoire de l'informatique. Nous verrons au travers de 3 exemples, repris de manière récurrente dans la littérature s'intéressant au genre et à l'informatique, comment les « rôles des femmes » n'ont pas été reconnus au moment-même de leurs travaux et surtout les facteurs qui semblent avoir joué dans cette absence de reconnaissance. Il est difficile, à la manière de celle de la *playhistoire,* de commencer l'histoire de l'informatique par le choix

---

[95] Traduction personnelle : « *The story of the computer "nerd" is often associated with the personal computer. A powerful mythology has developed around the role of the nerdy loner in the "accidental" creation of the personal computer industry [82]. The presence of white, adolescent, male nerds is often represented as the essential characteristic of any successful technological start-up company. Nerd culture supposedly dominates most modern computer science departments* », N.Ensemenger in Misa (op.cit., p.137).

[96] Traduction personnelle : « *You have to plan ahead and schedule everything so it's ready when you need it. Programming requires patience and the ability to handle detail. Women are 'naturals' at computer programming* », propos tirés de l'article de Lois Mandel, « The Computer Girls » (1967). Cosmopolitan, p. 52–56, cités par Nathan Ensmenger in Misa, 2010, p. 115.

[97] Nommé ainsi en hommage à la militante féministe Matilda Joslyn Gage.

[98] Verset de l'évangile selon Matthieu 13:12 : « *Car on donnera à celui qui a, et il sera dans l'abondance, mais à celui qui n'a pas on ôtera même ce qu'il a* ».

d'un évènement clef. Nous avons contourné cette difficulté en partant de la première femme citée dans la littérature consacrée.

II.2.1. Ada Byron et le premier ordinateur

Ada Byron (plus connue sous son nom marital : Lovelace) fait figure de pionnière à la fois pour son travail et son absence de reconnaissance. Mathématicienne dans les années 1800, elle va être à l'origine du premier programme informatique en introduisant notamment le concept de boucle. Souvent identifiée comme la première programmeuse de l'histoire, elle restera plus longtemps inconnue que Charles Babbage à qui reviendra les honneurs de leurs travails communs sur la machine analytique[99], descendante de celle à calculer, la Pascaline (1645) ou encore de la machine mécanique programmable à cartes perforées Jacquard (1800). La trajectoire de vie d'Ada Byron est intéressante dans la mesure où elle montre les nombreuses entraves qui ont conditionné son travail et qui peuvent expliquer en partie son absence de reconnaissance. Impossible pour elle de publier son mémoire sous son nom à l'époque, elle le fera sous un pseudonyme : A.A.L. Il montre comment contrairement à Babbage, plus attiré par ses destins mystiques, qu'elle avait compris les potentialités d'automatisation de calcul de la machine. Babbage recevra les honneurs et ceux d'Ada Byron tarderont à arriver. Alan Turing qui, lui, restera dans les mémoires, réinventera ou se réappropriera (les avis divergent) ces avancées pour sa propre machine éponyme sans jamais citer son nom. Il faudra attendre les années 1980 pour que son prénom soit attribué à une langue de programmation. Plus qu'une histoire de l'oubli et de l'absence de reconnaissance, la trajectoire d'Ada Byron relève de l'exception. En effet, il est impératif de garder à l'esprit la conjugaison des facteurs économiques et sociaux qui ont conditionné son travail : le poids de son origine sociale (noblesse) dans son accès à l'éducation conditionnée par son rang et par son hérédité paternelle lui permettant de dépasser les limitations dues à son sexe (Collet, 2012), le fait qu'elle soit encouragée très tôt vers les mathématiques, synonymes de vertu, l'éloignant d'une possible reproduction de la destinée torturée de son père (le poète romantique Lord Byron), et son accès à la machine analytique sous la supervision de Babbage.

Certaines photographies, tout comme les notes et les échanges épistolaires entre Ada Byron et Babbage, vont faire partie des « pièces à conviction » de l'histoire du matrimoine de l'informatique. La paternité du premier ordinateur entièrement électronique, le ENIAC[100] de l'armée américaine à la fin de la seconde guerre mondiale, ainsi que ses nombreuses évolutions, sont attribuées à des hommes : John Wiliam Mauchly et J. Presper Eckert. Pourtant, les femmes étaient bien présentes dans les équipes, travaillant, elles-aussi, aux côtés d'autres hommes sur

[99] Ou encore « pensante » ou à « différence » varie selon les sources et les temps et les étapes de sa conception.
[100] Electronic Numerical Integrator and Computer.

cette machine et ses multiples composants. Ces femmes mathématiciennes, informaticiennes et ingénieures figurent d'ailleurs sur les photographies de l'époque. Ainsi, Kathleen McNulty, Jean Bartik, Marlyn Wescoff - Meltzer, Frances Bilas, Betty Holberton et Ruth Teitelbaum ont fait partie des équipes de conception des programmes du ENIAC. Elles ont d'abord été invisibilisées (l'anecdote raconte qu'elles n'ont pas été invitées à l'inauguration de la machine) puis mises en lumière[101] en tant que figures exceptionnelles de l'histoire. Le travail de certaines de ces six femmes ne s'arrête d'ailleurs pas au premier ordinateur. Animées par leur volonté de démocratiser les langues informatiques afin de faciliter des logiques d'appropriation hors des champs militaire et universitaire, Jean Bartik et Betty Holberton[102] se sont également attelées à la commercialisation du UNIVAC I, une des premières formes de micro-ordinateur à destination du marché des entreprises.

II.2.2. Le *bug* de Grace Hopper

Grace Hopper va, elle aussi, être distinguée. Celle qui est décrite comme adorant démonter les gadgets (Collet, op.cit.), réalise sa carrière d'ingénieure en informatique au sein de l'armée américaine. Elle est docteure en mathématique de la prestigieuse université de Yale (1934) et s'engage ensuite dans le corps des marines de l'armée américaine. Elle va intégrer l'équipe chargée de développer des programmes sur le Mark I à l'université d'Harvard pour le compte du *Computation Laboratory*. Après avoir quitté l'armée, elle continuera de suivre les différentes versions de la machine avant d'intégrer en 1957 l'entreprise IBM sur l'UNIVAC I. La maternité du mot *bug*, ces différents langages de programmation créés dans une logique de standardisation facilitant la communication entre humain et machine vont être les principaux points valorisés de sa carrière dans l'informatique. Dans les pages qu'elle consacre à Grace Hopper, Isabelle Collet la présente également comme une visionnaire dans la mesure où elle avait prédit que les logiciels coûteraient plus cher que les machines, cette vision du marché futur paraissant, à son époque, farfelue.

À ces noms nous pourrions ajouter ceux de contemporaines à l'image d'Adèle Goldberg (*Palo Alto Research Center*) ou encore Frances Allen (IBM), première femme à recevoir le prestigieux prix Turing en 2007. Toutefois, elles font figures d'exception : les femmes retenues dans l'histoire de l'informatique sont rares. Janet Abbate (op.cit.), dans son brillant travail d'analyse des récits historiques de l'informatique, donne des éléments de compréhension de ce matrimoine constitué uniquement de trajectoires exceptionnelles. Elle souligne que, dans le

[101] À l'image de leurs figurations dans l'ouvrage de Martin K.Gay (2000) ou encore dans de nombreux articles consacrés « aux oubliées de l'informatique » à partir des années 2000.
[102] Voir l'article consacré à ces femmes http://www.witi.com/center/witimuseum/halloffame (consulté en septembre 2018).

contexte des années 1960 qui marque les réels débuts de l'industrialisation du domaine, les contributions des femmes sont invisibilisées selon des logiques de genre qui apparaissent comme structurantes dans les professions de l'informatique. Elle prend appui sur le travail de l'historienne Marie Hicks (2010) qui montre le processus de masculinisation de la programmation au travers de logiques de travail individuelles, alliées à l'importance de la compétition et la notion d'excellence. Seule l'excellence compte, elle va être retenue puis mise en avant dans l'histoire et être définie au masculin. Excellence qui reste en grande partie dépendante des enseignements et des formations reçues. L'histoire de l'informatique montre que ses principaux protagonistes sont, à quelques exceptions près, diplômés ou issus d'institutions de prestige où l'entrée des femmes était problématique. Les pionnières (Gardey, 2000) étaient, dans les années 1960, loin d'être installées et considérées comme légitimes dans ces espaces d'innovation technologique. À contrario, les emplois non qualifiés, coincés en bas de l'échelle sociale, l'importance et la dimension collégiale des innovations, les postes et environnements de travail majoritairement occupés par les femmes ne vont pas être valorisés puisque non caractérisés comme dignes de l'être.

Ces éléments historiques mettent en valeur combien les compétences et la notion d'excellence dans le domaine de l'informatique sont saturées de préjugés sexistes (Abbate, op.cit.) et comment le domaine s'est construit au masculin. L'ensemble des qualités affiliées au féminin sont totalement hors champs et non évaluées. L'importance du contexte social économique et politique de l'époque est également déterminante dans la structuration des métiers de l'informatique. À la sortie de la seconde guerre mondiale, la famille nucléaire hétéronormé (Hicks, 2017) est le modèle le plus valorisé, et le seul socialement accepté ; réussir son mariage et sa vie de famille éloigne les femmes de l'époque de ces métiers et de ce secteur en expansion. Même quand elles sont au cœur des contextes d'innovation, s'ajoute à leur absence de reconnaissance, une culture de la discrétion (Misa and all., op.cit.) de la part des informaticiennes elles-mêmes qui semblent avoir intériorisé que le système hiérarchique est monopolisé par les hommes. Attention toutefois, pas toute la classe des hommes ni toute la classe des femmes. L'histoire de l'informatique intrinsèquement masculine est tout autant celle de technologies réservées à une élite blanche (Hicks, op.cit.) où la dimension intersectionnelle des rapports de genres, races, classes et de nationalités est elle aussi éminemment structurante.

II.2.3. L'effet Danielle ?

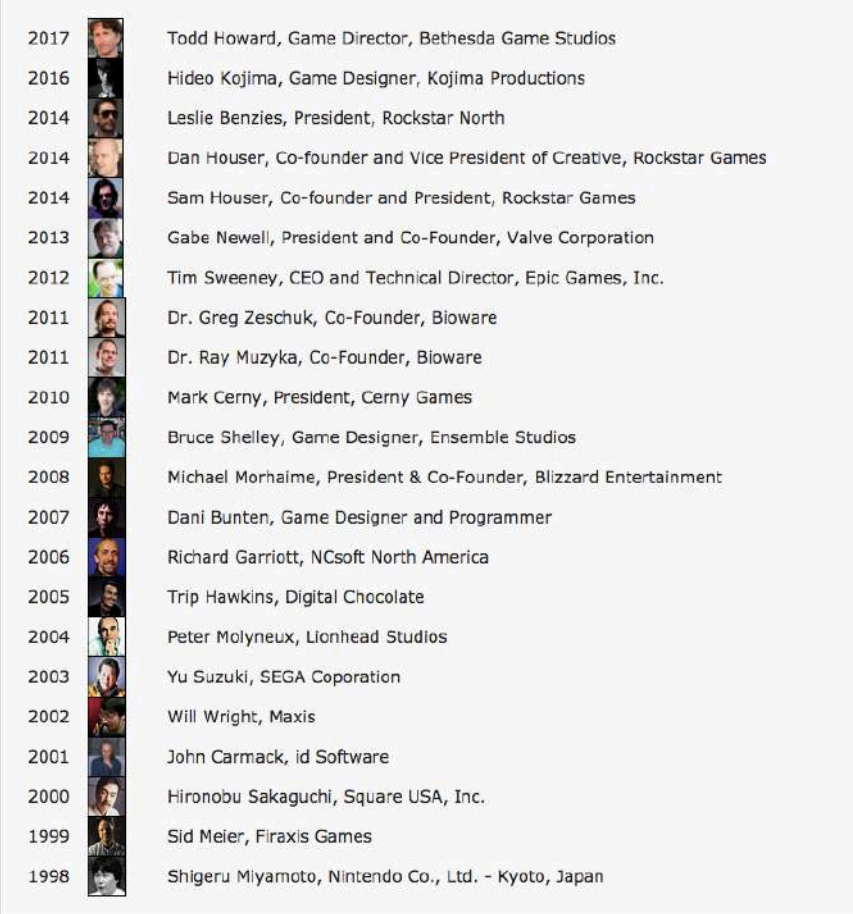
« L'effet Matilda » est fortement présent dans l'histoire des découvertes scientifiques. Appliqué à notre objet (l'histoire des technologies vidéoludiques), le constat finit de se durcir. En effet, dans les grands récits de la playhistoire, les femmes brillent par leur absence. Nous avons déjà

évoqué cette dernière par le biais notamment des photographies présentes dans les ouvrages consacrés. Les femmes ne sont pas totalement oubliées des récits. Si les frises de J.C Herz (1997) et Steven L.Kent (2001) n'identifient aucune femme dans leurs processus de repérage des grands moments de l'historique**,** certaines sont présentes ponctuellement dans les textes. Des employés de service, des commerciales, des games *designere,* des femmes « de » apparaissent ponctuellement. Celles qui sont désignées dans des postes directement liés au milieu du développement ou intégrées dans les équipes chargées de la conception des jeux se comptent sur les doigts d'une main à l'image des quelques noms que nous avons pu tirer des récits (Donovan, 2010 ; Herz, op.cit. ; Kent, op.cit) : Dona Bailey (programmeuse), Lanza Brenda (*game designere* et théoricienne), Brenda Huff (co-cheffe de l'entreprise *Wisdom Tree*), Brenda Laurel (production). À ces quelques rares exceptions près, des femmes figurent dans l'histoire mais sont cantonnées à certains secteurs (commerciaux et ou en lien avec les métiers de service).

Hormis par le biais d'une sélection drastique, les femmes ne sont que très peu intégrées et mises en avant dans la playhistoire. Toutefois, comme nous l'avons évoqué, les mécanismes consistant à les éluder semblent structurels. Il faut chercher spécifiquement les femmes pour les trouver noyées dans un océan de noms masculins. Quelques noms supplémentaires sont mentionnés dans l'article[103] de Tracey Lien paru en ligne sur le site *Polygon* (spécialisé dans les jeux vidéo). Elle y propose une autre manière de raconter l'histoire des technologies vidéoludiques par et avec les femmes. Ces dernières sont donc bien présentes mais rarement mises en lumière. Il est important de mettre en balance, comme nous l'avons fait précédemment, un ensemble de biais pouvant constituer un frein pour l'accès des femmes à ce type de métiers : les difficultés d'accès aux technologies et aux filaires, les conditions de travail de l'industrie, la force des représentations du secteur de l'informatique et des jeux vidéo. Au-delà de ces biais, la reconnaissance du travail des femmes dans le domaine vidéoludique apparaît problématique dans sa mise sous silence. Prenons un exemple édifiant à ce sujet : « le mur de la gloire »[104]. Il fait référence à un prix, décerné depuis 1998 par l'académie américaine des arts interactifs et des sciences, aux personnes considérées comme influentes dans le milieu et le développement des jeux vidéo. À première vue (voir figure n°5), uniquement des hommes figurent sur ce mur.

[103] https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed (consulté en octobre 2018).
[104] https://www.interactive.org/special_awards/index.asp (consulté en septembre 2018).

Figure 5 : « L'imposant mur de la gloire » [105]



Enfin, non. Si l'on regarde de plus près, en vérifiant les biographies des personnes qui y sont listées, l'une d'entre elles a été distinguée sous sa mauvaise identité. En 2007, Danielle Bunten Berry a reçu la célèbre récompense pour son travail et plus particulièrement le jeu M.U.L.E[106] (1983). Cependant sur le palmarès (figure n°5) et son site hôte[107] , elle est présentée sous son identité de genre assignée à la naissance bien qu'elle ait fait sa transition 15 années plus tôt. L'erreur ne semble pas due au hasard ni être anodine. Outre son nom qui n'est pas le bon, la photographie choisie pour la faire figurer ne correspond aucunement à la femme qu'elle a été. Pour finir, sa transition est précisée au détour d'une parenthèse sur la page[108] biographique sans que, pour autant, elle soit distinguée sous son nom : Danielle Bunten Berry. Cet exemple édifiant nous permet de voir à quel point la reconnaissance dans ce milieu pour les femmes est problématique, et ce même dans les sphères les plus hautes de la hiérarchie vidéoludique.

[105] Disponible en ligne sur le site de l'académie : https://www.interactive.org/special_awards/index.asp (consulté en septembre 2018).
[106] Titre pionnier dans le genre des jeux multijoueur·euse·s par l'exploration qu'il permettait et ses influences scénaristiques.
[107] https://www.interactive.org (consulté en septembre 2018).
[108] https://www.interactive.org/special_awards/details.asp?idSpecialAwards=12 (consulté en septembre 2018).

Si l'on s'appuie sur des exemples plus actuels, cette absence de visibilité des femmes dans l'industrie se nuance légèrement. Des femmes, promues[109] à des positions de direction, sont présentes dans des équipes chargées de la conception des jeux. L'exemple de la production de la série de vidéos[110] proposées par le Syndicat des Éditeurs de Logiciel de Loisirs (SELL) en 2017 sur les femmes dans l'industrie en témoigne. Pour autant les conditions de travail de ces dernières ne se font pas sans tensions. Celles-ci sont soulignées (voir l'encadré ci-dessous) par certaines de ces actrices de l'industrie prenant la parole dans les vidéos. Nous avons distingué plusieurs de ces tensions (chiffrées dans l'encadré (n°1) selon la numérologie indiquée ci-dessous) présentes dans les témoignages :

1- Un domaine qui reste largement dominé par les hommes surtout dans ses sphères les plus liées à la programmation.
2- La force des stéréotypes alliés à ces filaires.
3- La difficile intégration par l'adoption « obligatoire » mais dans le même temps « controversée » de certains codes virils.
4- L'intégration et la carrière vécues comme un combat.

[109] Pour l'exemple français nous pouvons citer Rebecka Coutaz (directrice du studio Ubisoft d'Annecy), Julie Chalmette (directrice du management pour Bethesda et présidente du Syndicat des Éditeurs de Logiciel de Loisirs) ou encore Gabrielle Shrager (directrice narrative Ubisoft Montpellier).
[110] https://www.youtube.com/watch?v=Yx9ff7dOthY (partie 1/3).
https://www.youtube.com/watch?v=nKopepWGSTo (partie 2/3, consulté en juin 2018).

Encadré n°1 : Vidéo SELL « les femmes dans l'industrie du jeu vidéo »

3 - **4** : « Ça m'embête d'avoir à dire ça comme ça, mais, je pense qu'effectivement que les filles dans les milieux techniques, oui je pense qu'on se confronte à ne pas être entendues des fois. Et puis, il faut qu'on prouve deux fois plus de manière générale. Et puis, notre féminité, je la pousse de côté souvent des fois au studio, je ne devrais pas, je sais. Je le sais au fond de moi c'est rationnellement. Je sais mais je ne veux pas qu'on me dise : « bon alors elle est jolie mais elle sait pas tu vois » (Lubna Cecilion, productrice chez Machinegames).

1 - **4** : « Je pense que dans cette industrie, on se heurte toujours à ce mur, où l'on est une femme, une minorité ou quelque chose du genre, quelqu'un qui dit toujours : « tu peux le faire » pour une raison ou une fin. Tu dois prendre ça pour une critique positive et un obstacle défiée à passer au-dessus. J'ai définitivement cette expérience personnelle : être propriétaire de son studio indépendant et une développeuse et une femme d'affaires. Et parfois, il est très difficile de faire des affaires parce que la plupart des corps dans une pièce sont des hommes. Parfois, ils ne veulent simplement pas écouter ce que vous avez à dire, vous devez faire entendre votre voix et vous devez vous battre pour ce que vous avez cru et pour que votre passion soit votre passion » (traduction disponible encadré n°2, Christina Parker, productrice chez Rare Unlimited, vidéo SELL 1/3).

1 - **3** : « Je veux dire que c'est pas évident et que dans un pays latin où les hommes n'ont pas forcément l'habitude d'entendre une femme qui a des opinions très fortes. Il m'est arrivé de me rendre compte comment je vais essayer de m'exprimer d'une façon passionnée que parfois ils trouvent que c'est agressif. Et ça c'est une grande différence entre les hommes et les femmes. Un homme, il peut arriver, il peut se mettre à hurler et c'est plutôt considéré comme normal apparemment et à partir du moment où une femme essaie de s'imposer que ça soit dans une réunion de manière créative autre, il faut que nous on adopte finalement des stratégies que les hommes n'ont pas adoptées afin de se faire entendre » (Gabrielle Shrager, directrice narrative Ubisoft Montpellier, vidéo SELL 1/3).

1 - **2** : « Quand j'étais au CD Projeckt Red il y avait beaucoup de femmes, mais dans le département développement beaucoup moins. Dans le développement et le *gameplay* elle n'y sont pas. De la même manière, quand j'étais dans une filière d'informatique il y avait 1 seule femme et 200 hommes » (Len De Gracia, directrice chez CD Projekt Red, vidéo SELL 1/3).

2 - **4** : « Le problème c'est que c'est un secteur où en tant que femme il faut faire en permanence ses preuves. Un secteur comme l'informatique et dans le développement : « ah ben oui les filles vous êtes uniquement bonnes à faire du graphisme, techniquement vous n'êtes pas là ». Du coup il faut autant se battre, dire : « je suis une fille ok, mais bon là globalement ce que j'ai fait ça autant de valeur que toi ». Et le genre ne rentre absolument pas en ligne de compte en fait » (Berengère Bouttier, association SYNERGIE, vidéo SELL 2/3).

4 : « Quand on parle de programmation, là on sert encore à l'image sociale du rôle de la femme du rôle de l'homme et je pense que les petites filles se rêvent rarement programmeur dans leur chambre à 10, 12 ans. Parce que c'est clairement des maths de la technique, de l'ordi et plein de choses qui sont encore dans l'imaginaire réservé aux garçons » (Frédéric Fruish, responsable game art école ISART Digital vidéo SELL 2/3).

Encadré n°2 : Traductions vidéos SELL

Traduction personnelle : « « I think in this industry you always running to those wall's, were's you're a women or a minority or anything like that, that somebody always say « you can do it» for some raison or a over, you have to take that has a positif criticism and has a ostacle to challenge to you to overcamp. I have definitely this personnal experience : being somebody who own his indie studio and has a devellopeur and also a buisness woman. And sometimes it has very difficult to conduct business cause most evey body in a room who be a men. Sometime they just don't want to lisen what you have to say, you have to make your voice heard and you have to fight for what you believed and pursue you're passion » (Christina Parker, vidéo du SELL partie 1/3).

Traduction personnelle « So here at the CD Projeckt Red here definitely a lot fo women, however they are in departments developing much less. In developing and gameplay, they won't. In the same way when i was in computer science this only 1 women and 200 men » (Len De Gracia vidéo SELL 1/3).

Ces tensions font écho à celles que nous avons soulevées dans la partie consacrée à la professionnalisation dans le milieu de l'informatique[111]. Ce bond vers des réalités plus actuelles montre que les lignes dans le domaine bougent d'une certaine manière tout en révélant les mêmes entraves. La présence des femmes dans l'industrie et les métiers vidéoludiques ne semble pas naturalisée avec des représentations et une structuration de ses codes au masculin.

Ce détour historique au travers des mécanismes de valorisation et des oubliées de la profession nous montre comment l'histoire est biaisée dès le départ puisque choisie et racontée au travers des machines et de leur conception. Ce sont ces dernières qui y sont valorisées. Le travail sur les logiciels et le secteur exécutif, où l'on retrouve majoritairement les femmes, est, quant à lui, resté dans l'ombre. L'informatique a bel et bien attrapé un « sexe ». Outre l'appropriation des technologies et des postes les plus élevés par une élite, les débuts de l'informatique dévoilent comment l'ordinateur va devenir une technologie construite socialement au masculin. Ses professionnels et utilisateurs experts légitimes sont des hommes. Si l'informatique a attrapé un sexe, les jeux vidéo, eux, ont hérité de ce dernier. Il n'est donc pas étonnant de ne trouver aucune femme chez les hackers à l'origine des premiers détournements vidéoludiques. D'emblée, les portes des laboratoires des universités semblaient doublement fermées à clefs pour les femmes avec de nombreux biais s'opposant à la création d'un espace à elles (Abbate, op.cit.). Cependant, les ordinateurs, tout autant que les technologies vidéoludiques médiées en partie sur ces derniers, vont quitter le domaine des innovations publiques qui les a fait naître pour rejoindre rapidement des logiques industrielles et privées. La démocratisation et la domestication quittant l'élite universitaire amènent à une réflexion en termes d'usage. Suivons donc le fil de l'histoire en interrogeant ses enseignements sur la suite, avec l'arrivée des micros ordinateurs dans les foyers et leur usage.

[111] Voir : chapitre 1, II.1.1.

CHAPITRE 2 : USAGES, CULTURE ET PRATIQUE

L'histoire est racontée d'une certaine manière. Qu'en est-il des appropriations de ces machines et des univers qu'elles proposent ? En gardant le prisme genré, nous allons nous intéresser à l'arrivée des dispositifs vidéoludiques (consoles et micro-ordinateurs) au sein des foyers de générations d'individus dont la croissance depuis la playhistoire ne fait que croître. Les objets, les pratiques et les usages se sont intensifiés, avec la démocratisation de l'informatique et des technologies vidéoludiques, en quittant les laboratoires pour devenir une industrie culturelle à part entière. Opérons cette fois-ci une focale sur les logiques d'appropriation au travers d'une sélection faite à partir de la littérature en sciences humaines et sociales consacrée à l'arrivée et à la « vie équipée » des usagèr·e·s des technologies vidéoludiques.

I . TECHNOLOGIES ET CULTURE

Il est difficile de cerner les travaux revenant sur les usages des technologies de l'information et de la communication tant ils sont nombreux, avec des méthodologies et des ancrages théoriques qui le sont tout autant. Notre projet ne consiste pas ici à énumérer les diverses approches mais plutôt à nous concentrer sur les apports laissés par les recherches sur les appropriations des technologies. Dix-huit ans après la « panoplie » (Jouët, 2000) recensant les usages, et la généalogie de leur sociologie présentée dans l'article de Josiane Jouet, ces derniers et leurs analyses n'ont fait que s'enrichir. Nous pourrions dire trivialement qu'aujourd'hui les précurseurs minitels, cabines téléphoniques et autres annuaires sont rentrés dans la *twilight zone*[112] (Jenkins, 2018) laissant place à des technologies autrement connectées. L'histoire des technologies de l'information et de la communication, de l'internet et ses usages ordinaires (Martin et Dagiral, 2016), du web (Denouël et Granjon, 2011) ou encore celle du numérique (Boullier, 2016), en sont les parfaites illustrations. Ces travaux montrent comment ces contextes d'innovation sont cruciaux dans l'histoire des dispositifs numériques actuels. Les chemins empruntés par Dominique Boullier sont familiers. Ils vont de « la saga de ces héros » (Boullier, ibid.) masculins, à la fabrique des machines Jacquard, Babbage et Enigma, jusqu'à l'importance de l'électricité, de l'intelligence artificielle et de la miniaturisation tout en passant par Palo Alto, Apple et IBM. La sociologie des usages, celle du numérique et d'internet, s'entremêlent avec l'histoire des dispositifs numériques selon la volonté commune d'analyser la société « en train de se faire » (Latour 1987 ; Boullier, op.cit.). Si on se centre sur les études traitant du contexte

[112] Appliqué à ce contexte nous pourrions traduire par « quatrième dimension ». Voir sa mobilisation sur le profil Facebook d'Henry Jenkins publié le 21/09/18 (disponible en mode public).

français, les technologies de l'information et de la communication (TIC) touchent, à des degrés divers, l'ensemble de la population et engendrent différents types d'usages (Granjon, Jouët et Vedel, 2011 ; Martin et Dagiral, ibid.). Les travaux de la sociologie des usages sont le reflet, bien que quantitativement centrés sur les adultes, de cette dimension générationnelle avec des études allant de l'enfance aux âges les plus avancés. Les espaces appréhendés dans les travaux se centrent essentiellement sur le quotidien, la sphère du domicile, celle du monde du travail ou encore le cadre scolaire.

Avant de revenir sur un échantillon composé de diverses études sur les usages, opérons un détour par l'anthropologie et ses héritages. En effet, nombres de recherches reviennent sur le genre et les usages. Elles s'ancrent dans une tradition d'enquêtes « des sociétés de l'ailleurs ». Toutefois, et même si les sociétés ne sont pas les mêmes, des parallèles peuvent-être heuristiques et particulièrement dans le rapport aux outils et aux techniques.

I.1. Nature vs culture

> « La technique se constitue comme objet dans les rapports sociaux de sexe : elle y acquiert une "nature" masculine » et « ainsi constituée, la technique est à son tour constitutive des rapports de sexe : le masculin y acquiert une nature "technique" »[113] - Flament

L'anthropologie apparaît comme discipline de référence dans le travail de mise en évidence des déterminismes sociaux et culturels différenciés. Enquêter les sociétés « de l'ailleurs » aide à comprendre comment l'humanité est scindée en deux : d'un côté les hommes et de l'autre les femmes. Nous nous appuyons majoritairement sur les travaux de Mead (1963) qui sont exemplaires en la matière. Cette scission entre féminin et masculin structure l'ensemble de la vie sociale et va s'immiscer très vite dans les domaines techniques et technologiques qui nous intéressent plus particulièrement. Des rôles sont attribués aux femmes et aux hommes en fonction de variables biologisantes fondées sur une lecture différentielle et binaires des sexes. Cette dernière est structurante dans l'ensemble des sociétés, à d'exceptionnelles nuances, conduisant et justifiant à des positions, des rôles asymétriques et hiérarchisés entre hommes et femmes (Delphy, 1981). « *Game over* » pour les femmes, elles se retrouvent du côté de la nature, en lien avec la capacité (pour certaines) d'enfanter, et les hommes, définis par leur force physique (pour certains) du côté de la culture (Delphy, 1991). Les conséquences de cette bisegmentation des modèles sexués se lisent, encore à notre époque, dans les rapports au monde avec un champ des possibles différents pour les femmes et les hommes. La force de cette binarité se donne à voir dans son caractère structurel où il reste problématique de revendiquer

[113] Flament, 1985, p. 38.

(à quelques rares nuances près) une identité hors de ce modèle institué en norme aux fondements des schèmes de pensée.

Au travers d'un processus de déconstruction de la distinction entre nature et culture, les études féministes ont levé le voile sur la bisegmentation de la réalité sociale opposant "féminité" d'un côté et "masculinité" de l'autre (Daune-Richard, 2003 ; Guillaumin, 1992 ; Mathieu, 1991). Ces dernières conduisent à des assignations de rôles différenciés ; « expressif » du côté des femmes et « instrumental » du côté des hommes, déterminés par le biologique. Ces dernier·e·s se voient attribuer un ensemble de qualités, d'espaces et de caractéristiques idéels selon leur assignation biologique de naissance. La force, l'inventivité, le risque, le « dehors », la débrouillardise sont l'apanage du masculin *versus* la douceur, la prudence, la patience, la stabilité et la sphère domestique du côté du féminin. Gardons ces schémas idéels différenciés en tête, ils nous seront utiles pour la suite. L'aspect déterminant des dimensions symboliques dans les rapports sociaux de sexe est détaillé dans les travaux de Guillaumin (1978) autour de son concept de sexage, définissant la combinaison de l'appropriation de la force de travail et corporelle sur les lignées de femmes. Elles sont désignées et valorisées pour se charger du « sale boulot », référentes naturelles et gestionnaires de la sphère domestique. Elles en sont les « magiciennes » irremplaçables (Guillaumin, ibid.). Toutes transgressions à ce modèle sont passibles de sanctions par les hommes, précise Guillaumin.

La construction de ces réalités scindées s'apprend. Elle est diffuse tout au long des âges. Apprendre à être une femme ou un homme passe principalement par le processus de socialisation différenciée. Il est intéressant de voir au travers des pratiques culturelles comment il s'incarne dans les objets, alors vecteurs de transmissions et de « savoirs minuscules » genrés (Pasquier, 2002). Nous allons revenir sur ces systèmes de valeurs hiérarchisants, conduisant à deux réalités séparées, en soulignant dans un premier temps comment ils déterminent les domaines et outils techniques puis technologiques.

I.1.1. Les origines du gap

> « Les hommes fabriquent et utilisent le plus grand nombre des outils, des armes et des instruments les plus complexes »[114] - Warner

L'anthropologue Paola Tabet (1998), au travers de certaines sociétés de chasseurs-cueilleurs, démontre comment le genre influe sur la division et la répartition des outils, des techniques et des tâches. Son enquête part d'un constat moteur : les rôles des outils dans la division sexuée du

[114] Warner, 1937, p. 133-134.

travail n'ont pas été suffisamment considérés (Tabet, ibid.). Elle va donc s'y atteler en détaillant comment les femmes utilisent tant des outils rudimentaires que leur propre corps, tout en étant cantonnées à des postes/positions de gestion domestique. À l'opposé, le maniement des outils les plus techniques et spécialisés, à l'image de ceux nécessaires pour la chasse, sont réservés aux hommes. Nous retrouvons, ici, l'appropriation du corps des femmes pour sa force de travail et leur alliance au domestique *versus* le monopole des outils par les hommes. Elle souligne à quel point cette division est naturalisée :

> « Un certain accord semble se faire sur le caractère « naturel », presque originel, et « complémentaire » de cette division, même pour ceux qui reconnaissent l'importance que peut avoir les inégalités dans le monopole masculin de la chasse et de la guerre, donc celui des armes »[115] - Tabet

Dans nos sociétés, la chasse fait davantage office de loisir marginal que de condition nécessaire à la survie et les fruits sont plutôt lavés que récoltés. Pourtant, elle souligne que ce gap technologique observé dans les sociétés de chasseurs/cueilleuses[116] n'a fait que s'étendre, il « *s'est progressivement creusé et existe toujours dans les sociétés industrialisées* »[117] (ibid.). Il semble que le problème soit autant social que culturel. Cette dépossession et, fatalement, cet éloignement des femmes de la technique se donnent à voir dans nos sociétés dans le monde professionnel, comme le montrent les travaux de Delphine Gardey (1998, 2005) sur l'introduction des machines à écrire et le métier de dactylographe :

> « Dans le cas de la machine à écrire et de la dactylo, deux mouvements parallèles et évidemment liés sont effectivement observables : d'une part un processus de sexuation de l'objet - machine à écrire ; d'autre part un processus de construction de la féminité de la pratique dactylographique »[118] - Gardey

Elle montre, brillamment appuyée par des matériaux de diverses natures, comment les objets et les technologies peuvent « attraper un sexe ». Cette expression traduit parfaitement la grande performativité des représentations et des discours sur les technologies qui attribuent une dimension sociale aux "non humains" (Latour, 2001). Les propriétés de l'objet et sa technologie se trouvent ainsi naturalisées, s'accompagnant alors d'un lot de compétences, de capacités et de gestes qui sont associés aux femmes équipées par cet appareillage (Dodier, 1993). La sociologue montre comment la dimension sociale, attrapée par une technique, sous-tend des rapports hiérarchiques inscrits dans la domination des hommes sur les femmes et acceptés sur le registre de l'évidence. Les chasseurs-cueilleuses ne sont pas très loin. En effet, l'objet (la machine à écrire) comme exécutant reste féminin alors que le monde de référence de l'objet (le bureau),

[115] Tabet, 1998, p. 15. Elle s'appuie sur les travaux de Gough (1975) et Arcand (1977).
[116] Dernier terme féminisé par mes soins : à chaque génération féministe ses contributions.
[117] Tabet, ibid., p.17.
[118] Gardey, 2005, p.244.

décisionnel et valorisé, demeure masculin. Ainsi, « *le masculin sert de référent général, il dit la vision légitime du monde, de l'ordre social et, ce faisant, de l'ordre des sexes : il domine, matériellement et symboliquement* »[119] (Daune-Richard, 2003).

Le rôle de l'interdit est également déterminant. En effet, Paola Tabet montre que la manipulation des outils n'est pas dans le domaine des femmes, elle est encadrée par des interdits. Il en va de même pour la création technique, les privant de l'accès à la forge. Les femmes doivent se contenter d'outils rudimentaires et sont chargées de la confection des paniers. Dans nos sociétés, la force de l'interdit se pose autrement : il ne semble pas clairement énoncé mais intériorisé. En effet, Paola Tabet précise, en mobilisant les analyses de Christine Delphy (1975), un élément de taille. La masculinisation des activités se produit au moment où les sociétés connaissent un contexte de complexification technologique et une spécialisation des activités en conséquence. Ça ne vous rappelle rien ? Bien évidemment si ; revenons à l'informatique en empruntant le chemin indiqué à la fin de son article par Paola Tabet qui consiste à :

> « (…) examiner quelles ont été les formes effectives de la participation des femmes au processus technique et à l'élaboration de la connaissance, en repérer les coupures et les blocages et les mettre en rapport avec d'autres facteurs de l'évolution technique et des structures sociales. Cela fait partie des questions à affronter pour une anthropologie qui serait celle non pas des hommes mais du genre humain »[120] - Tabet

I.1.2. Genre et TIC

> « Les nouvelles technologies pénètrent les modes de vie, devenant ainsi un facteur de leur transformation, lorsqu'elles se sont constituées en objets de pratiques, d'enjeux et de relations participant à la réalité sociale globale »[121] - Mercier

Malgré ses nombreux enseignements, la pensée humaniste de Paola Tabet est difficilement applicable dans nos sociétés patriarcales, allons voir plutôt du côté de la littérature consacrée plus précisément aux usages des TIC. Certaines des références « généralistes » que nous avons précédemment mobilisées dans notre historique de la playhistoire et de l'informatique ont une place centrale (Abbate, 2012 ; Hicks, 2010, 2017 ; Misa, 2010). En France, il est difficile de cerner un champ d'étude uniquement spécialisé en genre et média au contraire du versant anglo-saxon plus prolifique et structuré (Jouët, 2003). Du côté francophone, c'est au travers de la sociologie du numérique, des usages et de la culture que le recensement des travaux est à

[119] Daune-Richard, 2003, p.144.
[120] Tabet, 1998, p. 51.
[121] Mercier, 1983, p.75, cité par Josiane Jouët, p. 57-58.

chercher. Les premières recherches sur les usages des TIC (vidéotex, minitel) se centrent sur les hommes qui sont alors les référents de ces technologies avancées. L'androcentrisme technologique, moteur des recherches féministes, a longtemps été structurant dans le domaine des études sur les technologies numériques. Les analyses différenciées (1970) sont liées à cette absence de considération des femmes. Pourquoi les étudier dans un domaine régi par la rationalité et la compétition ? Ces deux aspects étaient, selon cette perspective analytique, considérés comme étrangers aux valeurs d'un féminin essentialisé (Jouët, op.cit.). Pour des raisons évidentes, nous n'allons pas nous étendre davantage sur ce courant analytique. L'immuabilité entre nature et culture et la segmentation en deux réalités sexuées va être mis à mal à partir des années 1980 par la constitution des approches féministes constructivistes (Kramarae, 1988). Elles vont dévoiler la dimension socialement construite des relations entre genre et technologie. Ce changement de perspective théorique n'est bien évidemment pas sans lien, encore et toujours, avec les mutations sociétales et techniques de l'époque (expansion des femmes sur le marché du travail, accès aux universités, démocratisation des outils et des technologies).

Le champ de la sociologie du travail entre 1980 et 2000 va s'attacher à comprendre les reconfigurations engendrées par l'arrivée des micro-ordinateurs dans la sphère professionnelle (Gardey, 2003). Souvenons-nous de l'exemple de la dactylographie évoqué au début de ce chapitre et de l'appropriation masculine des machines et des technologies. Si les études montrent qu'avec la bureaucratisation du travail, les femmes utilisent des ordinateurs dans le cadre professionnel, la force des rôles de sexe est tout autant prégnante. En effet, elles restent cantonnées en bas de l'échelle, occupant majoritairement des postes peu valorisés, incarnés notamment par la figure de l'employée (Jouët, op.cit.). Quand les ordinateurs et les logistiques technologiques sont mobilisés à des fins d'encadrement, ils sont à une écrasante majorité monopolisés par les hommes. L'alliance de TIC/travail et genre va être désertée au profit d'un surinvestissement des études dans la sphère domestique. Comme nous l'avons évoqué, l'introduction des TIC dans les foyers va être facilitée par une plus grande accessibilité en termes de coût. La démocratisation d'internet va encourager les usages et susciter l'intérêt des chercheur·euse·s. Malgré des taux d'équipements qui, pris généralement, ne présentent pas de grands écarts, les usages permettent de mettre en lumière des formes d'appropriations différenciées des technologies de la part des femmes et des hommes. Les usages téléphones fixe et mobile des femmes vont être « *amplement répertoriés par les recherches*»[122] (Jouët, ibid.). Ils sont largement plébiscités dans une dimension communicationnelle afin d'entretenir les relations du foyer vers l'extérieur ou encore afin de garder les liens à distance dans les parcours de migration féminins (Gardey, 2003). Ce type d'usage ne se cantonne pas à la téléphonie et touche également, selon des schémas similaires, aux rapports à internet et aux ordinateurs dans

[122] Jouët, 2011, p. 60.

la sphère privée. Afin d'expliciter les degrés des appropriations différenciées par le biais d'une technologie qui nous intéresse plus spécifiquement, nous allons nous appuyer sur deux enquêtes qui reviennent sur ces dimensions et qui ont guidé notre approche en de nombreux points.

Dans la structuration du champ des usages, l'arrivée du micro-ordinateur (1980) dans les foyers va de pair avec des changements sociaux et des dynamiques sociales qui se dirigent vers une plus grande logique d'autonomie (Granjon, Jouët et Vedel, op.cit.). La massification et l'industrialisation des loisirs participent à cette quête d'individualisme, d'autonomie et d'hédonisme (ibid.). La sphère domestique va, très tôt, être un terrain privilégié pour les études sur les usages analysant, entre autres, l'insertion des technologies connectées dans les foyers. Si on se centre plus précisément sur l'ordinateur et sa « petite maison de la toile » (Casilli, 2010) connectée, sa place, ses liens avec la famille et chacun·e de ses membres, il apparaît « comme un membre à part entière », gardien de la « mémoire familiale » (Pharabod, 2004). Afin d'expliciter ses fonctions sociales et pour revenir sur l'importance de la sphère domestique dans les usages des ordinateurs, nous allons principalement prendre appui sur les analyses de Anne-Sylvie Pharabod (ibid). Ces lectures, bien qu'elles concernent un âge informatique qui a changé en certains points, sont toujours heuristiques et ont orienté notre approche empirique selon un certain regard. En effet, l'espace, les situations conjugales ou le fait d'être célibataire vont apparaître décisifs dans les relations aux différents canaux de communication.

I.1.3. TIC et Gender gap

Le *gender gap* entre les filles et les garçons va constituer un angle fécond pour les études sur les usages des TIC. Suite à l'introduction des ordinateurs dans les années 1980 dans le milieu scolaire, la sociologie de l'éducation va, elle aussi, étoffer son « volet genre » et technologies. Il révèle majoritairement des inégalités d'accès aux machines (Gardey, op.cit.) avec des espaces informatiques héritiers des *kluge room* et réservés aux garçons. La désertification des filles des filières informatiques va être directement pointée comme un facteur explicatif de la relation distanciée des filles à l'ordinateur (Baudelot et Establet, op.cit). Elles présentent des usages majoritairement à visée utilitariste au contraire des garçons qui eux montrent un intérêt plus vif pour les technologies, avec des appropriations poussées et expertes, voire passionnelles. Nous avons vu ces aspects dans la partie consacrée à l'histoire de l'informatique.

Quittons pour un temps les populations enfantines, nous reviendrons sur leur importance dans la partie consacrée aux pratiques culturelles. Si on reste dans la continuité des résultats évoqués chez les adultes et qu'on regarde certains des derniers travaux disponibles internationalement, nous pouvons émettre l'hypothèse qu'un des enjeux actuels réside dans les smartphones.

Certaines analyses montrent comment ces derniers sont devenus de véritables « ordinateurs de poche » (Frizzo-Barker et Chow-White, 2012). L'étendue des connexions nomades et la facilité de gestion de nombreux paramètres de la vie connectée (réseaux sociaux, mails, agenda) sont au cœur des usages de ces technologies et participent au brouillage des sphères privées et professionnelles (Datchary et Chaulet, 2014). Si l'équipement est indifférencié, avec autant d'hommes que de femmes qui possèdent à la fois des smartphones et une connexion internet illimitée, l'aspect communicationnel à visée d'un entretien relationnel s'étend maintenant également aux réseaux sociaux et semble toujours aussi prégnant. La médiation des tâches quotidiennes et des liens familiaux n'échappe pas à ce type de dispositif et semble même s'y être transposée. Les applications de gestion de la parentalité et celle du travail domestique[123] ou encore l'importance des photos et des vidéos sur smartphones (gardiens à la manière de l'ordinateur de la mémoire familiale) en sont les témoins. Cette double charge, (Chesley, 2005) avec des espaces professionnels et domestiques en vase communicant, reste caractéristique des usages féminins des smartphones. Le genre et la technologie semblent, à des degrés divers, co-construire invariablement l'usage. En effet, le téléphone mobile connecté, par la plus grande liberté d'action qu'il offre, donne à voir des usages qui se complexifient. Ces derniers sous-tendent des logiques de multi activité et un élargissement des savoirs techniques. Cependant, il est important de préciser que ces études portent majoritairement sur des populations actives, diplômées et citadines. Les usages des classes les plus modestes et rurales constituent un véritable enjeu de la sociologie des usages actuelle à l'image de la récente enquête sur l'utilisation de Facebook par Dominique Pasquier (2018ab).

I.2. Quotidien et TIC

La localisation et les temps d'utilisation du PC[124] apparaissent décisifs dans les usages. Anne-Sylvie Pharabod (2004, 2007) montre comment, selon l'endroit où est placé le matériel informatique, il se traduit une certaine implication des membres de la famille dans son usage : les salons en cas d'utilisation collégiale et sous supervision parentale, localisation multipliée (espace de vie, chambres) alors synonyme d'autonomisation des enfants, pièce séparée quand le matériel est réservé majoritairement au chef de famille (Pharabod, 2004). Son enquête sur les solos (Pharabod, 2007) montre, quant à elle, comment il s'invite dans la sphère intime et peut être transporté et mobilisé pour son potentiel présentiel au gré des temps quotidiens (repas, coucher). Il est parfois l'objet central d'un « mini-foyer » notamment chez les enfants,

[123] Dans leur article intitulé « *'There's an App for That'* », (Feminist Media Studies, 12:4, p.580-589) Julie Frizzo-Barker et Peter A. Chow-White donne des exemples de ce qu'elle et il nomment le « *Kin Keeping* » (le fait de prendre soin à distance ou le gardiennage). L'application « Total Baby » illustre la gestion de la parentalité où les femmes surveillent la courbe de croissance de leur enfant ou encore celle des tâches domestiques avec la possibilité de lancer sa machine à laver à distance via son smartphone.
[124] Abréviation de l'anglais *personal computer* (micro-ordinateur).

participant à la création d'un espace individualisé. L'ordinateur a également une place centrale dans des logiques de partage : passer du temps devant les écrans c'est passer du temps ensemble ou du moins selon des logiques « d'accompagnement » dans le cas des personnes seules. Ainsi, cet investissement temporel renforce les liens familiaux au sens large (parentaux et/ou fraternels/sororels) et/ou participe à l'entretien des relations avec le réseau extérieur (plus actif chez les célibataires).

Si les temps et les lieux d'utilisation sont heuristiques, l'usage différencié apparaît lui comme structurant dans ces deux enquêtes. En effet, Anne-Sylvie Pharabod dévoile comment les usages des hommes et des femmes diffèrent et/ou n'ont pas les mêmes visées. Dans le cas des familles, elle montre comment l'ordinateur est invariablement plus investi par les hommes et notamment les pères et les adolescents, renforçant alors la création d'un lieu de socialisation hors du « nous » (famille) pouvant être à l'origine de certaines tensions. Ce potentiel d'éloignement va être dénoncé par les femmes et, en suivant la même logique, être au cœur de tensions autour des adresses mails et des mots de passe. Les technologies peuvent participer à la mise à mal de l'équilibre conjugal dans la mesure où elles peuvent faciliter les liens « hors » du cercle familial. Ces résultats ne sont pas sans rappeler ceux de Patrice Flichy (2004) qui souligne comment « *du point de vue de l'usage des TIC, la famille est un lieu de tension entre pratiques individuelles et pratiques collectives, entre construction du soi et du groupe* » [125] (ibid.). Outre ces problématiques de tension et d'usages individualisés, Anne-Sylvie Pharabod observe que le temps consacré à l'usage de l'ordinateur n'est pas le même pour les femmes : il est impacté par celui de la charge des tâches domestiques. Si la démocratisation des machines a facilité leur accessibilité, la division du travail domestique semble invariablement jouer sur leur maniement.

Revenons plus en détails sur le cas des personnes vivant en solo, pour qui le raisonnement logique voudrait que le travail domestique soit moins prégnant pour les femmes. Les logiques différenciées persistent mais relèvent d'un autre ordre. Le PC des hommes solos va être placé dans la chambre : nous retrouvons le rapport intime masculin avec les machines. Au contraire de celui des femmes de cette catégorie qui se trouve dans la pièce de vie. Les hommes et les femmes solos sont équipé·e·s de manière paritaire : si les écarts d'équipement ne présentent pas de différences significatives (ordinateur fixe, portable, webcam) à l'exception des consoles de jeux qui, elles, sont deux fois plus présentes chez les hommes (42% contre 23%). Pour les femmes le fait de vivre seule semble être un facteur de ralentissement de la qualité et de l'enrichissement du parc informatique qui peut s'expliquer en partie par des logiques d'attachement aux machines de générations précédentes chez les femmes, contrairement aux hommes davantage tournés vers les évolutions technologiques récentes. Le temps

[125] Flichy, ibid., p.22.

d'investissement est, lui aussi, à l'avantage des hommes, la télévision venant soustraire la durée d'utilisation du PC pour les femmes.

Cette présentation d'une sélection de résultats des enquêtes d'Anne-Sylvie Pharabod explicite, en partie, la manière dont nous avons envisagé la sociologie des usages dans nos propres travaux. Ils mettent en lumière l'importance de la sphère privée dans les appropriations autant individuelles que collectives des TIC. Toutefois, la démocratisation des TIC ne s'est pas faite horizontalement et d'une manière indifférenciée. Jusque dans leurs usages au quotidien, l'ordinateur et les consoles de jeux semblent invariablement être structurés selon des logiques de genre. Celles-ci semblent s'inscrire autant dans les équipements spécialisés (console) que dans les temps et les espaces d'usage. En 2018, les dispositifs et les appareillages ont bien évidemment évolué. Alors pourquoi insister sur ces éléments ? Nous verrons comment il est encore possible de retrouver des dynamiques similaires plus de 10 ans après, autant dans la pratique des jeux vidéo que dans les relations aux ordinateurs.

I.2.1. TIC, culture et jeux vidéo

> « La culture cesse d'être une composante extraordinaire de la vie sociale pour pénétrer la vie quotidienne »[126] - Fleury

> « Les jeux vidéo sont devenus des objets ancrés dans les souvenirs de l'enfance américaine, et comme la plupart des souvenirs d'enfance, ils se sont logés dans les recoins de votre esprit. Si Citizen Kane avait eu lieu au XXIe siècle, Orson Wells soupirerait, "Mario!" au lieu de "Rosebud". Au moment où ce livre est publié, deux générations d'enfants ont grandi sur cinq générations de jeux vidéo. Ce n'est pas un petit groupe de personnes. Ce n'est pas une sous-culture » [127] - Herz

Le caractère légitime de l'objet jeux vidéo, de ses œuvres, des activités qu'il sous-tend n'ont pas relevé naturellement du domaine de la culture dans la recherche et l'opinion publique. Gardons en mémoire les propos de J.C Herz (1997) qui dès le début de son ouvrage évoque ses tensions en affirmant que les jeux vidéo ne sont pas une "subculture". L'opposition des terminologies employées est également symptomatique de cette difficile alliance des jeux vidéo au domaine de la culture. L'importance de l'industrialisation en matière culturelle, la critique des médias de masse est au cœur de ces débats épistémologiques. En effet, ces derniers n'ont pas fait l'unanimité au départ, parfois même encore, selon les mondes dans lesquels ils se placent. Une grande part des travaux disponibles s'est donc évertuée à montrer en quoi les jeux vidéo et leurs

[126] Laurent Fleury, 2006, p.25.
[127] Traduction personnelle : « *Videogames have become a fixture of American childhood, and like most fixtures of childhood, they have a way of lodging and burrowing into the crevices of your mind. If Citizen Kane took place in the twenty-first century, Orson Wells would be sighing, "Mario!" instead of "Rosebud". As this book is published, two generations of kids have grown up on five generations of videogames. This is not a small group of people. This is not a subculture* » (Herz, 1997, p.6).

pratiques donnent à voir un univers culturel riche. Cette phase « d'administration de la preuve » qui caractérise certaines des études dans le domaine de la culture et des jeux vidéo reste liée à ses nombreux stigmates. Nous avons évoqué une partie des raisons de ce « malentendu » sous les traits de la figure de « l'adolescent accro et isolé ». La prise « au sérieux » des jeux vidéo et des joueur·euse·s va être longue de par ses logiques de marché plus tardives et sa dimension intrinsèquement ludique. Le sillage laissé par les *cultural studies* américaines va être déterminant dans l'appréhension de ces objets. Ainsi, la sociologie des pratiques culturelles va se positionner à contre-courant de ces perceptions relevant des *fast-thinkers* (Bourdieu, 1996) et proposer des enquêtes sur les rapports à la culture prenant en compte les jeux vidéo . Ces dernières ne cherchent pas à évaluer ou discuter le bien-fondé de la place des technologies vidéoludiques dans le champ mais s'attachent plutôt à comprendre leurs engouements plébiscites et importances dans la vie des individus. Olivier Donnat (1998-2008), dans son enquête sur les pratiques culturelles des Français·e·s, participe à la confirmation de ce plébiscite en montrant au travers de ses statistiques la place des jeux vidéo au quotidien et leurs pratique à l'échelle générationnelle.

Cette entreprise peut paraître vertigineuse face à l'ensemble des dimensions à saisir. Si l'on resitue les jeux vidéo dans le domaine plus large des activités de loisirs, les objets à prendre en compte sont foisonnants. Des hochets en bois aux grandes licences de l'industrie actuelle du jouet, les analyses se sont penchées sur les rapports au monde que ces objets reflètent et dont ils sont les transmetteurs. En effet, étudier les pratiques vidéoludiques sans les contextualiser dans les référentiels plus larges qui les composent c'est prendre le risque de la réduction. Nous l'avons vu précédemment (informatique, hacking, science-fiction, champ littéraire et cinématographique), les jeux vidéo apparaissent à la croisée et ont nourri de nombreux pans culturels. Les appropriations qu'ils sous-tendent vont, elles aussi, faire l'objet de nombreuses enquêtes avec, comme dénominateurs communs, les définitions individuelles et/ou les rapports et le poids de ces univers culturels chez les individus.

I.2.2. Des jouets…

> « L'image proposée par le jouet doit être toujours pensée en relation avec les manipulations, les productions d'imaginaire qu'il permet de développer »[128] - Brougère

Dans le domaine du ludique, de ses logiques de production et d'appropriation certains travaux présentent eux aussi « un volet genre » et plus spécifiquement dans l'univers des plus jeunes. Le concept de socialisation différenciée va être fréquemment mobilisé afin d'analyser plus

[128] Brougère, 2003, p.356.

spécifiquement les univers culturels des filles et des garçons et surtout comment on le devient[129]. Ce dernier traduit l'apprentissage social, dès la petite enfance, entrainant « *des manières de voir, de sentir de penser et d'agir culturellement différenciées* »[130] (Lahire, 2001). Les analyses des pratiques ludiques ne se font pas sans celles de leurs médiatisations. Il est intéressant de voir que les logiques marketing stéréotypées (Collet, 2012) n'incombent pas à l'industrialisation des jouets mais trouvent leurs racines bien en amont. Si l'appropriation des techniques et des outils s'est faite au masculin, il en va de même pour celle des jouets et les objets qui les caractérisent. À l'image de Michel Manson (2002) qui montre comment « *le jouet est davantage l'apanage des petits garçons* » [131] avec son analyse historique des tableaux allant du XIVe au XIXe siècle. Si, quantitativement, les représentations de ces derniers sont plus importantes, les petites filles ne sont pas absentes pour autant. Toutefois, les mondes ludiques médiatisés ne sont pas équivalents les marqueurs symboliques sexués y sont structurants. Deux univers culturels s'y opposent. D'un côté, des postures actives, le monde du mouvement, du bruit, de l'adresse et des armes (toupie, tambour et épée) incarnés par les garçons et de l'autre celui de l'imitation (poupée) et des ornements par le biais de gestuelles gracieuses pour les petites filles. L'historien rappelle les logiques de transmissions et d'apprentissages des rôles sociaux sexués par les objets en soulignant le rôle des jouets dans la socialisation différenciée des enfants. Ces logiques vont se retrouver dans nos cours de récréation contemporaines avec les pratiques de jeu bruyantes dans la compétitivité (Zaidman, 2007) et dans l'action de type *rough-and-trumble*[132] expressives des apprentissages de la virilité, fédérant le groupe des pairs entre garçons et les jouets toujours affiliés à l'univers familial destinés aux filles (Brougère, 2005, 2008 ; Diter, 2015 ; Ruel, 2009).

I.2.3. … et des pratiques différenciées

> « Elle aime lire comme sa mère ou il est moins débrouillard sur l'ordinateur que son père »[133] - Octobre et Berthomier

Les objets et les valeurs symboliques qu'ils produisent ne sont pas à analyser indépendamment de l'environnement dans lesquels ils sont mis à disposition. Certains travaux se sont justement attachés à resituer les pratiques ludiques et culturelles dans les trajectoires individuelles où les rapports de genre occupent une place centrale dans l'analyse. Les enquêtes de Dominique Pasquier (1999, 2002, 2010), Sylvie Octobre (2005, 2011, 2013[134]) et celles de Christine

[129] L'utilisation du verbe « devenir » est ici pensée en rapport avec les études qui vont être mobilisées autour de la notion de socialisation différenciée. Il ne traduit aucunement une position de l'auteure consciente que les identités genrées ne sont pas uniquement le fruit d'un apprentissage et peuvent être tout autant assignées.
[130] Lahire, 2001, p.11.
[131] Ibid., p.105.
[132] Ce terme est issu du mélange en bagarre et tohu-bohu pour Gilles Brougère (2003).
[133] Octobre et Berthomier, 2012, p.51. Extrait de verbatim de terrain.
[134] Avec Sirota Régine.

Mennesson (2004, 2005, 2010[135], 2011) font référence en la matière. Elles nous amènent à resituer la construction des goûts et l'adoption des pratiques culturelles et sportives à l'aune des contextes familiaux, scolaires et affinitaires qui participent à les construire. Ces derniers incluent une multitude d'acteur·ice·s et d'espaces dont l'analyse va s'avérer indispensable dans la compréhension de l'adoption des pratiques culturelles et des univers de goûts. En effet, l'observation des pratiques culturelles se fait difficilement *ex nihilo* sans identifier certains facteurs et sans resituer les pratiques dans leurs environnements d'initiations et d'apprentissages.

Les rôles des parents, référents et accompagnants des logiques d'imprégnations (Octobre et Jauneau, 2008) et des projets éducatifs à l'exemple du *hobby* (Octobre, 2005) sont identifiés comme décisifs dans la circonscription des périmètres culturels à la disposition des enfants. Toutefois, pères et mères n'apparaissent pas égaux en termes de prescriptions culturelles. Si l'investissement éducatif est plus investi généralement par les mères, l'ordinateur et le domaine du sport cristallisent ces périmètres culturels avec une transmission majoritairement paternelle (Octobre, 2011). Les sœurs et les frères sont, eux, particulièrement identifié·e·s dans des « situations de co-pratiques » et « d'être/faire ensemble » [136] (Octobre et Berthomier, 2012). Cependant, le même constat genré demeure avec des partages qui se font hors des « domaines « réservés » des garçons »[137] (ibid.) identifiés ci-dessus. Le groupe des pairs va être également pointé comme un terreau favorable à l'initiation culturelle n'échappant pas à des logiques genrées (Mennesson, 2011). La composition des groupes affinitaires et la nature des liens qui les caractérisent varient quantitativement. Chez les garçons, les amitiés se vivent davantage au travers de « groupes plus larges à liens faibles » où les activités culturelles se pratiquent selon la logique du « faire ensemble » alors que les filles présentent des liens dyadiques axés sur l'exploration des subjectivités (musiques, sitcoms) (Pasquier, 2010).

Différentes étapes sont identifiées dans ces travaux et sont tout autant à prendre en compte dans la compréhension des pratiques culturelles. Les temps familiaux et les transmissions dans ce cadre, comme nous l'avons vu, sont au cœur de la période de la petite enfance. L'adolescence et ses débuts sont marqués par des changements de rythmes de vie et un poids croissant des modes de socialisation juvénile (Octobre, 2004). Ils se caractérisent par une autonomisation des temps et du champ des pratiques culturelles se transposant vers la chambre qui devient un espace d'expression plus privée, « une maison dans la maison » (Glevarec, 2009), couplée à des

[135] Avec Gérard Neyrand.
[136] Octobre et Berthomier, 2012, p.53.
[137] Ibid. 54.

modes relationnels sous forme de replis « homolatique »[138] (Moulin, 2005 ; Octobre, 2011). L'entrée au collège va également marquer ce temps d'entrée dans l'adolescence avec une mutation des codes et une volonté d'affiliation en matière de culture influencées par des logiques de marché (Octobre, ibid.) segmentées et stéréotypées. La fin de l'adolescence offre, quant à elle, une plus grande mixité dans la composition des groupes affinitaires et des découvertes culturelles se faisant par le biais de « passeurs »[139] (Donnat, 2009).

Ces travaux, portant une attention particulière à la construction des trajectoires culturelles, relèvent de nombreuses récurrences dans les facteurs de développement des goûts culturels dans la période allant de l'enfance à la grande adolescence. Ils sont unanimes dans le constat des univers cloisonnés. Les hochets et autres tambourins, les poupées et les ornements se retrouvent tout autant dans les rapports à la culture contemporaine des enfants. De la lecture (Détrez, 2011ab et Renard, 2008) aux logiques sentimentales (Diter, op.cit.) d'identification et d'idolâtries (Pasquier, 2000), en passant par l'ordinateur et le sport (Mennesson, op.cit.) : les pratiques culturelles donnent à voir des appropriations et des adoptions différenciées. Toutefois, les frontières, bien que marquées dans certains domaines (informatique, sport), peuvent se fluidifier avec une féminisation des rapports à la culture (Donnat, 2005) montrant des dynamismes de genre dans la « fabrique sexuée » :

> « De l'enfance à la grande adolescence, décalages, oppositions et convergences dessinent des paysages culturels mouvants, où les périmètres du masculin et du féminin et les stéréotypes associés évoluent et alimentent de manière dynamique la « fabrique sexuée » (Octobre, 2005) de soi, de l'enfance à la grande adolescence »[140] - Octobre

I.3. Choisir ses jeux vidéo

Une grande partie des analyses que nous avons mobilisées citent les pratiques vidéoludiques comme pôle statique où se situent les écarts différenciés : « *seuls les jeux vidéo et le sport apparaissent à tous âges masculins, tant en termes de profils des pratiquants que de profils des attachements* »[141] (Octobre, 2011). D'ailleurs, ces liens ténus de « fan » que les garçons entretiennent pour les technologies vidéoludiques sont le seul domaine où ces logiques

[138] Cette notion désigne à l'adolescence le fait de se replier sur son groupe d'appartenance, un temps d'entre-soi. Sylvie Octobre donne l'exemple de la période du collège où les groupes de pairs se font majoritairement « entre filles » d'un côté et « entre garçons » de l'autre (Octobre, 2011).
[139] « (…) *le terme de « passeur » prend tout son sens pour désigner les personnes ayant permis aux passionnés d'accéder à un monde dont ils ne maîtrisaient pas les codes et dont parfois ils ne connaissaient même pas l'existence : ce sont eux qui, en leur faisant découvrir des œuvres et des artistes qu'ils ignoraient mais aussi des manières de les regarder et d'en parler, leur ont donné les moyens et l'envie d'acquérir cette « culture déclarative » si essentielle dans les milieux culturels* » (Donnat, 2009, p.104).
[140] Octobre, 2011, p. 35.
[141] Octobre, ibid., p. 31.

d'attachements sont semblables à celles visibles chez les filles pour la musique ou encore les séries TV (Octobre, ibid.). Concernant l'ordinateur Sylvie Octobre (ibid.) actualise les écarts d'utilisation que nous avons pu révéler précédemment en avançant une utilisation de l'ordinateur ne présentant pas d'écart significatif :

> (…) l'observation des comportements des enfants indique que les niveaux de pratique quotidienne sont similaires pour les garçons et les filles : ainsi, à 11 ans, 13 % des filles et 16 % des garçons utilisent quotidiennement un ordinateur, ils sont respectivement 25 % et 26 % à 13 ans, 57 % pour les deux sexes à 15 ans et 66 % et 71 % à 17 ans. De plus, leurs niveaux d'attachement à la pratique sont également semblables dès 13 ans : à cet âge, 40 % des filles et 44 % des garçons se disent très attachés à cette activité, ils sont respectivement 69 % et 63 % à 15 ans et 75 % et 74 % à 17 ans »[142] - Octobre

Si l'utilisation et l'attachement aux ordinateurs apparaissent paritaires chez les enfants et les adolescents, des zones de glissement sont également visibles dans les logiques d'appropriation. En effet, la sociologue démontre un usage généralement caractérisé par la visée conversationnelle d'internet et de l'informatique ainsi qu'une « mutation des stéréotypes » (Octobre, ibid.). Cette dernière est visible chez les garçons *via* l'investissement des réseaux et des forums (bien qu'elle ne précise pas la nature de ces derniers) et l'ouverture vers des pratiques rédactionnelles. Toutefois, ces formes les plus traditionnelles (journaux intimes, poèmes) médiatisées restent elles majoritairement féminines. Ces résultats sont le reflet « *d'un double mouvement d'accès des filles à des outils « masculins », parce que technologiques, et d'inscription des garçons dans des usages des outils technologiques qui renouvellent des pratiques « féminines* »[143] (Octobre, ibid.). Plus que les rapports sociaux de genre, ceux de classe sont également à prendre en compte. En effet, Sylvie Octobre (ibid.) nuance ces résultats avec les classes populaires où l'aspect différencié dans les usages de l'ordinateur est plus marqué. Si l'accès et les appropriations présentent des dynamismes, en revanche, la propriété des machines se transmet comme «'des vêtements trop petits' » du frère vers la sœur » (Pasquier, 1999).

Face à l'engouement pour les jeux vidéo à tout âge, certains travaux ont adopté la même entrée par les pratiques culturelles et les rapports sociaux de genre (Lignon, 2013 ; Pasquier, 2010). Ils sont intéressants dans la mesure où leurs analyses apparaissent en continuité avec celles plus générales sur les univers culturels. Nous retrouvons l'importance du « faire ensemble » pour les garçons au travers de l'exemple des LAN et des pratiques de jeu pour les adolescentes plus solitaires avec un rapport passionnel qui se conjugue davantage au masculin (Pasquier, 2010). Fanny Lignon (op.cit.) part du constat que les femmes jouent de plus en plus aux jeux vidéo

[142] Ibid., p.34.
[143] Ibid., p. 35.

(chiffres entre 33 et 50%). Elle va porter son attention dans son enquête sur les adolescent·e·s (de 13 à 19 ans). Si la progression des filles et des femmes dans le domaine est nette la régularité de la pratique et le temps qui lui sont alloués présentent des écarts. En effet, les adolescentes arrêtent de jouer plus tôt et y consacrent par jour moins de temps comparativement aux garçons et jeunes hommes. Les types et partenaires de jeux ne sont également pas les mêmes. Fanny Lignon souligne, contrairement aux analyses vues précédemment, l'importance pour les filles de partager la pratique vidéoludique dans leurs cercles familiaux, celle des garçons reste invariablement tournée vers les cercles affinitaires et l'extérieur. Au sujet des types de genre plébiscités certains pôles demeurent opposés : les « jeux de garçons » (action, combat, tirs, infiltration) hérités du *rough-and-trumble* (Brougère, 2003) et les « jeux de filles » autour de l'aspect convivial et domestique (danse, musique, puzzle, gestion). Ces derniers sont en continuité avec les univers ludiques différenciés que nous avons déjà mentionnés. Du côté des données autour des univers vidéoludiques, les écarts stéréotypés sont également marqués opposant la guerre et le sport du côté masculin à l'humour et la vie sentimentale/quotidienne du côté féminin. Malgré cela, l'auteure montre, elle aussi, des zones de glissement dans la mesure où les jeunes filles ont des univers vidéoludiques plus variés que ceux des garçons et dans le cas des jeux de sport « *n'hésitent pas à aller sur le terrain des garçons, en précisant que, l'inverse ne se vérifie aucunement* »[144] (Lignon, op.cit.). L'*héroic fantasy*, l'espionnage, l'honneur et la science-fiction sont, eux, appréciés de façon mixte.

Il est intéressant de voir comment les rapports à la culture sont marqués par les rapports de genre. Ils donnent tout autant à voir dans l'adoption des pratiques des étapes et un poids dans cette dernière du groupe des pairs. À ce sujet, il semble indispensable de comprendre la pratique des jeux vidéo en saisissant l'importance des rapports à la culture qu'elle véhicule/produit et surtout dans la place et l'importance de cette dernière dans les trajectoires culturelles des individus. L'ensemble de ces dimensions n'est pas indépendant des environnements autant d'initiation que de « quotidiens de pratique » composés de multiples acteur·ice·s comme le mettent en valeur les analyses de la sociologie rapport à la culture de l'enfance et l'adolescence. Cependant des zones d'ombre persistent. Les échantillons mobilisés dans ces enquêtes semblent poser le biais de l'hétéronormativité notamment concernant les analyses incluant les parents. Bien que les familles monoparentales soient parfois prises en compte, il apparaît indispensable de prendre en considération plus largement les manières de « faire famille » (Gross, 2007) en dehors du binaire « papa/maman ». Nous pouvons émettre l'hypothèse que l'accès à davantage de représentativité en dehors du modèle traditionnel pourrait constituer des pistes à explorer dans l'analyse des rapports de transmission à la culture et les dynamismes de « la fabrique sexuée » du soi (Octobre, 2011). Enfin, resituer les pratiques vidéoludiques dans celles plus

[144] Lignon, 2013, p.149.

larges des rapports à la culture montre à quel point elles n'ont rien de « spontanées » (Berry, 2008a) mais sont liées à des logiques et un paysage ludique plus large.

I.3.1. Culture en ligne

> « Comprendre la culture vidéoludique aujourd'hui, c'est sortir d'une vision strictement économique des produits pour en saisir les logiques culturelles et sociales »[145] - Berry

Depuis le début de ce propos, nous utilisons donc la terminologie « pratique culturelle » dans notre appréhension des jeux vidéo sans pour autant, ou du moins pas directement, nous être attardée sur sa signification appliquée à notre objet. Si la dénomination « pratique » fera l'objet d'un chapitre, celle de « culture » a déjà été située. En effet, nous sommes déjà revenu sur les héritages et les origines des technologies vidéoludiques en soulignant les liens avec certains des référentiels culturels de leur histoire : *hacking*, littérature (science-fiction, *fantasy*), cinéma et des univers militaires. Nous avons pu le voir ces influences sont beaucoup plus nombreuses et ne sont pas simplement de l'ordre des représentations mais caractérisent intrinsèquement la culture des jeux vidéo. Détailler l'ensemble des nombreuses ramifications culturelles qui composent cette dernière est un exercice qui a déjà été entrepris (Berry, 2008ab, 2009 ; Peyron, 2011 ; Zabban, 2011). Vincent Berry dans son article « une cyberculture ludique collaborative et paradoxale » (Berry, 2008b) aborde en détail les nombreux bras articulés de la culture vidéoludique et plus particulièrement celle des jeux en ligne. Il ajoute à ceux que nous avons révélés, celle des jeux de rôles sur plateaux et l'univers de fiction médiéval fantastique. Il précise également l'importance des logiques compétitives et communautaires des MUD[146] où l'affrontement et la créativité vont de pair. Logique de regroupement d'une part, « *avec l'émergence des « clans » et des communautés virtuelles de joueurs* »[147] (Berry, ibid.) combinée aux multiples possibilités de production de contenus. Les frontières entre production vidéoludique et réception apparaissent minces dès les origines, souvenons-nous de l'exemple de *Spacewar* qui « *s'inscrit déjà dans un processus de circulation culturelle* »[148]; internet va, lui, étendre les possibles en matière de détournement et de participation des joueur·euse·s faisant d'eux et d'elles des « faiseur de mondes » (Trémel, 2001) ou plus *« exactement des artisans du digital* »[149] (Berry, op.cit.).

[145] Berry, 2008a, p. 41.
[146] Abréviation de Multi User Domains : « *qui s'apparentent à des environnements textuels permettant des regroupements de joueurs autour et dans un seul et même univers de jeu* » (Berry, 2008b. p.57).
[147] Ibid. p. 58.
[148] Berry, 2008a, p. 23.
[149] Berry, 2008b, p.59.

Vincent Berry (2008b) distingue quatre types de productions pouvant être réalisées à partir d'un jeu vidéo :

> « 1 – des détournements ludiques : la transformation d'un jeu vers un autre type de jeu. L'exemple le plus le plus célèbre est celui du jeu Counter-Strike ;
>
> 2 – des détournements idéologiques : on transforme un jeu moins dans une intention de divertissement que dans une logique d'apprentissage, de formation ou de propagande ;
>
> 3 – des modifications artistiques et culturelles : amélioration graphique, créations de « skins », d'avatars, de textes, de vidéo, etc. ;
>
> 4 – des détournements économiques : une économie souterraine ou parallèle se développe au sein ou parfois autour de jeux : ventes de personnages, ventes d'objets »[150] - Berry

Ces détournements, ces tests[151] et modifications, ne sont plus l'apanage des plus expert·e·s et apparaissent courants dans les modes de consommation des univers ludiques en ligne. Ces pratiques « méta-ludiques » sont mêmes encouragées par les producteur·ice·s de jeu prenant appui sur ces productions, ces critiques et appropriations, non sans quelques tensions (Berry, ibid.). L'aspect communautaire est, lui aussi, valorisé par le biais de regroupements prévus et entretenus par le dispositif vidéoludique (guilde, ami·e·s, canaux de discussions) et au-delà de l'interface du jeu par les joueur·euse·s eux/elles-mêmes (forums, sites, réseaux sociaux). Ces communautés et leurs supports sont des facteurs décisifs dans le succès et la pérennité. Un univers en ligne persistant n'est rien sans une population active.

Étudier les pratiques des jeux vidéo en ligne doit se faire dans l'appréhension de ses circuits (Kline et al, 2003 ; Berry, op.cit.) avec les logiques ludiques, matérielles, culturelles et expérimentales qui les caractérisent. Il sera intéressant de mettre en perspective ces fondements, du point de vue des pratiques individuelles, équipée des lunettes du genre afin de saisir dans quelle mesure la convergence culturelle (Jenkins, 2008) est traversées par des logiques genrées.

[150] Ibid. p.59.
[151] L'auteur souligne à ce sujet l'importance des tests par les joueur·euse·s des jeux en ligne dans leur version « béta » processus qui consiste à sélectionner un échantillon de personnes afin qu'elles puissent évaluer le jeu et donner leur avis sur ce dernier avant sa sortie officielle.

II. LES GAME STUDIES

Les travaux disponibles sur les jeux vidéo sont nombreux. Ce loisir, l'un des plus plébiscités, a été analysé sous de multiples angles et à un niveau pluridisciplinaire. L'étendue des pays concernés se situe à l'échelle mondiale comme le montrent les travaux (2017) et la thèse en cours de Sarah Meunier consacrée aux réseaux de recherche vidéoludique. À la manière des thématiques et des champs que nous avons évoqués tout au long de notre historique, la généalogie et la mise à plat des game studies ne sont plus à faire. La thèse de Vincent Berry (2009) est exemplaire dans cette perspective et dresse un recensement riche de la littérature disponible au moment de sa rédaction. Plus récemment, une actualisation fine et davantage condensée de ce dernier est disponible dans l'article de Vinciane Zabban « Retour sur les game studies » (2012) ou encore l'ouvrage au titre univoque « Les jeux vidéo comme objet de recherche » (Rufat, Ter Minassian, dir., 2011). Tout d'abord, en nous appuyant sur ces travaux, nous allons proposer une vue d'ensemble des courants majeurs des *game studies*. Ensuite, nous resterons fidèles à notre « fil d'Ariane du genre » qui nous guide depuis le début de ce propos. À la manière des technologies et des usages, focalisons-nous sur les travaux avec ou sur les jeux vidéo où le genre est présent et/ou dans quelques rares cas en est l'objet de l'analyse. Enfin, dans la mesure où notre approche se centre sur la pratique vidéoludique, nous proposons de revenir sur nos principaux apports en la matière.

II.1. Étudier le jeu

Dans la recherche spécialisée sur les jeux vidéo, les manières d'analyser l'objet sont nombreuses. Elles sont d'autant plus complexes à approcher, encore plus à s'approprier, étant donné le caractère pluridisciplinaire[152] des game studies. Nous l'avons déjà cité précédemment, des chercheur·euse·s (Berry, 2009 ; Rueff, 2008 ; Zabban, 2012) ont excellé dans cet exercice. Leurs travaux constituent des bases solides afin d'y voir plus clair dans les nombreuses manières d'envisager le jeu vidéo et ses pratiques. Malgré un développement qui commence à être conséquent et des thèses spécialisées, le champ des game studies n'est pas encore institutionnalisé en tant que tel, ceci dû en partie à « *aux problèmes de légitimité que soulèvent les représentations sociales et culturelles de leur objet* »[153] (Zabban, 2012). Les premiers mots de l'ouvrage collectif de Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (op.cit.) sont d'actualité : les jeux

[152] De multiples disciplines se sont penchées sur les technologies vidéoludiques avec des questionnements et des parti-pris qui le sont tout autant : sociologie, psychologie, sciences de l'éducation, économie et gestion, sciences de l'information et de la communication, études littéraires, philosophie, études cinématographiques.
[153] Zabban, 2012, p. 142.

vidéo sont (toujours) « *un objet culturel porteur de nombreux discours normatifs, souvent très polarisés* »[154] (Rufat et Ter Minassian, 2011). Néanmoins, des collectifs de recherche montrent la volonté de mise en commun et de travail collectif [155]. Si l'on adopte une vue d'ensemble sur les travaux disponibles sur les jeux vidéo, des « familles »[156] se distinguent. Avant de revenir sur ces dernières, les games studies ont, elles aussi, leurs pères. En effet, des chercheurs, qui se sont employés principalement à circonscrire l'activité ludique et son sens, sont récurrents dans les travaux français s'attelant à retracer ce courant de recherche : Johan Huizinga, Roger Caillois, Jesper Juul, et Jacques Henriot. Johan Huizinga (1938) donne « *une importance culturelle primordiale au jeu, en inscrivant ce type d'activité comme une forme première d'expression humaine (homo ludens) au même titre que la connaissance (homo sapiens) et que le travail (homo faber)* »[157] (Zabban, op.cit.). Roger Caillois est, lui, mobilisé dans la littérature pour sa typologie (1967) qui s'appuie sur les notions de règles, de structures qui cadrent les différents types de jeu. Jesper Juul « *insiste sur la dimension interactive du jeu* »[158] (Zabban, op.cit.). Jacques Henriot (1989) va davantage se centrer sur « la question des apprentissages informels » et « *ouvrira une discussion entre des recherches prenant en compte l'inscription des activités des joueurs dans des contextes socio-culturels* »[159] (Zabban, op.cit.). Nous voyons déjà se dessiner les multiples approches. Qu'est-ce que le jeu ? Comment peut-on le circonscrire ? Par quels angles entrer afin de l'analyser ? Une fois le choix opéré, l'un prime-t-il sur l'autre ? Le ludique, les récits, les pratiques quotidiennes ? Les relations entre le « *game* » et le « *play* » ? Ces questions sont complexes et demeurent en trame de fond des débats internes aux game studies (Zabban, 2012). Notre démarche ne va pas consister à revenir en détail sur ces débats mais plutôt à évoquer les apports qui ont été heuristiques pour notre propre approche.

II.1.1. Des histoires et des jeux

> « Les ludologues aussi aiment les histoires »[160] - Frasca

Un pan important des études porte sur la mise en scène des récits dans les jeux. Désignées sous l'appellation « narratologie », les études ainsi identifiées s'attachent à comprendre comme « œuvre fictionnelle »[161] (Zabban, 2012). L'analyse de la fiction y constitue le cœur de l'analyse. Ces études s'inspirent bien évidemment de celles sur la narration des études littéraires. Brenda

[154] Samuel Rufat & Hovig Ter Minassian, 2011, p. 5.
[155] A l'image en France des journées d'étude « game studies à la française ? » programmes des éditions en ligne : https://gsalf.hypotheses.org/ ou encore l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines : http://www.omnsh.org/ qui rassemble un grand nombre de chercheur·e·s travaillant sur les jeux vidéo en France.
[156] 'Famille' est ici entendu essentiellement dans la manière de considérer l'objet dans l'analyse.
[157] Zabban, 2012, p. 143.
[158] Op.cit., p. 147.
[159] Op.cit., p. 144.
[160] Gonzalo Frasca cité par Zabban, 2012, p. 148.
[161] Zabban, ibid., p.146.

Laurel (1991) et Janet H. Murray (1997) ont, par leurs travaux, montré la pertinence de l'analyse des textes. La narratologie repose, selon Julien Rueff (op.cit.), sur trois éléments. Le premier souligne le recours à la narration dans l'ensemble des pratiques et des représentations vis-à-vis duquel les jeux vidéo ne font pas exception (op.cit.). Ces derniers sont constitués intrinsèquement d'éléments narratifs et, enfin, « *il existerait de nombreuses similarités entre les jeux vidéo et les narrations* »[162] (op.cit.). Ces points de repères volontairement simplifiés pointés par Julien Rueff laissent entrevoir les principales critiques qui vont être faites à ce courant : l'absence d'autonomisation des sciences sur le jeu vidéo (Zabban, 2012) et l'éviction des mécanismes vidéoludiques (Rueff, op.cit.). Il va être souvent mis en opposition avec la « ludologie » où l'attention est davantage portée sur la dimension interactive du jeu (Zabban, op.cit.). Face aux nombreuses mutations du secteur vidéoludique et son industrialisation et la volonté de faire une science spécialisée, les ludologues et autres approches portant sur « la singularité du jeu » vont jouer un rôle important dans la naissance des game studies (Zabban ; op.cit.).

Au sein des travaux sur la ludologie, les focales portent principalement sur les règles « *comme objet structurant l'activité* » [163] (Zabban, op.cit.). L'influence des cultural studies américaines est marquante dans nombre de travaux affiliés à ce courant (Aarseth, 2001 ; Juul, 2001). Dans cette dynamique les travaux de Hall (1993/2016) et son principe d'encodage et de décodage du message médiatique vont éclairer l'appropriation et l'interactivité du médium vidéoludique (Zabban, op.cit.). L'ouvrage de Gonzalo Frasca *Ludology meets Narratolgy* (1991) revient sur l'opposition entre les deux courants en avançant qu' « *il serait impossible de considérer un jeu vidéo (en tant que jeu) en faisant l'économie des mécanismes définissant les conditions de victoire d'une part, et les modalités d'action des joueurs d'autre part* » [164] (Rueff, 2008).

II.1.2. Le *game-play*

Le jeu est important. Il est présent partout et constitue un acteur à part entière. En effet, les jeux vidéo sont au centre des trajectoires des joueuses, de leurs discours et de leurs quotidiens, tout en étant des vecteurs de distinctions, des médiateurs de sociabilités ou encore chargés de souvenirs. Toutefois, la revendication de notre démarche ne peut se faire en tant que science du *ludus* en lien direct avec les travaux de Jesper Juul (2008). La description des mécanismes des jeux n'est jamais totale et reste partielle, tout en reconnaissant les vertus de la classification des jeux de Caillois (1992) ; notre attention se porte davantage vers ce qui incite « *les individus à adopter une attitude ludique* » (Genvo, 2011.). Selon les types et les genres de jeu évoqués et/ ou

[162] Rueff, 2008, p.149.
[163] Ibid., p.148.
[164] Rueff, 2008, p.149.

observés, la médiation ludique et ses significations ne sont, bien évidemment, pas les mêmes. Si la question ontologique du primat du « *game* » sur le « *play* » est tout à fait pertinente, elle trouve particulièrement un écho dans notre approche à propos du dialogue entre les deux paradigmes. Cette entreprise a déjà été détaillée en profondeur par le philosophe Mathieu Triclot dans son article (2013) au titre évocateur : « *Game studies ou études du play* ». Il revient sur des travaux emblématiques sur la notion de jeu développés par Jesper Juul et Jacques Henriot. Cet article soulève les tensions analytiques qui émergent entre le fait de traiter prioritairement le jeu en lui-même (approche *game*-centric) ou bien, d'abord, le fait de jouer (primat du *play*). Étudier la pratique penche irrémédiablement d'un côté de la balance, celle du *play*. Revenons sur une de ces approches par le biais de l'analyse des travaux de Jacques Henriot par Mathieu Triclot. Sur la notion de jeu en général, en gardant à l'esprit que les formes vidéoludiques sont issues de formes plus traditionnelles de la culture enfantine (Berry, 2011), il éclaire nos positions analytiques dans la mesure où :

> « Il faut donc si l'on veut appréhender le phénomène du « jeu » dans sa totalité, discerner la part de jouer (play) qui entre dans l'accomplissement d'un jeu (game) (Henriot, 1969, p. 45). Il faut admettre tôt ou tard que le jeu n'existe que parce qu'il a sens de jeu – qu'il n'a de sens de jeu que pour celui qui joue ou se montre capable de jouer. [...] L'essentiel dans une telle étude n'est pas réellement le jeu auquel joue le sujet, mais le jeu qu'il joue quand il y joue. Car c'est seulement parce qu'il y joue que le jeu prend forme et sens de jeu : « la réalité des jeux est dans l'homme seul » (Valéry) »[165] - Henriot

Dans cette perspective, les règles, leurs compréhensions, alors combinées aux actes et aux gestes auxquels elles font appel, ainsi que leurs conséquences, sont des points fondamentaux qu'il convient d'explorer pour toute analyse de pratique. Pour les jeux vidéo, ces aspects sont saisissables en partie via les titres et les genres de jeux, mais également par les métriques qui les caractérisent et leurs diverses appropriations, les corps et les matérialités dans lesquelles elles se donnent à voir et à entendre au quotidien et, dans une certaine mesure, dans les récits des joueur·euse·s. Si la perspective d'un des fondateurs de la ludologie est ici reprise par touches, elle ne peut aucunement être appliquée au sens strict de cet auteur. En effet, la question des règles reste centrale pour Jesper Juul et, plus généralement, pour les ludologues. Cette dernière, quand on l'adopte, peut revêtir de multiples caractères et densités, et peut constituer l'axe central d'un travail de recherche. Il est évident que l'attitude ludique et le respect et /ou le contournement des règles, voire leurs détournements, varient d'un jeu à un autre tout autant que les sanctions en cas de manquement à ces dernières. Pour autant, l'analyse des jeux et leur processus d'objectivation, selon le système formel fondé sur les règles de Jesper Juul, est adaptable à nos ambitions :

[165] Henriot, 1969, pp. 46-47, cité par Triclot, 2013, p.17.

> « Le modèle de Juul comporte six critères : (1) un jeu est un système formel basé sur des règles, (2) qui produit des résultats variables et quantifiables, (3) auxquels sont attachées des valorisations différentes, (4) dans lequel le joueur fait effort pour influencer le résultat, (5) auquel il est émotionnellement attaché, (6) et dont les conséquences dans la vraie vie sont négociables »[166] - Juul

Outre cet indispensable zoom sur les systèmes de jeu et leurs nombreuses ramifications, il est primordial de les penser en lien avec les systèmes de valorisation qu'ils participent à produire et à alimenter. Les six critères énoncés par Jesper Juul se retrouvent dans l'analyse des processus de ludicisation de Sébastien Genvo (2013) et son "attitude ludique" qu'il détaille en ces termes :

> « En somme, on peut avancer que lorsqu'il adopte une attitude ludique, un individu procède à l'agencement d'un ensemble de moyens et de règles (qui structurent son attitude ludique), d'un monde fictionnel (puisque jouer c'est « faire comme si ») et d'un contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu et qui a aussi un rôle sur sa mise en forme) »[167] - Genvo

II.1.3. Des mondes

La fin des années 1990 va être marquée par les travaux portant sur la vie dans les mondes en ligne. La démocratisation d'internet et des jeux en ligne multijoueur·euse·s va être le moteur de cet intérêt. Des enquêtes vont ouvrir la voie et démontrer la pertinence d'explorer les mondes en ligne (Dibbell, 1999 ; Turkle, 1994 ; Hine, 2000). L'essentiel des assises théoriques et surtout la manière d'envisager ce terrain se situent davantage du côté de l'anthropologie culturelle (Fine, 1983) qui appréhende le jeu vidéo dans le domaine des loisirs au travers de ses activités. Ce pan des *game studies* va compter de nombreuses enquêtes au-delà de ces pionnières. Elles s'attachent à comprendre à la fois les univers en ligne et les personnes qui les peuplent (Berry, 2009 ; T.L Taylor, 2006 ; Zabban, 2007). Plus que des œuvres à décoder ou des mécanismes de jeux à comprendre, c'est l'aspect social des univers vidéoludiques qui est, enfin, appréhendé. Les premières explorations dites « virtuelles » ne se sont pas faites sans biais. Si ces travaux ont souligné, par le biais de fines ethnographies, l'aspect foisonnant des activités et leur mode de régulations, ces études, pour les plus anciennes d'entre-elles, restent caractérisées par une opposition structurante entre « réel » (IRL) et « virtuel » (IG ou encore « dans le jeu »). La nécessité de dépasser ce type de segmentation va être aidée par le biais d'explorations qui vont continuer, montrant davantage la richesse de ces mondes et « la complexité de la pratique » (Zabban, op.cit.).

[166] Juul, 2005, p. 36, repris par Triclot, 2013.
[167] Genvo, 2013, p.15.

Si nous nous centrons sur les *game studies* à la française, les enquêtes de Manuel Boutet (2010) et Vinciane Zabban (2009, 2011) sont fondatrices dans le domaine se situant dans le sillage des premières ethnographies en ligne. En effet, bien que ces univers apparaissent sous de multiples aspects « socialement inépuisables », la découverte et la description de ces foisonnants espaces ne sont plus à faire. La thèse de Vincent Berry (2009), pionnière en France sur la vie des univers simulés, est exemplaire sur le sujet. Des MUD au MMO[168], il retrace les origines (développement, commercialisation) de ces jeux à partir des années 1980 et les présente (graphismes et mécanismes de jeu) sous leurs différentes formes en détail. Il retrace l'arrivée des premiers regroupements en ligne et leur « façon de jouer »[169] (Berry, op.cit.) : « les guildes », l'apparition d'espaces collectifs de jeu « dans le jeu (maison) et hors du jeu (sites ou forum) » (ibid.) et des canaux de communications alloués à ce type d'interfaces vidéoludiques, de *TinyMUD*[170] (1989) à *Ultima Online*[171] *(1997)* en passant par *Everquest*[172] *(1999)*. Par le détail apporté à la description de joueur·euse·s (Berry, op.cit.) ou de temps d'immersion dans ces mondes (Boutet, op.cit. ; Zabban, 2007, 2009, 2011 ; Mauco, 2011), ces analyses participent à montrer la richesse de ces mondes, les sociabilités qui les caractérisent ; tout en sortant ces espaces des dichotomies « en jeu » / « hors-jeu » et « en ligne » / « hors-ligne » dans lesquels elles sont parfois réduites (Zabban, 2012). Il analyse la « *nature des relations tissées au sein de ces univers* »[173] (Berry, 2009) et les types de sociabilités qui les créent, participent à les construire et dans tous les cas les font exister au quotidien participant à « *l'insertion du jeu vidéo dans l'espace social et familial des joueurs* »[174] (Berry, ibid.).

Cette « seconde vague[175] » d'analyses, d'où partent les premières formes de collectifs de recherche s'affiliant aux game studies anglo-saxonnes, semble depuis ses débuts s'évertuer à déconstruire l'imaginaire social autour de la pratique des jeux vidéo alors nourris de stéréotypes[176]. À ce sujet, certaines introductions d'ouvrage font référence en revenant sur « la figure de l'adolescent accro et isolé » (Berry, 2012 ; Rufat, Ter Minassian, dir., op.cit.). Cette dernière va longuement occuper le devant de la scène médiatique et constituer les principaux points à déconstruire pour les premières générations de chercheur·e·s. Les premières phrases du prologue à propos des *jeux vidéo* : « ça n'est pas une sous culture »[177] ainsi que le titre choisi par

[168] *Massively Multiplayer Online* : jeu multijoueur·euse·s en ligne.
[169] Berry, op.cit., p.35.
[170] « *En 1989, un étudiant de l'université Carnegie Mellon (Pennsylvanie) développe « TinyMUD » qui, à la différence des autres jeux, ne repose pas sur l'affrontement. Au lieu de combattre des créatures, les participants travaillent ensemble à développer et étendre le monde à l'aide d'un programme simple* » (Berry, 2009, p.33).
[171] Cf. lexique. Jeu en ligne multijoueur·euse s'inspirant largement de l'univers médiéval fantasque. La thèse de Vincent Berry (2009b) offre une description et une analyse détaillée de celui-ci.
[172] Cf. lexique et Berry (ibid.).
[173] Berry, 2009b, p.21.
[174] Berry, ibid., p.15.
[175] Le terme « seconde vague » est employé en rapport avec des travaux qui ont marqué le début des analyses sur les jeux vidéo : Trémel, 1999 ; Le Diberder, 1993.
[176] Uniquement pour les enfants, pathologisation des pratiques, pauvreté des univers.
[177] Traduction personnelle : « *this is not a subculture* » (Herz, 1997, p.6).

J.C Herz : Joystick nation (1997) sont révélateurs de ces générations ayant grandi avec les jeux vidéo. Ils soulignent à quel point cette pratique est inscrite dans le patrimoine culturel américain en réaffirmant son caractère culturellement légitime par la révocation du qualificatif « *subculture* ». Cette citation, empreinte de nostalgie et de légitimation, reflète le parti-pris des premiers écrits sur les jeux vidéo et leurs pratiques qui semblent impulsées par la familiarité d'une génération de plus en plus attachée aux technologies vidéoludiques. Du côté académique, cet attachement se lit au travers de certaines trajectoires de chercheur·e·s à l'image de celle de Sherry Turkle et de ses nombreux ouvrages et articles (1984, 1986, 1994, 1995) où la vie dans les mondes vidéoludiques possède une place centrale. Dans le dernier ouvrage de sa longue carrière (2017), le clin d'œil à cet attachement générationnel est présent dès les premières pages :

> « Les enfants jouaient au morpion avec leurs jouets électroniques, les missiles de jeux vidéo se chargeaient des astéroïdes envahisseurs, et les programmes « intelligents » pouvaient retarder la fin de leurs sérieux matchs d'échecs. Les premiers ordinateurs personnels étaient achetés par des personnes appelées amateurs. Les gens qui les ont achetés ou construits, souvent expérimentés dans la programmation, ont souvent créé leurs propres simples jeux. Personne ne savait commenter utiliser les ordinateurs d'une autre façon »[178] - Turkle

Que ce soit du côté des courants de la narratologie, celui de la ludologie ou encore dans ceux culturels et sociaux[179], l'essentiel des travaux se sont évertués à montrer la richesse multi-située de cet objet dans une volonté de le légitimer. Ces différents courants ne restent toutefois jamais totalement distincts. En effet, la plupart des travaux ne sont pas cloisonnés et reconnaissent les apports heuristiques des études voisines. Cette complémentarité des angles dans l'appréhension de l'objet jeu vidéo se donne à voir particulièrement si l'on regarde l'alliance de ce dernier au genre.

II.2. Genre et jeux vidéo

Concernant plus précisément le genre et les jeux vidéo, la branche sur laquelle repose l'essentiel des travaux semble avoir du mal à se solidifier. Ce constat de fragilité n'incombe pas seulement à l'étude des technologies vidéoludiques alors équipées des « lunettes du genre » (Lignon, 2015) mais pourrait caractériser, bien que de plus en plus nuancé, l'ensemble du courant des *game*

[178] Traduction personnelle : Turkle (ibid.), (ix) partie author's note turning points) : « *Children played tic-toe with their electronic toys, video game missiles took on invading asteroids, and "intelligent" programs could hold up their end of serious chess match. The first home computers were being bought by people called hobbyists. The people who bought or built them experimented with programming, often making their own simple games. No one knew to what further uses home computers might be put* ».

[179] Ce compte rendu des game studies est loin d'être exhaustif. D'autres courants et d'autres approches de l'objets sont bien évidemment possibles. Nous avons préféré approcher les principaux (selon nous) qui ont participer à construire notre propre démarche.

studies. Les études françaises s'y affiliant sont marquées par les différents prismes d'entrée que nous avons évoqués précédemment. Selon les disciplines d'appartenance des chercheur·e·s, les angles d'entrées apparaissent différents. Les communications des journées des « game studies à la française » illustrent la richesse de ces travaux. Malgré l'intérêt des chercheur·e·s et la reconnaissance académique de leurs contributions (publications, postes à la suite de thèses spécialisées dans les études vidéoludiques), le genre apparait pendant longtemps gommé des recherches francophones sur les jeux vidéo. Cependant, cette absence n'est pas aussi marquée outre-Atlantique. À titre de comparaison temporelle, la France connaissait son premier colloque spécialisé sur la thématique en 2012, à l'initiative de Fanny Lignon, alors qu'en 2004 a été organisée la première conférence « *women's game* » à Austin, Texas, à l'initiative de chercheures et actrices de l'industrie. Si l'on prend les ouvrages spécialisés, le retard français se durcit avec la publication, seulement en 2015, de « Genre et jeux vidéo », 17 ans après l'ouvrage référence de Justine Cassell et Henry Jenkins « *From barbie to mortal kombat : gender and computer game* » (1998).

Il est difficile de déterminer les causes de cette si longue omission bien que des indices pointent plus haut dans notre développement. Les études féministes, tout comme celles au cœur du développement des *game studies à la française,* ne semblent pas pour les premières et, tardivement pour les secondes, avoir saisi l'intérêt de l'alliance de ces deux objets d'étude. Si on porte attention aux trajectoires des chercheur·e·s spécialisé·e·s autant « côté genre » que « études jeux vidéo », et à l'exception de Fanny Lignon en France, personne ne semble s'être spécialisé·e de cette alliance thématique. Dans les pays anglo-saxons, cela est beaucoup plus nuancé. La liste est longue si nous faisons un détour du côté des productions de Yasmin B.Kafai, Justine Cassell, Kelly Bergstrom, Kari Storla, T.L Taylor, Gatherine Goodfellow, Mia Consalvo, Brenda Laurel Nicholas Taylor ou encore Jennifer Jenson et Suzanne de Castell. Bien que ces chercheur·e·s ne soient pas toutes et tous actuellement en poste, elles et ils montrent un vif intérêt, outre-Atlantique, pour les travaux autour du genre et les jeux vidéo. Le développement des *media, gender* et *cultural studies* n'est pas sans incidence pour ce gap observable dans les études genre et jeux vidéo. En effet, la filiation entre les *game studies* et les *cultural studies* est grande en France, leur réception et leur appropriation dans la recherche universitaire se sont faites non sans biais (légitimité des objets et de ce champ, traduction des analyses). En parallèle, comme nous l'avons évoqué, les études féministes françaises n'ont pas, non plus, directement constitué un incubateur favorable à ce type de thématique plutôt saisie *via* l'entrée des usages et de la sociologie de la culture.

L'écart en termes d'années de publication d'ouvrages référents et de personnes se spécialisant sur genre et jeux vidéo entre la France et les pays anglo-saxons est très grand. Toutefois, si les

focales exclusivement dédiées au sujet dans la littérature sont rares (Lignon, op.cit.), nous retrouvons un « volet genre » (Jouët, 2003) dans les « game studies à la française ».

Nous allons revenir sur une sélection de ces travaux, toujours guidés par Ariane et son fil du genre, du côté des représentations des personnages et des logiques de réception, de celui du *gameplay* et/ou du quotidien des pratiques.

II.2.1. Des représentations de Lara à Bayonetta

> La construction du genre se poursuit à travers des technologies de genres variés (le cinéma par exemple) et des discours institutionnels (la théorie par exemple) qui ont le pouvoir de contrôler le champ des significations sociales et donc de produire, promouvoir et « implanter » des représentations du genre (…) »[180] - De Lauretis

Souvenons-nous de la section[181] centrée sur la *playhistoire*, les représentations et les *gameplay* des premiers personnages féminins dans les jeux vidéo. Ces jeux donnent rarement à jouer des héroïnes au profit de personnages secondaires non jouables toujours dans des situations périlleuses dont il s'agit de les extirper. Des travaux universitaires se sont justement penchés sur ces problématiques. Dès l'arrivée des productions médiatiques, les études féministes majoritairement centrées sur les productions cinématographiques ont démontré comment un tel médium pouvait être structuré par le sexisme (De Lauretis, 1984, 1987, ; Mulvey, 1975). Les analyses des textes, des intrigues, des représentations des corps et des cadrages mettent en lumière comment l'essentiel de l'offre et ses mécanismes filmiques sont à destination de l'assouvissement des désirs masculins hétéronormés, au travers du concept du : *male gaze* (De Lauretis, op.cit. ; Metz, 1977). Mathieu Triclot fait un inventaire complet des différents instruments laissés par les études cinématographiques de genre dans le chapitre : « *où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma* » de l'ouvrage « Genre et jeux vidéo » dirigé par Fanny Lignon (2015). Il rappelle ainsi la dissymétrie des rôles, avec des femmes majoritairement associées à la séduction, avec des rôles et des corps stéréotypés, alors que les hommes, eux, bénéficient d'une palette d'incarnation beaucoup plus large avec des rôles plus profonds (Smith, 1972) :

> « Le rôle de la femme dans le film renvoie à peu près toujours à son attraction physique et aux jeux de séduction qu'elle joue avec les personnages masculins. A l'inverse, les hommes ne sont jamais montrés uniquement en relation aux personnages féminins, mais dans une grande variété de rôles»[182] - Smith

[180] De Lauretis, 2007, p. 75, traduite par Sam Bourcier.
[181] I.3.2 du chapitre 1.
[182] Smith, 1972, p.13, repris par Triclot, 2012a, p. 24.

Dans cette perspective, les parallèles entre les deux industries (cinéma et jeux vidéo) sont nombreux. La force et les ressemblances de ces derniers sont minutieusement décrites en France avec les travaux d'Alexis Blanchet (2008, 2010, 2012, 2016). En conséquence, les critiques soulevées par les analyses cinématographiques féministes ont été récemment mobilisées dans les études françaises afin d'étudier les productions vidéoludiques en étant équipées de « lunettes du genre » (Lignon, 2015). Dès 2008, côté game studies à la française, Sébastien Genvo reprendra le concept de « masculinité militarisée », originellement de Stephen Kline (2003), (celle-ci étant fortement présente et constituant un genre de jeu à part entière) en démontrant comment elle est liée à des éléments sociohistoriques (guerre froide, financement du secteur par l'armée américaine). La guerre, le combat, la conquête et les représentations qui leur sont associées traversent les productions vidéoludiques et les « *significations partagées de jeu au sein de la communauté* »[183] (Genvo, 2008). En ce qui concerne les analyses des personnages féminins, l'éventail analytique est plus mince. Nous allons prendre deux exemples de l'ouvrage cité plus haut, alors centrés sur le sujet en France (Lignon, op.cit.). De Lara Croft (Blanchet, 2012) à Bayonetta (Coville, 2012), ces chapitres soulignent comment les jeux produisent et sont vecteurs de représentations genrées et comment ils ouvrent la voie à des questionnements autour de leur réception.

Lara Croft, aventurière archéologue aux proportions longtemps disproportionnées, et Bayonetta, sorcière usant et abusant de sa plastique, ont connu et continuent de connaître un succès commercial et critique. Le choix de citer ces deux personnages et ces deux travaux n'est pas fait par hasard. Parmi les nombreux questionnements qu'ils soulèvent, ils soulignent également la diversité des analyses et des possibles interprétations et réceptions de ces deux héroïnes à succès allant de l'archétype du fantasme hétéronormé à l'incarnation d'un féminisme de combat (Blanchet, op.cit.) en passant par l'hyperbole « kitsh » rappelant les performances des Drag Queens (Coville, op.cit.). C'est autour de Lara Croft que les travaux et les mentions d'une héroïne sont les plus nombreux (Blanchet, 2010, 2015 ; Kennedy, 2002 ; Schleiner, 2001 ; Ichbiah, 1998). Ces engouements pour l'archéologue s'expliquent avant tout par le succès du jeu et le caractère transmédiatique du personnage. En effet, Lara fait partie des rares à avoir des incarnations humaines officielles et des séries de films à son actif : « *elle fait figure d'icône féministe dans une industrie dominée par les personnages masculins* »[184] (Blanchet, 2015) . Les propos de son créateur Toby Gard sur les aspects irréalistes des proportions du corps de Lara (poitrine, fessier) sont irrémédiablement mobilisés au titre d'anecdote[185]. Ces derniers illustrent la force du *male gaze* structurel et totalement assumé dans les équipes de conception de réalisation des jeux mettant en scène des femmes. Autre aspect particulièrement intéressant

[183] Genvo, 2008, p. 43.
[184] Blanchet, 2015, p.39.
[185] Traduction proposée par Alexis Blanchet : « *Si je dois fixer un cul toute la journée, autant que cela soit un joli cul !* ». « *If I'm gonna be staring at an ass in tights all day, it might as well be a nice ass !* » (2015, p .49).

qu'évoquent les travaux, sans réellement les approfondir, sont les logiques de détournement (De Certeau, 1990) dont Lara Croft a fait l'objet. Cris, soupirs, captures d'écran dans des positions suggestives, l'héroïne va inspirer de nombreuses productions amateures. Il n'y a pas de doute que Lara Croft incarne un fantasme hétéronormé dans la mesure où elle se retrouve également au centre de scénarii pornographiques. À titre de comparaison, alors que le fantasme du plombier est un classique, Mario ne bénéficie pas du même succès sur ce type de plateforme et cela même dans des catégories destinées aux visionnages par des femmes.

Il y aurait beaucoup à dire sur les rôles des personnages féminins dans l'histoire des jeux vidéo avec d'autres aventures qui ont fait l'objet de travaux (Genvo, 2015 ; Kafai et al, 2011 ; Krichane, 2015 ; Laurel, 1991 ; Perron, 2015). Toutefois, à l'image du catalogue prolifique de jeux, les études ont encore de multiples pistes à explorer. Les interprétations par les joueur·euse·s sont légions : Lara Croft est loin d'être uniquement critiquée ou détournée, elle s'incarne. Il suffit d'arpenter un salon consacré aux jeux vidéo pour s'en rendre compte (pratique du *cosplay*). Les dimensions plus positives sont au cœur des jeux à l'image de l'analyse de Bayonetta de Marion Coville (op.cit.) où le *gameplay* semble se jouer volontairement des métriques vidéoludiques traditionnellement réservées aux personnages féminins. Cependant, la présence des femmes dans les jeux, dans des postures actives et non victimaires, est loin d'être banalisée comme en témoignent les nombreux commentaires sexistes de la presse ou encore les polémiques[186] quasi systématiques à la sortie de jeux mettant en scène des héroïnes loin des stéréotypes de la princesse en détresse. Ces quelques références nous montrent comment les jeux vidéo ont été conçus, et le sont toujours majoritairement, « *par des hommes à destination des hommes* »[187] (Triclot, 2015) et rajoutons même par des hétérosexuels blancs de classe moyenne/supérieure et cisgenre. En effet, le champ de l'intersectionnalité des rapports de domination apparaît, lui aussi, comme un terrain encore peu exploré dans la littérature qui semble avoir pris les représentations des femmes comme principale entrée des rapports de genre.

[186] Citons l'une des plus récentes sur le jeu *Battlefield* V (cf. lexique) qui, dans la bande d'annonce du jeu met, entre autres, une femme soldat en scène. Si dans les jeux vidéo de ce type, recevoir plusieurs balles sans mourir ne pose pas des souci de réalisme, mettre en scène une femme soldat soulève de vives critiques de cohérence historique. Voir à ce propos l'article de William Audureau disponible en ligne qui fait appel aux travaux des historien·ne·s Julie Le Gac (2014) et Fabrice Virgili (2010) afin de démontrer le non fondement historique de ce faux débat. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/05/25/la-presence-d-une-femme-soldat-dans-le-jeu-battlefield-v-fait-polemique_5304183_4408996.html (consulté aout 2018).

[187] Triclot, 2015, p.20.

II.2.2. Les *girls games*

> « Les jeux pour les garçons viennent de Mars, les jeux pour les filles viennent de Venus »[188] - Hertz

Évoquer les représentations des femmes dans les jeux ne doit pas se faire sans revenir sur les pratiques. Outre le peu de personnages féminins jouable et les représentations des femmes dans les jeux et avant d'aborder le quotidien des joueur·euse·s, attardons-nous sur le secteur de l'industrie à destination des petites filles et des femmes. Le « jeune garçon de Nintendo » (Triclot, 2015) et l'homme adulte HBMC[189] décrit plus haut, n'ont pas été les seules cibles de l'industrie vidéoludique. Le secteur dit des « *girl games* », encore une fois tout est dans l'appellation, témoigne de l'intérêt pour le public dit « féminin ». La considération pour ce dernier dans le catalogue des titres vidéoludiques est arrivée tardivement avec, en autres, la sortie du jeu *Barbie Fashion Designer* en 1997 sur PC. Cette fois-ci tout n'est pas dans le titre. En effet, le but de ce jeu ne va pas être de devenir une célèbre styliste et de gravir les échelons de cette difficile profession en incarnant la célèbre figure archétypale des jeux pour petite fille, mais simplement d'habiller Barbie selon une sélection de vêtements. Impossible de tester les combinaisons en situation réelle, ce jeu en deux dimensions est une médiation au sens strict des jeux de poupée à l'époque où d'autres proposaient de parcourir, avec une grande liberté, des cités inspirées du *cyberpunk* dans *Final Fantasy VI*[190] sorti la même année.

Barbie Fashion Designer n'est pas un cas isolé. Si l'on regarde les productions qui vont lui succéder, des scénarii au *gameplay*, les *girls games* sont conçus selon des logiques identiques : simplification des règles, répétition des actions, pauvreté des graphismes et des possibles, des actions centrées sur la culture des sentiments (Pasquier, 1999) et la sphère domestique. Dans une de nos publications, nous sommes revenue (Soler-Benonie, 2013) sur la force de la reproduction de ces stéréotypes au travers de l'exemple de *Léa Passion cuisine* (2007) :

> « En ce qui concerne la mise en scène culinaire, le réalisme n'est pas au rendez-vous, que ce soit dans l'exécution des recettes ou même dans les ingrédients proposés. Nous allons ainsi apprendre à cuisiner avec de la viande représentée par des têtes d'animaux ou encore à l'aide de légumes aux couleurs inhabituelles. Ainsi, les morceaux de poulet rougeâtres ou les grains de polystyrène, faisant office de riz, amène à s'interroger sur le sérieux des fournisseurs d'aliments pixélisés de Léa. De plus, l'ensemble des éléments mobilisés en vue de l'exécution des recettes rappelle les nécessaires à dinette, avec notamment des couverts pour bébé (fourchettes, couteaux, cuillères aux contours arrondis). Le *gameplay* est centré sur la découverte des gestes et des étapes basiques de recettes élémentaires. (…) Toutefois, des activités secondaires sont au programme, comme la décoration de la cuisine ou encore le rangement de la vaisselle. Nous incarnons donc Léa avec une

[188] Traduction personnelle : « *Boy Games are From Mars, Girl Games are From Venus* » (Hertz, 1997, p. 178).
[189] Abréviation de Hétérosexuel, Blanc, de classe Moyenne et Cisgenre.
[190] Cf. lexique.

> mission claire dès le début du jeu : apprendre à réaliser diverses recettes afin de cuisiner pour son père parti en voyage d'affaire »[191] - Soler-Benonie

Faire de la recherche demande souvent des sacrifices. Il est difficile de trouver la patience de finir des jeux comme *Léa Passion* cuisine, dans la mesure où ce type de titre est profondément structuré et reproduit les stéréotypes et les rôles de sexe. Les *girls games* ne sont pas les seules sections de jeux vidéo destinées au public féminin. Les *Purple Games* seront, eux, destinés aux jeunes filles (8-14 ans). L'étymologie de ce dernier vient de *Purple Moon*, maison d'édition cofondée par Brenda Laurel en 1996, travaillant notamment en partenariat avec Mattel. La chercheuse en narratologie aux nombreuses casquettes (consultante, scénariste) sera connue au-delà de ses travaux pour avoir pris part à la conception et la commercialisation de ce type de jeu. Ils font partie intégrante des *girls game*s tout en les dépassant en partie :

> « Les Purple Games dominent le marché des filles d'aujourd'hui et se sont élargis à un public adulte ; par exemple, les jeux de Nancy Drew ont été rejoints par *Animal Crossing* et *Diner Dash*. Ces jeux s'adressent à une population essentiellement féminine, mettant moins l'accent sur l'aspect ultra féminin de la petite enfance que les *girls games*, et mettant de plus en plus l'accent sur des problèmes réels intéressant les filles et les femmes »[192] - Laurel

Ce type de jeu n'est pas sans poser un certain type de tension à l'intérieur de la recherche elle-même. Si, Brenda Laurel incarne une des figures contemporaines de l'histoire vidéoludique contemporaine (Donovan, 2010 ; Hertz, 1997), son travail dans l'industrie des *girls games* en tant que femme participant à reproduire les stéréotypes genrés est, lui, parfois plus critiqué :

> Notes féministes vs *girls games* :
>
> 19h : séance de questions : Brenda Laurel est directement prise à partie « désolée, je respecte votre travail mais vous n'avez pas votre place ici » (*sorry i respect your work but you don't have your place here*).
>
> Laurel répond avec émotion (voix qui tremble) qu'elle comprend cette indignation mais qu'à l'époque de Mattel elle avait des factures à payer.
>
> La modératrice intervient et invite à clore le débat. (Notes de l'enquêtrice, colloque FIG de Vancouver 31/05/2013).

Le jeu des *Sims*[193] (2001) est l'incarnation de cette adaptation pour adultes des *Purple Games*. La série, qui va compter de nombreuses déclinaisons au fil des années sur différents types de supports (PC, console de salons/portable, mobile), consiste à faire évoluer son avatar au travers

[191] Soler-Benonie, ibid. p.63.
[192] Traduction personnelle : « *Purple games dominate the market for girls today and have expanded thier reach into an adult audience ; for example, Nancy Drew games have been joined by Animal Crossing and Diner Dash. These games target a primarily female demographic, with less emphasis on ultra-feminine aspect of young girlhood than pink games have, and with incresed focus on real-life issues of interest to girls and women* », Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, Jennifer Y.Sun, 2011, xiv.
[193] Cf. lexique.

de problématiques calquées sur la vie réelle (étude, travail, famille, gestion des relations affinitaires, entretien de la maison). Ce jeu de poupée pour adulte va connaître un vif succès et être notamment l'objet d'un article de Marie-Christine Legout et Nicolas Auray (2007) interrogeant les tensions et les liens entre avatar/individualité et personnalité des joueuses (leur échantillon est à 85% composé de femmes). Tous deux mettent en évidence la multiplicité des activités de jeux et les productions qui dépassent leur cadre par le biais, en autres, de création. Certaines proposent des lignes de vêtements pour *Sims*, mettant en ligne sur des sites/forums des « mini séries » illustrées par des captures d'écran où l'image se mêle à des récits romantiques et/ou axées sur les relations entre les protagonistes. Ainsi, si les jeux à destination directe pour les jeunes filles et femmes se complexifient légèrement (diversification des activités proposées) et que le détournement du jeu est à l'œuvre, nous ne sortons pas d'un cadre ludique axé sur « le mimétisme », la sphère domestique et les structures relationnelles (Auray et Legout, ibid.). Les *gameplay*s simplistes, la répétition des actions, la pauvreté des graphismes et leur mimétisme du réel, caractéristiques de ce genre de jeu, mettent en évidence la perception des joueuses par l'industrie : un public spécifique dont la praxis est peu experte.

Outre la reproduction des stéréotypes et des visions du monde qui y sont médiées, les travaux interrogent les répercussions que ce type de jeu pourrait engendrer en termes de pratique (Driscoll, 2015). Le cœur de la problématique se situe dans l'absence de compétences qu'ils participent à amoindrir plus tard dans les jeux les plus valorisés notamment dans les compétitions d'Esport. Suite à ces étroites perspectives de jeu, certains travaux (Beavis, 2015 ; Denner & Werner, 2005) vont s'atteler à proposer des séries de recommandations afin de donner les mêmes chances aux filles qu'aux garçons de jouer et de développer des goûts et des habitudes de jeux similaires. Certains programmes[194], sous la forme de « recherches actions », vont même être créés dans cette optique avec une réflexion sur les coûts d'entrée pour les filles dans le *boy club* que constituent les espaces de développement des jeux, pour une recherche de davantage d'inclusivité. En France, ce type d'initiative est rare. L'édition du Queer Hackathon (2018), la Paris *Games Queer* (2017) à l'initiative d'un collectif militant ou encore « le Reset » accueilli par la Mutinerie, sont le reflet de la volonté d'ouvrir des espaces non plus seulement aux filles/femmes mais également à destination des personnes LGBTQI[195]. Certains de ces associations ou groupements comptent dans leurs effectifs des chercheur·euse·s affilié·e·s au champ des *game studies*.

[194] Voir à ce propos les initiatives d'Emma Westecott pour *Women in game* ou encore celles de Helen Kennedy à Bristol lors du London Games Festival. Plus récemment les écoles de technologies numériques proposent elles aussi des ateliers similaires à l'image de ceux d'EPITA « *Girls can Code* » (2018).
[195] Abréviation de Lesbiennes, Gays, Bisexuels, Transgenre, Queer, Intersexes.

II.2.3. Des joueurs…

« He's the Angry Nintendo Nerd »[196] - Rolfe

Cette chanson célèbre dans la culture geek présente un « adolescent accro isolé », un jeune homme seul, énervé et malade. Si les travaux que nous avons cités précédemment ont participé à déconstruire cette figure archétypale, ils semblent s'être tout de même concentrés sur certains de ces aspects. En effet, les travaux sur les MMO de « la seconde vague » sont le reflet de l'aspect générationnel, sur lequel nous sommes revenue plus haut, avec des échantillons reflets des pratiques chez les adultes invalidant alors l'exclusivité de la pratique des jeux vidéo à l'adolescence. La pathologisation et l'isolement vont tout autant être déboutés par les descriptions des différents types de sociabilités qui caractérisent ces mondes en ligne en montrant également comment le jeu vidéo en tant que pratique culturelle s'adapte aux étapes de vie des joueurs. Ces analyses et la constitution d'autres courants à l'image des *serious games,* couplées à une visibilité médiatique plus grande des joueurs adultes, se rajoutent à des enquêtes statistiques qui ont participé à ébranler[197] la figure de « l'adolescent accro et isolé ». L'absence de féminisation du titre de ce paragraphe et de ses terminologies ne vous aura pas échappée, elle a été faite sciemment. En effet, en France, cette entreprise de légitimation des jeux vidéo en tant que pratique culturelle sérieusement ludique se représente, se conjugue et se pense quasi exclusivement au masculin. Ces mutations sous les traits du « geek », du« nerd » passionné par de nombreux univers culturels et du joueur de jeux vidéo (Peyron, 2013) sont exclusivement masculines.

Les recherches décrivant les pratiques vidéoludiques n'échappent pas au même constat qui caractérise, comme nous l'avons montré, le médium qu'elles étudient : des recherches faites par des hommes sur les hommes (Cassell et Jenkins, 1998). Le biais androcentrique a longtemps été prégnant dans les game studies avec des échantillons majoritairement composés d'hommes. Les femmes ne sont pas absentes pour autant mais restent souvent dans le registre de l'exception ou du « cas particulier de la situation générale » (Mathieu, op.cit.). Le type de jeu majoritairement investi reste les MMO comme le souligne Vinciane Zabban :

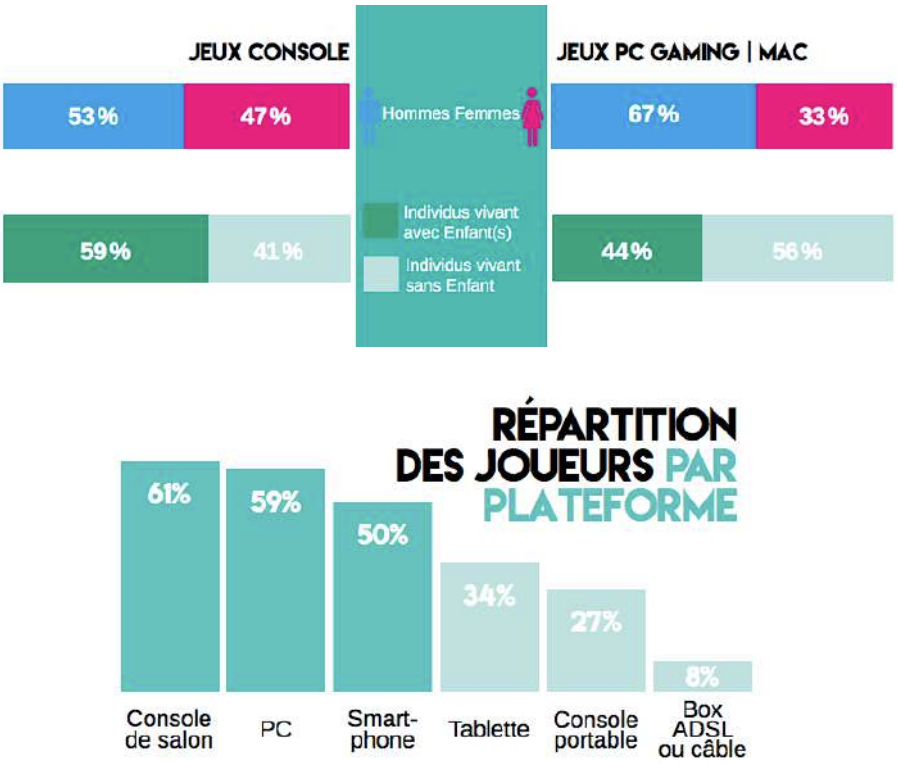
> « L'intérêt des chercheurs semble en effet se concentrer sur des genres de jeux qui apparaissent, paradoxalement, relativement minoritaires d'un point de vue commercial. Les pratiques des jeux a priori les plus joués : jeux de sport sur console,

[196] « Un énervé *nerd* de Nintendo » parole d'une chanson empruntée à l'américain James Rolfe qui se filme en train de tester des jeux dans sa série de vidéos intitulée « *the angry vidéo game nerd* » (l'énervé nerd des jeux-vidéo).
[197] Les faits divers médiatiques reprenant trait pour trait ou en partie la figure de « l'adolescent accro et isolé » n'ont pas disparu. Les frasques télévisuelles à l'image de celle du philosophe Colas Duflo qualifiant dans l'émission « Philosophie » (novembre 2010) des joueurs : « d'abrutis dans une solitude absolue » ou encore plus récemment (août 2014) celle de la journaliste Mathilde Serrell (grand journal Canal +) décrivant le visionnage de *streaming* de jeux vidéo comme « addictif » font souvent polémique. Toutefois, il est intéressant de voir que ce type de propos est vivement contesté, menant souvent, après coup, à des excuses publiques de leurs auteur·e·s et fait l'objet de multiples détournements.

> jeux fondés sur des licences cinématographiques, pour ne citer qu'eux, font l'objet de beaucoup moins de travaux que les jeux de rôle en ligne »[198] - Zabban

Comparer les chiffres de ventes sur les supports console et PC ne se fait pas sans biais. En effet, avec l'importance de l'offre dématérialisée et les modes en ligne de plus en plus nombreux sur consoles, ces deux dispositifs offrent actuellement des possibilités de jeux similaires. En 2017, la répartition du temps de jeu[199] par plateforme soutient également cette logique de complémentarité des dispositifs de jeu vidéoludique et est flagrante avec les chiffres de la répartition des joueur·euse·s par plateforme : 59% sur PC, 61% sur console de salon et 50% sur smartphones. Du côté des joueur·euse·s, tous dispositifs confondus, l'écart entre les hommes et les femmes n'apparaît pas significatif. Si nous regardons vers les jeux sur ordinateur les femmes sont minoritaires à 33% et jouent davantage sur support console à 47%.

Figure 6 : Chiffres SELL



Disponible dans rapport du SELL[200] de juillet 2017.

[198] Zabban, 2012, p. 160.
[199] Chiffres avancée par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de loisirs dans son rapport de juillet 2017 « L'essentiel du jeu vidéo. Marchés, consommation, usages » sur la base de 1002 personnes interrogées âgées de 10 à 65 ans. En libre accès en ligne : https://www.afjv.com/news/7735_le-marche-du-jeu-video-en-croissance-de-14.htm (consulté en juillet 2018).
[200] Graphique 1 : Répartition des joueurs par plateforme, p.6 et une sélection (graphique 2) de celui intitulé : « jeux console/jeux PC gaming : deux univers complémentaires » (en pourcentage d'acheteurs/acheteuses), p.33. Disponible en ligne : op.cit.

Avec une typologie graphique qui reste tout autant stéréotypée, et de avec une volonté de « coller aux réalités » des pratiques, il faut porter une attention plus en détail à de nombreux autres angles que celui des jeux MMO sur PC. En effet, l'image du graphique 2 met en valeur la part significative du jeu au travers de laquelle se jouent les apprentissages (Berry, 2014) et une dimension de transmission entre les générations (Coavoux et Geber, 2016). Pour revenir au MMO, l'exemple américain souligne, en 2015, le plébiscite pour le jeu *League of Legends* et recense les joueuses, tous titres confondus, dans ce genre de jeu, à 39%[201]. Difficile avec ces chiffres de ne pas tendre vers une parité dans les échantillons. Cependant, et comme le souligne Vincent Berry (2009), il est difficile de mesurer avec exactitude la part des joueuses dans la pratique des jeux en ligne. Les chiffres quantifiant les pratiques des jeux vidéo ne sont pas produits sans biais : les données proviennent souvent des éditeurs (Berry, ibid. ; T.L Taylor, 2003) et varient d'un continent à l'autre. Si nous revenons aux femmes, nous verrons dans le chapitre consacré à la pratique que les unités de mesure (nom à l'achat, propriétaire des abonnements) sont, elles aussi, à questionner.

Dans le même temps, il est important de préciser que, même si la complémentarité des dispositifs de jeu semble un enjeu majeur, une réflexion en termes de titre et de « pratique déclarée et conscientisée voire assumée » est aussi à mener. En effet, si nous prenons une énigme posée par Vincent Berry (2016) lors d'une conférence[202] : « quel est le jeu vidéo le plus joué de l'histoire ? », la réponse : « le solitaire »[203] laisse l'assemblée sans voix. Cette devinette est un moyen pour le sociologue, lors de sa conférence intitulée « des « voyageurs immobiles », sociologie des jeux vidéo en ligne » à Paris, de mettre en lumière une autre part des joueur·euse·s oublié·e·s des *game studies* : celles et ceux qui n'ont pas conscience de jouer à un jeu vidéo. Outre cette non-revendication, les jeux vidéo, le plus souvent intégrés d'office dans les ordinateurs, posent la question de la diversité des publics (Berry, 2016) ou encore des personnes les plus âgées qui, à notre connaissance, n'ont fait l'objet d'aucune enquête. Pourtant la prolifération des jeux *casual* [204], notamment sur mobiles et réseaux sociaux et même certains titres (hors *serious games*), pensés spécialement pour cette cible[205], sont encore à explorer.

Pour autant, certaines recherches n'évacuent pas les pratiques des femmes par le biais de « l'argument de la minorité ». Même si la composition des échantillons ne respecte souvent pas *stricto sensu* les proportions avancées dans les chiffres (autour de 30%), certains travaux n'oublient pas pour autant d'analyser les pratiques des femmes. Toutefois, ces dernières se font

[201] Voir les chiffres proposés par https://www.superdataresearch.com (consulté en août 2018).
[202] Conférence intitulée « des « voyageurs immobiles », sociologie des jeux vidéo en ligne » à Paris disponible en ligne sur : https://www.canal-u.tv (consulté décembre 2016).
[203] Célèbre jeu de carte qui sera adapté et intégré directement dans les systèmes d'exploitation tels que Windows.
[204] Traduit des pratiques de jeux occasionnelles, nous reviendrons plus amplement sur ce terme dans le chapitre consacré à la définition de la pratique.
[205] Nous pensons ici à des jeux comme « Brain Age » (2005) plus connus en France sous le nom de la série du Dr.Kawashima's commercialisé par Nintendo consistant à entretenir la mémoire par le biais de différents exercices.

souvent sous l'angle des pratiques différenciées. Les résultats mettent en avant la distinction des goûts en matière d'activités et de genre de jeu (Berry, 2012 ; Griffiths, Davies & Chapell, 2003 ; O'Brien, 1999 ; Kendall, 2011 ; Voisenat, 2009 ; Turkle, 1994). Statistiquement, les joueuses sont plus attirées par des jeux héritiers des *Purple Games* (Spies et Zerbib, 2015) et des activités de jeu tournées vers le *care* :

> « Comme pour les autres pratiques vidéoludiques, les façons de jouer sont distribuées selon les sexes. Une première différence apparaît dans le choix de l'avatar. Si les joueurs dans leur ensemble tendent majoritairement à sélectionner un personnage du même sexe qu'eux (dans 85% des cas), il apparaît nettement que ce sont en très grande majorité les hommes qui « changent » de sexe : les filles sont, quant à elles, plus enclines à prendre un avatar féminin. Outre cette disposition, une seconde préférence fait jour chez les joueuses : choisir un avatar orienté sur les pratiques de soin, d'enchantement, autrement dit des personnages de « soutien ». Elles choisissent en effet certaines classes de personnages qui leur permettent de s'adonner aux dimensions ludiques qu'elles privilégient dans les jeux vidéo : le faire-semblant, les interactions avec les autres joueurs. Nick Yee note ainsi que les joueuses de MMO sont plus spécifiquement orientées sur les pratiques discursives, le « roleplay » et l'exploration des univers. Plus sensibles aux activités sociales du jeu, elles investissent ainsi moins ses dimensions agonistiques au profit des aspects communautaires et interactionnels. Griffith constate également que les joueuses de MMO sont plus souvent que les hommes dans des « postures aidantes », comme celles qui consistent à accompagner les jeunes joueurs à développer leurs personnages »[206] - Berry

Le genre est traité au travers des femmes dans les *game studies*. Il n'est pas mobilisé en tant que « cadre » de « la fenêtre » sur les mondes en ligne mais de façon récurrente, comme nous l'avons révélé pour d'autres types de sociologie, il constitue seulement un volet de l'analyse. La déconstruction de la masculinité et de la domination masculine des catégories de valorisation de la pratique des jeux reste rarement explorée. Justement, revenons sur cette dernière en nous tournant vers les pratiques et leurs indicateurs.

III. DES PRATIQUES

> « Les joueurs passent pourtant des heures, pendant des semaines et parfois des années, à tenter de tirer de ces techniques quelque chose qui en vaille la peine »[207] - Boutet

Nous avons souligné l'aspect générationnel de pratique des jeux vidéo, ces générations ont grandi et elles n'ont pas ou plus, selon les avis, le monopole de la pratique des jeux. Nous aurions pu préciser : tous supports confondus. Celle de cette partie (III. Des pratiques) illustre

[206] Berry, 2009, p. 119.
[207] Boutet, 2012, p.210.

comment la tension semble se situer précisément dans le type de jeu joué. Les *game studies* se sont longtemps attardées sur des pratiques considérées comme les plus légitimées dans le domaine, celles au fort capital d'expertise. Nous reviendrons, lors d'un chapitre consacré à la pratique, sur les éléments qui se rapprochent de la notion de *style* de jeu (Boutet, 2012), le plus valorisé dans la recherche et dans les représentations communes sur les jeux vidéo, alors qu'il ne constitue plus le monopole des pratiques. En effet, si l'on regarde autant le côté idéel qu'universitaire, la pratique des jeux vidéo est représentée et analysée au travers des hommes HBMC[208]. Nous allons d'abord voir des éléments historiques en nous appuyant sur les travaux de Mathieu Triclot (2012) afin de comprendre les origines des indicateurs de pratique et leurs structurations. Ensuite, nous reviendrons dans une perspective plus récente sur la notion de *style* de Manuel Boutet (op.cit.). Pour, enfin, évoquer les rares enquêtes pourtant sur les pratiques vidéoludiques en ligne au-delà d'une approche sous l'angle différencié et minoritaire des joueur·euse·s (hors HBMC).

III.1. Aux origines : de l'excellence technique et du temps

En conceptualisant trois régimes d'expérience : « le temps », « le contrôle » et « le code », Mathieu Triclot montre les aspects fondamentaux de ces trois dimensions chez les premiers hackers et les jeux qu'ils développent dans les années 60/70. Prenons tout d'abord le rapport au temps dans sa dimension humaine. Pour se faire, il est important de garder à l'esprit la logique du détournement ainsi que « la culture matérielle du *hack* » (Triclot, 2012). Le développement n'émanant pas de commandes universitaires et « *puisque les machines ne sont accessibles pour de tels usages improductifs de longue durée, qu'il s'agisse de programmer ou de jouer à des jeux, il ne se fera, qu'en dehors des périodes normales, la nuit ou le week-end* »[209] (Triclot, 2012) . La naissance des premiers jeux vidéo traduit un investissement, de la technicité, un certain rapport aux machines et des savoirs conséquents. Ces prérogatives sont constitutives des représentations des hackers d'aujourd'hui : des hommes, passionnés par les technologies, qui fouillent leurs entrailles et qui excellent dans leur maniement. L'investissement temporel est grand pour être un virtuose de l'informatique (Dodier, 1995) et rester connecté à des technicités et des savoirs dépendants d'un environnement particulier (Blandin, 2002). À l'époque de la naissance des jeux vidéo, il n'est pas donné à tout le monde de connaître l'existence et d'obtenir l'autorisation d'être seul·e avec le précieux PDP-1 pendant aussi longtemps : « *en 1959 peu de gens avaient vu un ordinateur et encore moins touché un ordinateur* »[210] (Kent, op.cit.) (nous

[208] Hétérosexuel, Blanc, de classe Moyenne ou supérieure, Cisgenre.
[209] Triclot, op.cit., p.35.
[210] Kent, 2001, p.14.

serions tentée de rajouter : ni de comprendre son fonctionnement ou de pouvoir consacrer un temps si conséquent à sa passion).

Le temps. Si le développement reflète un degré considérable d'engagement chez les hackers, le rapport au temps des jeux eux-mêmes est tout aussi révélateur de logiques laborantines. En effet, à l'inverse des jeux qui verront le jour plus tard sur arcades, leurs prédécesseurs universitaires sont considérablement plus longs. Si les gérant·e·s des salles d'arcades assurent la gestion du temps des parties de jeu avec à l'esprit la rentabilité, certains jeux développés sur PLATO mettent en garde le/la joueur·euse en indiquant le temps minimum nécessaire avant de se lancer dans une partie. D'un côté, « Expérience du vertige » (Triclot, op.cit.) conçu à destination des premières salles d'arcade dans des lieux consacrés au divertissement (parc d'attraction, fête foraine) et, de l'autre, « investissement et immersion » lors d'un tête-à-tête poussé avec l'ordinateur. Cette question de la durée des parties expose ainsi le lien qui peut exister entre le jeu et sa pratique, entre les formes ludiques, leurs lieux et leurs temps d'exercice. Elle informe en profondeur sur la nature des premières expériences de jeu. Il sera intéressant de voir si cet héritage persiste dans les représentations des jeux et de leurs pratiques actuelles et si oui comment.

Le contrôle. Cette dimension est intrinsèquement liée aux mécanismes de virtuosité et d'excellence de la culture du hack. L'auteur revient sur cet aspect fondamental par le biais de l'accélération comme rouage vidéoludique, toujours dans une comparaison entre laboratoire et arcade. En reprenant, entre autres, l'exemple de *Spacewar,* Mathieu Triclot aborde l'aspect structurant des logiques de contrôle (maîtrise de l'accélération de l'étoile) essentielles à la réussite du jeu. Outre l'art subtil de contrôle de l'étoile et sa vitesse alliée, *Spacewar* offre une simulation fidèle aux aspirations de l'époque (conquête de l'espace) et au planétarium du Massachusetts[211] qui relève « *une parenté évidente entre ce que proposent les jeux du genre « simulateurs à paramètres » et la représentation de l'ordinateur comme « machine à gouverner » qui domine les premières réceptions de l'informatique* »[212] (Triclot, 2012). À l'opposé l'accélération et/ou encore la prolifération d'obstacles sont, elles, souvent au centre des dynamiques de jeu sur les bornes d'arcade conduisant inexorablement à la fin de la partie. La gouvernance ne suit également pas les mêmes modes opératoires et ne s'exprime pas, pour les débuts des jeux vidéo, de la même manière. L'aspect pédagogique est, lui aussi, différent, les jeux de laboratoire tendent à une certaine fidélité (à l'image de ceux à inspiration historique).

[211] « *Cette dimension de simulation est présente et revendiquée comme telle dans Spacewar où l'attraction de l'étoile s'exerce sur le modèle de la loi de Newton, où la position des étoiles du planétarium reproduit exactement celle des étoiles véritables dans le ciel du Massachusetts* » (ibid., p.200).
[212] Mathieu Triclot emprunte le terme « machine à gouverner » à Dominique Dubarde (1948), ibid.

Le code. Les pratiques de *coding*[213] sont le résultat de la conjugaison des apprentissages universitaires des *hacker*s et de leur relation avec les machines côtoyées au quotidien. Le rapport intime, analysé par Sherry Turkle (1984), des *hackers* avec les machines a été de nombreuses fois souligné dans la littérature et ne fera que s'étendre au fil des avancées technologiques pour atteindre, dans une certaine mesure et pas tout à fait selon le même rapport, d'autres dispositifs techniques. Cependant, dans le cas des *hackers*, ce lien semble personnifié dans l'ordinateur. Les jeux vidéo et leurs supports (consoles, titres) suivront cette lancée dans la mesure où les programmes des jeux vont directement s'inscrire dans l'appropriation et le détournement du code source par les personnes qui les utilisent. Ainsi :

> Les jeux universitaires apparaissent en quelque sorte deux fois sous la condition de la programmation. Une première fois parce qu'ils en dépendent comme une condition matérielle sans laquelle ils ne sauraient exister, une deuxième fois dans la mesure où ils reconduisent un certain idéal de la relation immédiate à la machine qui émerge dans la pratique de la programmation à la console. Les jeux prolongent et intensifient une forme d'engagement intime et total avec la machine informatique qui appartient au style des hackers »[214] - Weizenbaum

Cet emprunt à Mathieu Triclot, prenant majoritairement comme décor les universités américaines, est nécessaire afin d'analyser les nombreuses références culturelles qui composeront la culture vidéoludique et ses pratiques. La naissance des premiers jeux vidéo met en exergue l'importance accordée au matériel, à la coopération et au dépassement de soi. Il est intéressant de voir que les aspects techniques des jeux vidéo s'inscrivent, dès le départ, dans la culture de l'excellence, de l'innovation et du détournement qui vont structurer pour partie les régimes d'expériences vidéoludiques qui vont succéder. Quittons le MIT pour un temps et continuons d'emprunter notre chemin de traverse consistant à déconstruire les indicateurs des pratiques vidéoludiques. Quels sont les héritages du « temps, contrôle et code » dans les pratiques plus contemporaines ? Dans quelle mesure l'histoire de ces *hackers* a-t-elle joué dans les définitions et les indicateurs des pratiques vidéoludiques ?

III.2. Acquérir un style

Manuel Boutet dans son article « Jouer aux vidéo avec style » (2012) part d'une hypothèse dont nous partageons la pertinence : « jouer » ne se réduit pas aux règles ni au dispositif »[215] (Boutet, ibid.). En effet, il souligne à la manière des travaux de Triclot (2012) que les pratiques vidéoludiques sont à recontextualiser dans les milieux matériels mais aussi sociaux auxquelles elles appartiennent. Il va revenir sur ces derniers au travers de la notion de style qu'il reconstruit, influencé par de nombreux auteurs (G.Basteson ; A. Leroi-Gourhan ; Kidder ;

[213] Terme anglais qui traduit les pratiques de codage informatique.
[214] Weizenbaum, 1976, p. 116 cité par Triclot, 2012, p.201.
[215] Boutet, 2012, p.209.

Macé ; Jenny). Pour Manuel Boutet, la genèse du style et celle « de style de jeu », de « manière de jouer » se situent, en outre, dans la répétition et dans le sens que les individus lui donnent (la part expressive). Il propose de détailler ce style de jeu en mobilisant des données d'enquêtes antérieures issues essentiellement de jeux MMO et prend en compte différents espaces de pratique. En ce sens, son approche est intéressante pour nous puisque nos jeux sont semblables sur de multiples points. Ainsi, selon Manuel Boutet, une étude du style de jeu (op.cit.) doit prendre en compte :

- La répétition et la rythmicité.
- L'environnement et ses prises.
- Le partage des styles, son aspect collectif et ses mises sous tensions.

L'auteur va insister sur le premier point (répétition et rythme) en soulignant que : « *Les joueurs passent pourtant des heures, pendant des semaines et parfois des années, à tenter de tirer de ces techniques quelque chose qui en vaille la peine*»[216] (Boutet, 2012). Il insiste donc sur l'aspect « non anodin » des phrases répétitives dans ce type de jeu en affirmant qu' « *il n'y a pas d'activité de jeu sans répétition, et même, sans que celle-ci soit recherchée* » [217] (Boutet, ibid.). Une part du style réside ainsi dans ses phases intensives d'entrainement à la recherche de schèmes d'action les plus précis possibles. Pour autant, pas d'ennuis puisque comme le précise l'auteur : « *Les joueurs ne cherchent pas à répéter la victoire, mais le chemin qui y mène. En lui-même, le contentement détruit en effet l'attitude ludique, qui tient dans une tension, dans un équilibre entre ennui et sidération* »[218] (Boutet, op.cit.). Ainsi, nous retrouvons l'importance du rapport au temps déjà mentionné aux origines des jeux (Triclot, 2012) dans la pratique vidéoludique. Les notions « d'efforts », « d'investissement temporel », de « tâtonnements » et « d'essais/erreurs » sont centrales et caractérisent les pratiques en ligne.

L'écologie de la pratique est aussi pointée par Manuel Boutet (op.cit.). Il revient sur l'importance du matériel et des dispositifs voisins au jeu, participant activement à la constitution du style de jeu : « *une chaise confortable où s'assoupir, un casque pour jouer sans réveiller personne, des canaux de diffusion sur internet (forum*) (…) » [219] (Boutet, op.cit.). Une description des environnements de jeu et de ses nombreux agencements matériels est donc indispensable dans l'analyse des pratiques. Pareillement une attention aux « scripts » qui configurent l'usage (Auray et Vétel, 2017) participe de concours à la définition du style et à la construction et l'entretien de la pratique des jeux MMO. Le dernier aspect indiqué par Manuel Boutet (op.cit.) autour de la notion de partage et de confrontation du style à autrui rappelle les

[216] Ibid., p.210.
[217] Ibid., 213.
[218] Ibid., p.215.
[219] Boutet, 2012., 221.

notions de virtuosité et de démonstration des habilités techniques de Auray (1997). Le style et sa pratique se font et s'appréhendent dans sa dimension multijoueur.euse.s dans le partage et la comparaison. Ainsi :

> « Étudier la genèse du style, c'est ainsi faire droit au moment où l'activité a une forme, mais sans être déjà une « sous-culture » ou une « pratique ». Elle n'a pas forcément encore une dénomination, mais elle a déjà une raison d'être, bien reconnaissable pour ses pratiquants, quoiqu'elle ait encore à être confrontée au regard public hors de son milieu de formation »[220] - Boutet

Les travaux de Manuel Boutet (2012) indiquent de multiples « passages obligatoires » dans l'entreprise de l'analyse de la pratique des jeux vidéo MMO. Ils nous encouragent vers la pertinence de la prise en compte de multiples espaces de pratique et des acteur·ice·s qui les composent. Les deux articles (Triclot, 2012 ; Boutet, ibid.) sur lesquels nous nous sommes appuyés mis en dialogue démontrent à quel point les jeux en ligne MMO au pôle le plus légitimé des pratiques vidéoludiques sont structurés d'indicateurs sous-tendant un fort engagement dans la pratique. Nous allons revenir sur notre posture dans l'analyse de ces derniers mis en tension avec les rapports sociaux de genre. Toutefois, il est indispensable de citer les rares travaux ayant déjà adopté cette posture, les contextes empiriques considérés et les pistes qu'il reste à explorer.

III.3. Minorisé·e·s au centre ?

> « Au cours de la journée, nous avons comparé des notes et des expériences tirées de nos études ethnographiques initiales dans le jeu en ligne World of Warcraft. Bien après que les deux enfants de Malin eurent été mis au lit, nous avons rempli nos verres à vin de Zinfandel et placé nos ordinateurs l'un à côté de l'autre. Nous appartenions à des factions opposées dans le jeu, ainsi qu'à différents serveurs, donc jouer ensemble dans le jeu n'était pas une option. Néanmoins, nous nous sommes montré nos avatars prévus pour la recherche et nous nous sommes réciproquement offert des visites guidées de ces mondes parallèles et des espaces difficiles à visiter si vous faites partie du camp ennemi »[221] - Sundén & Sveningsson

Rarement donc ? En effet, si le genre est synonyme de la catégorie « femme », très peu de travaux vont au-delà des gouts différenciés et les placent au centre de l'analyse tout en éludant souvent de passer par le détail des mécanismes structurels de la domination masculine dans la pratique des jeux vidéo. Si nous devions distinguer, en France, la première enquête exclusivement consacrée aux joueuses de jeux vidéo, la primauté reviendrait à Alexandre

[220] Boutet, ibid., p.222.

[221] Traduction personnelle : *« During the day, we had compared notes and experiences from our initial ethnographic studies in the online game World of Warcraft. Well after Malin's two children had been put to bed, we filled up our wine glasses with Zinfandel and placed our computers right next to each other. We belonged to opposing factions in the game, as well as to different servers, so co-play was not an option. Nevertheless, we showed each other our researcher characters and provided guided tours in parallel worlds to places difficult to visit if you belong to the 'enemy* », Sundén & Sveningsson, 2012, p. 1.

Tiercelin et son travail de thèse intitulé : « *Les transgressions des normes de marché. Le cas des consommatrices intensives de jeux vidéo* » (2013) en sciences de gestion. Parce que nous sommes partisane d'une plus grande pluridisciplinarité de la recherche, spécialement appliquée à l'objet « jeux vidéo », les publications du laboratoire junior de l'ENS de Lyon en sont la parfaite illustration (Rufat, Ter Minassian, 2011, 2012). Cependant, dans le cas de la thèse d'Alexandre Tiercelin, les frontières disciplinaires se durcissent[222]. Cette analyse reste fidèle à sa discipline dans la mesure où elle semble chercher à comprendre les contextes d'achats faits par des joueuses, qui plébiscitent à d'autres titres que les *girl games*, faisant d'elles des « déviantes de genre ». Nous verrons que ces problématiques sont plus complexes que cela. La définition que propose Alexandre Tiercelin de son engagement de chercheur est particulièrement intéressante. En effet, il se résume pour lui à revenir, en détail, sur sa propre carrière de joueur « légitime ». À cette fin, il va longuement détailler non pas les éventuels biais qu'il pourrait imposer à son terrain en tant qu'homme mais s'étendre sur son expérience de « *gamer* ». Si le chercheur prend clairement position pour une recherche sur les jeux par des personnes concernées, il n'explicite nullement « *les biais introduits par l'affinité de l'enquêteur à certains types de jeu, mais aussi sur ses dispositions à privilégier certaines activités, pratiques au sein de ces jeux* »[223] (Zabban, 2012).

Pour des analyses plus en adéquation avec nos partis-pris méthodologiques, théoriques voir idéologiques, nous devons aller chercher principalement du côté des espaces de compétition. Ces études vont se montrer pionnières dans la déconstruction de la domination masculine dans la pratique vidéoludique. Dans un premier temps, les LAN parties[224] (TL Taylor, Witkowski, 2010) puis, plus tard, avec l'importance prise par l'Esport (sport électronique) chez les joueurs (Bescombes, 2016) et selon une perspective genrée (TL.Taylor, 2012 ; N. Taylor, 2006 ; Rabindra A Ratan, Hogan, Kennedy, Taylor et Williams, 2015). Ces enquêtes ouvrent de nombreuses pistes afin d'analyser les femmes dans des contextes d'expertise et d'espaces valorisés. Les femmes y demeurent très largement minoritaires (généralement autour de 4%) mais cela ne constitue pas, bien au contraire, un frein dans ces travaux. La participation des femmes en tant que joueuses et/ou spectatrices dans ces compétitions (FPS, *League of Legends*) entraîne une mise en lumière du « genre en train de se faire » et des zones de glissement, tout comme des tensions dans ces lieux de pratique qui, lentement, n'apparaissent plus comme des lieux uniquement réservés au masculin HBMC[225].

[222] Les méthodologies et le sens des notions mobilisées dans ce travail nous semblent peu compatibles avec celles des sciences humaines et cela malgré des auteur·e·s communs. À l'exemple de la durée de ces entretiens (1h) et leur définition en tant que « récits de vies ».
[223] Zabban, 2012, p.160.
[224] Terme francisé de l'abréviation *Local Arena Network party* qui désigne des rassemblements de joueur·euse·s au sein d'un même lieu pour jouer sur le même réseau local.
[225] Hétérosexuel, Blanc, de classe Moyenne, Cisgenre.

Malgré la densité des travaux sur les mondes en ligne évoqués tout au long de cette partie, ceux qui les analysent en tant qu'espace culturel *straight*[226] sont exceptionnels. Tel est le postulat de départ clairement énoncé et assumé de l'ouvrage collectif suédois « *Gender and Sexuality in Online Game Cultures Passionate Play* » (2012) dirigé par Jenny Sundén et Malin Sveningsson. Par le biais d'une observation participante du jeu *World of Warcraft* (voir citation introductive de cette partie) et d'entretiens avec des joueuses, elles vont essayer de mieux comprendre la norme à travers une étude centrée sur les populations minorisées : les femmes[227] et personnes LGBT. Le but principal de l'analyse est de comprendre les connexions entre la féminité, la masculinité, la sexualité et la technologie. L'ensemble des contributions de cet ouvrage tend à démonter les aspects « élastiques » de la féminité dans une pratique où les femmes ont le sentiment que leur présence est inappropriée (Dovey & Kennedy, 2006). Selon ce propos, un des enjeux consiste à voir l'étendue des stratégies que les femmes déploient pour évoluer dans le jeu régi par la domination masculine. L'essentiel de cette approche consiste à analyser comment le genre est à la fois accompli et contraint dans la pratique de jeux vidéo en ligne.

Par l'entrée dans une guilde destinée aux personnes LGBT, et bien que le « T », selon nous, ne s'y applique pas, elles soulignent également comment la sexualité vient questionner la norme hétérosexuelle qui régit ces espaces. Les règles de vie de ces collectifs de jeu (entrée, vie ensemble et attitudes *safe*), rarement évoquées dans la littérature (Voisenat, op.cit.), sont détaillées et apparaissent comme des espaces inédits de création de règles en dehors de la norme. Les différents types de performances de genre y sont de même abordés dans l'optique de comprendre : comment la pratique des personnes LGBT est transgressive ? Comment se donne-t-elle à voir dans *World of Warcraft* ? Les deux chapitres rédigés par Jenny Sundén ouvrent des pistes d'analyse à ce sujet et viennent mettre à mal l'hétéronormativité avec des initiatives venant des joueur·euse·s eux/elles-mêmes.

La démarche empirique et le travail de ces deux chercheuses sont exemplaires. En effet, ils prennent à contre-pied les analyses produites jusqu'alors en interrogeant et déconstruisant le rapport à la norme dans la pratique des jeux vidéo. Mettre les populations minorisées au centre de l'analyse apparaît indispensable afin de saisir plus finement les pratiques vidéoludiques. Ces dernières semblent constituer un terreau fertile à l'observation et à l'analyse des manières dont le genre bouge et se fluidifie par des dynamiques d'appropriations individuelles agissant de concert avec les technologies.

[226] Terme signifiant la force normative de l'hétérosexualité et des catégories binaires qui structurent les rapports aux monde.
[227] Cisgenre et hétéra.

Cette vue d'ensemble théorique pointant également certains outils empiriques a été construite de manière à voir les nombreuses pistes possibles dans l'analyse de la pratique vidéoludique en ligne. Apparaît en filigrane la volonté de déconstruire son aspect différencié en dénaturant sa naturalisation au masculin. Nous allons continuer à détailler notre conception analytique de l'étude de la pratique vidéoludique de type (M)MOG (jeux en ligne (massivement) multijoueur·euse·s). La partie suivante est consacrée à ces précisions mais surtout aux problématiques et questionnements que soulève une approche par la pratique et les rapports sociaux de genre. Finalement, nous allons nous évertuer de continuer à comprendre les réactions du groupe d'adolescents de *Stranger Things* à l'arrivée de Max (chapitre 1) battant le précieux record de la salle d'arcade.

CHAPITRE 3 : PROBLÈME ET INVENTAIRE

Revenons sur les nombreux héritages mis en avant dans les deux premiers chapitres. De nombreux fils ont été tirés. Ils se centrent d'abord sur la « narration de l'histoire » avec des femmes invisibilisées au profit d'une valorisation des machines et des hommes puis sur « la recherche », avec une analyse largement axée sur la différenciation entre les pratiques vidéoludiques, où les compétences et les styles les plus valorisés et étudiés sont alliés au masculin. Cette manière de choisir l'histoire, de poser les problématiques et la construction du domaine technologique/vidéoludique, pointe de nombreuses pistes non explorées. Dès lors, il s'agit de faire des choix dans l'exploration de ces dernières. Si quelques travaux soulignent la domination masculine structurante dans le domaine vidéoludique, rares sont ceux qui reviennent sur les pratiques quotidiennes en partant de ce constat. En effet, il n'est pas question de dévoiler la domination masculine mais plutôt de saisir comment elle se donne à voir dans les pratiques sur le terrain. Pour cela, nous allons continuer à suivre les invisibles dans le domaine : les femmes.

Où aller les chercher ? Comment s'y prendre ? Qui sont les femmes qui composent notre population ? Au travers de quels outils saisir les pratiques quotidiennes des joueuses et les rapports sociaux de genre qui se jouent dans les pratiques vidéoludiques ? Comment les rapports de genre sont-ils envisagés ? Qu'entendons-nous par la notion de « pratique » ? Pour répondre à ces questions, nous avons adopté une **démarche praxéologique**, mettant la notion d'**épreuve** au centre de notre démarche analytique et empirique. Ce chapitre justifie cette option théorique et aborde également, dans le détail, notre approche du terrain par le biais d'ethnographies combinatoires (Baszanger et Dodier, 1997). Cette posture est née de la volonté de « suivre » les joueuses de jeux (M)MOG dans la diversité de leurs pratiques en recensant pour mieux analyser par la suite « la mesure des possibles » *qui* « vise à comparer des situations différentes auxquelles serait confrontée une personne générique »[228] (ibid.). La fin du chapitre est consacrée à la présentation de l'argumentation et des parties suivantes (II, III) qui s'appuient sur nos résultats empiriques. Ce chapitre est donc consacré à cette tâche afin d'exposer notre raisonnement, sa mise en problème et les outils sélectionnés pour tenter de le résoudre.

[228] Baszanger et Dodier,1997, p.58.

I. SAISIR LES INVISIBLES

I.1. *Gameuses*

> « Lorsqu'on présente des histoires sur les joueuses, l'accent est mis de plus en plus sur les jeux « décontractés/occasionnels » ou sur Facebook. Que chacun de ces genres soit simultanément décrié comme un fléau sur la forme devrait nous alerter sur les enjeux et les batailles qui se déroulent actuellement dans la culture du jeu autour du genre»[229] - Taylor

Nous avons vu comment l'histoire s'est conjuguée au masculin, comment elle a été écrite et s'est racontée au travers des machines et des hommes. Les femmes, majoritairement présentes dans le milieu du *software,* sont considérablement gommées de cette playhistoire. Chez nos contemporain·e·s, l'ensemble des biais idéels et matériels se retrouvent dans la lente ascension des femmes dans la sphère professionnelle du milieu de l'informatique. Le constat est similaire dans l'industrie vidéoludique : **un média fait par des hommes à destination des hommes HBMC (Hétérosexuel, Blanc de classe Moyenne/supérieure et Cisgenre). Ces derniers sont alors considérés comme le public référent et majoritaire**. Du côté des pratiques, nous avons vu que les femmes sont contraintes de composer avec une offre vidéoludique dont elles ne sont pas les principales destinataires, hormis le secteur des *girl games*. En effet, les jeux vidéo ne sont bien évidemment pas indépendants des pratiques qui les sous-tendent et les réalisent. Nous avons détaillé par le biais de l'approche historique de Mathieu Triclot (2012) et les travaux sur la notion de style de Manuel Boutet (2012) en quoi les principales attitudes ludiques, ainsi que leurs écologies, sont autant d'éléments qui caractérisent les pratiques de jeux dès leurs origines à aujourd'hui. Ces rapports traduisent une relation intime aux technologies (Turkle, 1984), des « rites de sous culture » (Auray, 2002), qui, alors, ne prennent chair que dans la figure experte du geek, jeune, homme, ambitieux et passionné par les technologies (Taylor, 2012). Dès lors, il est intéressant de voir comment une analyse en termes de rapports de genre vient questionner les référentiels des pratiques vidéoludiques, ses degrés de légitimité et le monopole de son incarnation. Entrer dans l'analyse *via* les pratiques des femmes, trop souvent marginalisées dans la littérature (Taylor, ibid.) et considérées loin des types de jeux vidéo et des pratiques les plus légitimes, permet de mieux dénaturaliser ce domaine culturel en sortant les joueuses de certains secteurs et pratiques dans lesquels elles sont enclavées (Taylor, ibid.).

[229] Traduction personnelle : « *When stories are presented about women gamers the focus is increasingly on "casual" or Facebook games. That each of these genres is simultaneously decried as a scourge on the form should alert us to the stakes, and battles, currently going on in game culture around gender* » (Talyor, 2012, p. 199).

Intéressons-nous justement à ces joueuses qui entrent dans les catégories de jeu les plus légitimisées et dont la pratique est caractérisée par une certaine expertise. Dès lors, le terme « joueuse », regroupant des pratiques trop larges, ne semble plus approprié. Si le terme « geek » (Peyron, 2011) est employé pour désigner les passionné·e·s d'une culture et de technologies[230], celui de « *gamer* » est employé pour labéliser une pratique experte vidéoludique (Taylor, 2012 ; Bescombes, 2016). Cette dernière est souvent alliée à l'esport[231] et aux jeux en ligne massivement multijoueur·euse·s (MMOG). À ce pôle le plus légitime est souvent opposé celui des jeux « *casual* », au type de pratiques éponyme auquel, comme nous l'avons déjà précisé plus haut, les femmes sont cantonnées. Dans la littérature anglo-saxonne, le terme de « *gamer* » peut être utilisé dans une perspective neutre qui désignerait autant les femmes que les hommes. D'autres terminologies sont utilisées pour désigner « spécifiquement » les femmes à l'image de « *female player* » ou encore de « *women gamer* ». Côté français, les pistes sont minces, ceci dû à une utilisation systématique de « joueur », généralement suivi du type de jeu en question. Le procédé est le même pour les rares joueuses mentionnées dans les études. Nous vous proposons une alternative. Partons plutôt, même si nous grignotons d'ores et déjà sur une partie de nos résultats, de la terminologie employée sur le terrain par les actrices elles-mêmes. **Les femmes que nous avons pu rencontrer ne se définissent pas, à une exception près, comme « des joueuses de jeux vidéo » mais comme des « *gameuses* ».** L'origine de ce terme vient de la féminisation de « *gamer* » et les chapitres 4 et 5 seront consacrés aux critères de cette définition. Deux termes de définition polarisés sont généralement utilisés par les *gameuses* sur notre terrain afin de désigner des pratiques et un rapport aux jeux vidéo qui s'opposent : « *casual* »[232] traduisant un investissement faible/occasionnel et des jeux aux règles « simples » auquel est opposé le terme « *gamer·euse* » pour qualifier un plus fort investissement, une pratique et des connaissances poussées dans le domaine vidéoludique[233]. Dans la suite de ce propos, nous allons donc utiliser « *gameuse* » pour qualifier les femmes jouant à des jeux en ligne (M)MOG sur ordinateur.

I.2. Outsider ?

Mettre en lumière des femmes dans ce domaine est également un moyen de questionner les rapports à la fois à la culture ludique, mais également à la technique et à la culture vidéoludique dans son versant expert et légitimisé où les femmes sont considérées comme des « irrégularités sociales et statistiques » (Mercklé, 2005). Ainsi, les *gameuses* de jeu vidéo les plus légitimées

[230] Voir chapitre 2 partie III.
[231] Sport électronique.
[232] Abréviation : « *casu* » ou encore « *cazu* ».
[233] « *Geek·e* » est lui rarement utilisé chez les *gameuses* que nous avons rencontré. Pour elles, être un/une *geek.e* désigne davantage la maîtrise d'un ensemble plus faste de référentiels culturels plus qu'un type de rapport à la pratique des jeux.

peuvent être envisagées, non pas sans nuances, au travers de la notion d'« *outsider* » (Becker, 1963). Toutefois, la notion beckérienne n'est pas utilisée dans sa perspective de transgression institutionnelle[234] ou de déviance (de genre)[235]. Elle est, ici, essentiellement mobilisée pour les apprentissages techniques et la maîtrise des codes culturels qu'elle sous-tend. En effet, ces *gameuses* viennent interroger la force de la socialisation et de son capital dispositionnel en se positionnant davantage selon une conception plurielle et genrée du capital dispositionnel (Octobre, 2011). **Il s'agit ici de travailler autant les rapports au féminin qu'au masculin dans leurs dynamismes**. Ainsi, l'essentiel du questionnement revient donc à suivre les pistes ouvertes par Josiane Jouët en 2003 :

> « Les recherches sur l'acculturation aux technologies de communication conduisent à une répartition binaire et contrastée entre les hommes et les femmes. Néanmoins on doit souligner que les travaux auprès du genre masculin portent essentiellement sur les fanatiques des TIC (informaticiens amateurs, accros des jeux…) et concourent à renforcer les stéréotypes d'une culture masculine « nécessairement » technique ; à l'inverse peu d'études s'intéressent aux femmes adeptes de ces technologies »[236] - Jouët

Le genre est ici appréhendé comme une ressource (Bertrand et al, 2015), qui dépasse l'opposition entre féminin et masculin. La notion « d'*outsider* » fait plutôt écho à celle d'épreuve. Les « épreuves » sont envisagées dans la prise de distance aux déterminismes (Barthe, et al., 2013) appliqués ici **au champ du genre, pour mettre le projecteur sur ses appuis matériels, comment ils se réalisent et sont mobilisés dans le cours de l'action**. Dans ce dernier, les héritages du passé sont aussi intéressants à recontextualiser selon qu'ils sont ou non invoqués au cours de l'action. À ces fins, il est indispensable de comprendre les ressorts des transitions biographiques (Bidart, Degenne et Grossetti, 2011) vécues par les enquêtées dans l'optique de saisir comment la pratique s'articule tout au long des parcours de vies.

I.3. Des épreuves ?

> « L'anti-essentialisme est un combat qu'a repris à son compte la sociologie pragmatique, à tel point que, pour tout sociologue pragmatique, le fait d'accoler aux réalités qu'on entreprend d'étudier des formules comme « en train de se faire » ou « en action » est devenu une sorte de réflexe »[237] - Lemieux

Nous allons travailler sur la base de ce réflexe. En effet, en partant avec la perspective de dénaturaliser les pratiques vidéoludiques, notre attention va se porter directement sur **l'action**

[234] Nous restons cohérentes avec notre objet portant sur le quotidien des rapports aux technologies vidéoludiques.
[235] L'utilisation de ce terme est périlleuse. « Déviance » et « genre » ne font pas bon ménage. En effet, cette alliance de terminologie est majoritairement employée par l'institution médicale dans la pathologisation des identités de genre.
[236] Josiane Jouët, 2003, p.67.
[237] Lemieux, 2018, p.20.

« en train de se faire » (ibid.). Cette attention à l'analyse du cours de l'action emprunte la vision du terrain et son appréhension à la sociologie pragmatique que Cyril Lemieux dénomme également « sociologie des épreuves » (Lemieux, op.cit.). Certains de ces aspects heuristiques ont nourri notre approche. Ils sont nombreux et nous en avons déjà évoqué une partie. Ce choix peut surprendre dans la mesure où il a souvent été reproché à ce cadre théorique de sous-estimer les effets de domination. **Si les pages précédentes ont montré la domination masculine dans le milieu vidéoludique, notre ambition n'est pas d'en rester là mais de montrer comment concrètement celle-ci s'exerce.** Prendre, dès le départ, le genre comme variable explicative, reviendrait à expliquer les inégalités et à prévoir qu'une femme a moins de chance de sortir son épingle du jeu dans ce milieu. En postulant l'indétermination relative du monde social, si les femmes n'ont effectivement pas les mêmes chances, elles peuvent quand même y arriver. **En allant enquêter sur celles qui ont malgré tout réussi, on se donne la chance de découvrir les épreuves qui jalonnent leurs parcours biographiques et de porter la critique sur ces épreuves et leur caractère inéquitable.** Les types de transitions biographiques vécues, le dynamisme du social et sa réalisation dans l'action sont centraux dans notre manière de concevoir à la fois notre objet et également les rapports de genre qui s'y jouent afin de décortiquer les rapports à la culture et les usages en terrain vidéoludique. Avant de s'inspirer d'un style et d'une sociologie, clarifions sous quels angles cette dernière s'opère. Nous allons mobiliser principalement l'article collectif[238] (Barthe, et al., 2013) intitulé « *sociologie pragmatique : mode d'emploi* » (2013) et l'ouvrage de Cyril Lemieux (2018) afin de clarifier nos emprunts à la sociologie des épreuves.

Si les niveaux « micro » et « macro » dans l'analyse du social sont souvent opposés, les auteur·e·s ayant une approche pragmatique proposent de dépasser cette querelle (Barthe, et al., ibid.. ; Lemieux, ibid.). Le curseur est plutôt à déplacer de « situations en situations », par le biais d' « ethnographies combinatoires[239] » (Bazsanger et Dodier, op.cit.), en s'attachant à comprendre comment le macro s'accomplit et se rend visible dans les pratiques. L'aspect totalitaire des réalités collectives peut, lui aussi, être retravaillé de **par ses marges et ses relégations**. **Cette entrée empirique proposée par « la petitesse, l'exceptionnalité *et surtout* l'invisibilité »[240] correspond à notre démarche de mettre une population minorisée au centre de l'analyse afin de voir la puissance de la norme et les mécanismes de sa relégation.** L'aspect historique des phénomènes est également à prendre en compte selon certains critères. Appliqué à notre objet, ce type de raisonnement fait écho au chapitre 1 portant sur les dimensions historiques d'appropriation des technologies avec des

[238] Barthe Yannick, de Blic Damien, Heurtin Jean-Philippe, Lagneau Éric, Lemieux Cyril, Linhardt Dominique, Moreau de Bellaing Cédric, Rémy Catherine, Trom Danny 2013. « Sociologie pragmatique : mode d'emploi », *Politix*, vol. 103, no. 3, 2013, p. 175-204.
[239] Ibid., p.179.
[240] Ibid. 178.

référentiels culturels construits au masculin. Il s'agira donc, en gardant à l'esprit cette volonté d'articulation, de voir comment ces « legs du passé », cette domination masculine structurelle, s'accomplissent dans la pratique vidéoludique et sont, *ou non,* sujets à des réinterprétations et/ou à l'origine de possibles situations conflictuelles. La place accordée au discours des acteurs et des actrices est intéressante. En effet, il faut « prendre au sérieux » ces dernièr·e·s en faisant l'effort de « *recontextualiser les logiques contradictoires de la pratique qui sont source de l'activité critique des acteurs*»[241] (Barthe, et al., op.cit.) et des actrices.

La question de la socialisation ne doit pas être éludée (Barthe, et al., op.cit.), mais envisagée à partir de l'action et de son caractère parfois contradictoire afin de la décrire et de l'analyser. La construction du moi (Bardot et Dodier, 2009) est considérée dans les situations de tension, suivant les contradictions internes et selon les incapacités à agir qu'elles donnent à voir. Le « *caractère pluriel et potentiellement contradictoire des dispositions, partant de ce que l'on désigne habituellement par « apprentissage » ou « éducation*» » [242] (Barthe et al., op.cit.) , est souligné et participe à déconstruire une cohérence obligatoire et structurelle du « moi » (ibid.). Le lien avec notre objet est alors évident. Les *gameuses* de jeu en ligne se situent presque d'emblée dans cette conception plurielle et dispositionnelle qu'elles « s'efforcent de gérer » (Barthe, et al., op.cit.). L'analyse de la socialisation se fait davantage au travers de ses objets et de ses dispositifs, de ses lieux et de ses moyens. Cette attention à l'écologie matérielle de la pratique va être notre entrée principale dans les récits passés d'initiation des *gameuses*. Pour autant, ils ne sont pas déconnectés de leurs réalisations et de leurs modes d'engagement dans l'action située. Dans notre cas, cette dernière est directement aux prises avec les dispositifs vidéoludiques. Il est donc essentiel de décrire conjointement ses prises et ses modes d'engagements le long des dynamiques biographiques (Bidart, Degenne et Grossetti, op.cit.) et *in situ*. Ainsi, **il s'agira de « poser à nouveaux frais » la pratique des jeux vidéo, au-delà de son alliance au masculin, par les femmes, en tâchant de comprendre et de rendre visibles les séries d'épreuves qui s'imposent à elles.**

Ces épreuves sont en lien avec la notion d'*outsider* détaillée plus haut, pour les joueuses de jeux en ligne qui investissent une pratique et des espaces dominés par les hommes. La notion d'*outsider* est à articuler avec celle d'épreuve dans la perspective où elle « se définit comme le lieu d'un rapport de force » (Latour, 1987 ; Lemieux, 2018). En effet, « épreuve » est entendue dans son sens empirique par les acteur·ice·s dans la mesure où : « *elle consiste dans la remise en cause du lien de délégation à travers lequel des actants étaient, jusqu'alors, les porte-paroles fiables et incontestés de certaines choses ou de certains êtres* »[243] (Lemieux, op.cit.). En

[241] Ibid. p.186.
[242] Barthe et al., op.cit. p. 191.
[243] Lemieux, ibid., en lien avec le passage d'un régime d'engagement à un autre en référence à Laurent Thévenot (2006), p. 37.

effet, si la pratique vidéoludique dans ses pans les plus légitimes est conjuguée au masculin, nous pouvons émettre que la présence des femmes dans ces sphères passe et donne à voir des épreuves qui constituent autant d'*affordances* (au sens de prises) culturelles et technologiques genrées. Envisager les *gameuses* en tant qu'*outsiders* au sein de la pratique vidéoludique, c'est mettre la lumière sur :

> (…) des épreuves à bas bruit, des sortes de micro-épreuves jetant aux yeux des acteurs un doute, susceptible de grandir, quant à la réalité et à la stabilité de l'ordre social auquel ils participent. Cette conception élargie implique de renoncer à considérer comme définitivement acquis, aux yeux des acteurs, le caractère doxique du monde au sein duquel ils évoluent. En cela, elle nous oriente vers une conception extrêmement dynamique de la vie sociale et des processus cognitifs qui s'y déploient »[244] - Lemieux

Adopter une fenêtre analytique par le biais des épreuves revient donc à :

> « (…) concevoir le monde social comme étant **toujours « en train de se faire » : (anti-essentialisme)** et, en particulier, à envisager les appartenances et les statuts sociaux comme réversibles (capacité). Elle l'oblige, en outre, à prendre **systématiquement** en **compte la résistance que la matérialité du monde** oppose aux représentations et aux manipulations humaines (résistance), et à ne pas préjuger à l'avance de la victoire ou de l'échec de certains acteurs (symétrie), en reconnaissant ainsi l'existence, au cœur des rapports sociaux, d'une irréductible part **d'incertitude (indétermination relative**) »[245] - Lemieux

Cette appréhension du social issue de la sociologie des épreuves permet de saisir les rapports sociaux de genre dans leurs dimensions pragmatiques (Olivier, 2015). Les socialisations y sont envisagées comme emboitées et plurielles. La focale analytique est mise sur l'action « en train de se faire » (ibid.), sur sa matérialité et les formes de résistance qu'elle produit et donne à voir. Cet ancrage dans le style pragmatique est également mobilisé dans une volonté de coller le plus possible aux multiples réalités et espaces de la pratique vidéoludique. En effet, nous proposons de déconstruire son caractère différencié en revenant dans le détail sur le quotidien des pratiques.

I.4. Praxéologies ?

La focale analytique est mise sur la pratique vidéoludique en ligne multijoueur·euse·s. Nous l'avons mentionné de nombreuses fois sans pour autant nous y être attardée. Il s'agit, dans un premier temps, de s'atteler à la définir en passant par des dimensions incontournables. Avant de

[244] Ibid., p. 39.
[245] Ibid., p. 37. Mots mis en gras par l'auteure de cette thèse.

revenir sur ces dernières, empruntons la perspective de Sophie Dubuisson-Quellier et Marie Plessz (2013) qui s'inspire des travaux de Reckwitz (2002) :

> « Une « pratique » est un type de **comportement routinisé** qui consiste en plusieurs **éléments interconnectés** entre eux : des formes **d'activités corporelles**, des formes **d'activités mentales**, des « **choses** » et leur **usage**, des **connaissances** de base constituées de **compréhension, savoir-faire,** états émotionnels et **motivations** »[246] - Dubuisson-Quellier et Plessz .

Revenons sur ces éléments de définition. Si nous gardons ce référentiel, **l'analyse d'une pratique est complexe**.

Tout d'abord, bien qu'il n'y ait pas d'éléments qui priment les uns sur les autres, l'attention de la chercheure doit se porter sur les rapports au corps qui engendrent un certain nombre de questionnements autour des types de **postures, d'habilités et de gestes et qui traduisent des formes d'engagement dans la pratique vidéoludique en ligne.** Les habilités sont ici entendues et appréhendées en lien avec leurs dimensions démonstratives au sein d'arènes techniques « *caractérisées par la mise en valeur des aptitudes individuelles, via l'aisance, la rapidité, l'habilité, la familiarité aux objets, l'assurance, l'audace, notamment, dont témoignent les individus en se mesurant aux objets* »[247] (Dodier, 1993b). Il s'agit en outre de décrire de concert les rapports au corps avec la manière dont ils sont équipés.

L'aspect cognitif est à saisir dans cette continuité. Bien que plus difficile à voir directement, il peut néanmoins s'observer, par exemple, lors des temps de réflexion ou encore des moments d'incompréhension, tout comme les moments de ralentissement de la pratique ou au contraire les phases où l'action est anticipée voire automatisée. L'analyse de ces actions cognitives, ces postures et ces gestes, est interdépendante des savoirs qui les rendent possibles. Sophie Dubuisson-Quellier et Marie Plessz (op.cit.) évoquent également « les motivations » qui sont à aller chercher autant en amont dans l'histoire de leur découverte qu'en amont du lancement des parties de jeu. Elles ajoutent, plus tard dans le texte, l'importance des éléments langagiers dans la définition de la pratique (vocable à maîtriser, abréviations).

Enfin, il est important de préciser que l'ensemble de ces horizons définitionnels est tangible puisque qu'ils sont interconnectés entre eux. C'est précisément là que la pratique s'exprime et se doit d'être définie. Ces degrés d'intériorisation sont mesurables et visibles au travers de leur routinisation. Toutefois, nous n'envisageons pas cette dernière comme l'éternelle « répétition du même » (Lemieux, 2018) mais plutôt dans ses renforcements (ibid.), sa notion performative et

[246] Ibid. En ligne : https://journals.openedition.org/sociologie/2030 (consulté en décembre 2017). Certains termes ont été mis en gras par l'auteure de cette thèse.
[247] Dodier, 1993, p.116-117.

ses ajustements incessants. Cependant, ces notions de routinisation et de répétition sont centrales dans les pratiques vidéoludiques (Boutet, 2012). Nous gardons à l'esprit sa pertinence et la nécessité de sa description tout en proposant de porter notre attention sur son aspect parfois perfectible et ses instants de « *couacs* » :

> « En cela, la routine ne doit pas être réifiée comme la répétition du même, mais reconnue comme le renforcement d'une tendance à agir, c'est-à-dire en tant que concept dynamique. D'autre part, le principe de résistance, également mis en avant par les sociologues pragmatiques, conduit à accorder de l'attention aux troubles et aux petits dérangements qui, à tout moment, sont susceptibles de contrarier les routines, voire de les rendre momentanément impossibles. De ce point de vue, la routine ne saurait être comprise comme ce qui explique l'action des individus : elle est au contraire ce qui doit être expliqué par l'action. Loin d'être une donnée préalable au comportement humain, il faut y voir une performance qui, comme telle, peut échouer »[248] - Lemieux

Ainsi, nous pouvons voir comment établir une définition d'une pratique qui inclut des variables plurielles. Elles peuvent se trouver autant dans les récits sur la pratique (pour certaines) qu'au sein de ses contextes d'exercices.

Ted Schatzhi (2002), et les deux auteures (Sophie Dubuisson-Quellier et Marie Plessz, op.cit.) qui s'appuient sur ses travaux, proposent d'appréhender **les pratiques comme des « espaces de réalisation du social »**. Toutefois, avant d'arriver à ce constat, il est obligatoire de comprendre plus globalement les règles et les cadres qui caractérisent les principes d'organisation des pratiques. Ces auteur·e·s insistent de même sur leurs agencements matériels et leurs dimensions artefactuelles par le biais de la notion « **d'ensemble de pratiques ou encore de nœud de pratique**[249] » (Schatzhi, op.cit.). Ces termes mettent l'accent sur leurs aspects équipés et sur le rôle des technologies et des objets qui ont, eux-aussi, une place centrale dans la définition d'une pratique. Appliqués à notre objet de recherche, ces nœuds et les fils qui les composent, peuvent être trivialement visibles étant donnés les multiples branchements que nécessitent les configurations informatiques supportant ce type de jeu. De manière plus abstraite, ces nœuds sont intrinsèquement artefactuels et constituent autant de prises à démêler qui semblent être au cœur de la pratique vidéoludique. Alors justement comment s'y prendre ?

[248] Lemieux, 2018, p.38.
[249] Traduit de l'anglais « *bundles of practices* ». Dubuisson-Quellier Sophie et Marie Plessz, op.cit..

II. SE POSITIONNER

> « (…) il faut insister sur la capacité du chercheur non seulement à utiliser tel ou tel procédé de recension déjà sur le marché, en l'adaptant à ses propres besoins ou au contexte de son terrain, mais surtout à bricoler et inventer lui-même des procédés de recension convenant à la nouveauté de son objet ou de son approche »[250] - De Sardan

« Devenir une *outsider* », « suivre les épreuves et les actrices », « saisir les nœuds de pratiques » l'ensemble de ces dimensions sous-tendent **un certain appareillage méthodologique**. En effet, appréhender le genre dans ses dynamismes, comprendre les mécanismes d'adoption et le quotidien de *gameuses*, dans une pratique dominée par les hommes, passe par l'analyse de ces nombreux niveaux de données et leurs entrelacements. Avant de présenter les outils nous permettant de saisir ces dimensions, nous allons nous attarder, au travers de certains indicateurs, sur les *gameuses* au cœur de cette enquête. À cette clarification au sujet des actrices, s'ajoute, bien évidemment, un point sur les conditions d'accès à cette population.

Une fois les présentations faites, un temps consacré aux méthodes choisies pour le recueil de données est indispensable pour montrer comment nous proposons de suivre les *gameuses* et leur pratique. Cette « **filature praxéologique** » se fait dans plusieurs espaces et selon certains partis-pris empiriques. L'ensemble des données empiriques se composent donc de trois terrains que nous proposons d'articuler afin de prendre en considération les différents espaces de pratique et la critique des rapports sociaux de genre en terrain vidéoludique. Ces trois terrains permettent à la fois d'avoir une vision plus fine de l'ensemble des épreuves vécues par les *gameuses* mais également de saisir la pratique dans différentes arènes où elle se joue et où la domination masculine structurelle, elle, est critiquée. Avoir une démarche consistant à « suivre les *gameuses* » n'est réellement cohérente que dans la diversification des échelles d'analyse (Grossetti, 2006). L'essentiel des données repose sur des entretiens et des observations. **Entretiens à domicile chez les *gameuses* et observations** toujours dans le même cadre **(terrain 1)** mais aussi au-delà. Cet « au-delà » est constitué de données ethnographiques lors de **LAN *partie* amatrices (terrain 2)** et de l'étude d'un corpus de **travaux féministes en ligne** traitant de la culture vidéoludique **(terrain 3)**. Nous allons revenir sur l'ensemble de ces données et la cohérence de leur intégration dans le corpus final.

[250] Jean-Pierre Olivier De Sardan, 2008, p. 68.

II.1. Les enquêtées

Notre population est composée de 25 *gameuses* de 16 à 40 ans[251]. De prime abord, ce total peut peu élevé mais il s'explique par l'approche empirique et ses contraintes que nous allons détailler par la suite. Les rencontres avec les *gameuses* sont le fruit de « rebonds » avec des mises en contact se faisant selon un système de recommandation. Celui-ci part du réseau étendu de l'enquêtrice elle-même *via* des personnes qui connaissent, selon leurs dires, « une fille qui joue ». Il est intéressant de voir que les femmes décrites brièvement dans ces termes sont bel et bien des *gameuses*. Elles sont toujours singulières (une femme dans l'entourage des contacts ressource) et jouent bel et bien à un ou plusieurs M(M)OG. Les premiers échanges par mails sont destinés à vérifier que ces « femmes qui jouent » ont bien une pratique de jeux vidéo en ligne multijoueur·euse·s et à savoir si elles acceptent de participer à l'enquête. Les *gameuses* nous ont elles-mêmes recommandée à d'autres. Ces rencontres se sont faites selon la même logique. Si les femmes jouent quasi exclusivement avec des hommes, elles connaissent « une fille qui joue ». Ainsi l'essentiel des mises en contact s'est fait selon la logique du « petit monde»[252] (Grossetti, 2014 ; Milgram, 1967), d'intermédiaire en intermédiaire. Rencontrer les femmes dans l'espace public est rare mais possible (principalement dans les salons dédiés à la culture *geek*). Toutefois, à de rares exceptions près (une femme intégrée à la population finale), ces rencontres n'ont pas abouti à une entrée viable sur le terrain domestique[253].

Le tableau ci-dessous liste les 25 *gameuses* qui composent notre population selon les indicateurs suivants : pseudo (anonymisé), âge, profession, source de revenus situation affective, enfant(s), niveau d'étude, la localisation de vie (lieu) et le type de logement (logement). Les situations désignées sur ce tableau sont celles qui sont les plus récentes et issues des derniers retours sur le terrain. Le chapitre 4 détaille davantage les trajectoires de vies des *gameuses* et ces changements.

[251] Âges allant de nos premières rencontres amorcées en 2011 à nos dernières entrevues en 2018.
[252] Nous faisons référence ici à l'analyse de Milgram et aux chaînes relationnelles des individus qu'il met en valeur. Selon cette logique : « *il suffit de quelques intermédiaires pour relier deux individus pris au hasard* » (Grossetti, 2013) en ligne https://sms.hypotheses.org/125 (consulté en avril 2014).
[253] Si nombre de personnes sont habituées à la passation de questionnaire, notre démarche « à domicile » a souvent suscité la surprise. Une fois une certaine méfiance passée, le manque de temps est le principal motif de refus de participation à notre enquête pour les joueuses et les couples rencontrés dans les salons spécialisés (Japan Expo (Paris) 2011, 2012, 2012 ; Japan Matsuri 2012, 2014 ; Toulouse Game Show, 2012, 2013, 2015). Passer par un·e intermédiaire permet de faciliter le premier rapport de confiance.

Figure 7 : Tableau récapitulatif des enquêtées

Légende :

Nb : l'ensemble des données présentes sur ce tableau prennent en considération les dernières informations récoltées (2017-2018).

Situations affectives et de vies :
Célib. : célibataire.
(NB) : relations non hégémoniques (pansexualités).
(**H)** : relations hétérosexuelles.
(L) : relations lesbiennes.
(R) : en Relation, personne ne se définissant pas comme « en couple » (à deux) mais entretenant des relations affectives et/ou sexuelles avec d'autres personnes.
C : vivant en couple.
E : vivant avec un/des enfants.
S : vivant seule.
CL : vivant en colocation.
Sources de revenus :
RSA : revenu de Solidarité Active.
AAH : Allocation Adulte Handicapé·e.
Études et filières :
(SHS) : Sciences Humaines et Sociales
(S) : Scientifique ; **STMG** : Sciences et Technologie du Management et de la Communication ; **(L)** : Littéraire.

Localisation : Gville : Grande ville (entre 1 million et 3 millions d'habitant·e·s) ; **Mville** : ville de taille moyenne comprise moins de 1 million et cent mille habitant·e·s ; **Pville** : petite ville moins de cent mille à dix mille habitant·e·s ; **Village** : moins de dix mille habitant·e·s.

Type de logement : **Appart** : appartement ; **S** : seule ; **C** : couple ; **SE** : seule avec enfant(s) ; **CE** : couple avec enfant(s) ; **CL** : colocation.

Profession : Etu. : Étudiante ; **Empl.** : Employée ; **Sans** : n'est pas en cherche d'emploi.

Pseudo	Age	Profession	Revenus	Situations affectives	Enfant	Niveau scolaire	Lieux	Logement
Lus	31	Sans	AAH	Célib. (NH)	0	Brevet	Mville	Appart S
Serid	35	Empl.service	Emploi	Couple (H)	0	Bac pro (commerce)	Pville	Maison C
Loly	40	Gestionnaire	Chômage	Couple (H)	0	Bac pro (gestion)	Pville	Maison C
Ashe	23	Empl. bâtiment	Emploi	Couple (H)	0	Bac pro (gestion)	Pville	Maison C
Soldol	32	En recherche	Chômage	Couple (H)	0	Bac +8 (SHS)	Mville	Appart C
Acha	26	Empl. cuisine	Emploi	Célib. (R) (H)	1	BTS informatique	Village	Appart SE
Jade	26	Cadre marketing	Emploi	Célib. (NH)	0	Bac +5 (marketing)	Gville	Appart S
Gtan	31	Enseignante	Emploi	Mariée (H)	1	Bac+8 (SHS)	Mville	Appart C
Avav	28	Sans	AAH	Couple(H)	1	Bac S	Village	Maison C
Cpa	25	Serveuse	Emploi	En couple (H)	0	Bac +5 (SHS)	Mville	Appart C
Matho	28	Etu. master SVT	Parentaux	Célib. (R) (H)	0	Bac+3 (S)	Mville	Appart S
Unav	24	Etu. graphisme	Parentaux	Célib. (R) (H)	0	Bac +3	Mville	Appart CL
Rolo	23	Etu. informatique	Parentaux	Célib. (R) (H)	0	Bac ES	Mville	Maison CL
Cam	23	Vendeuse	Emploi	Couple (H)	0	BTS (vente)	Mville	Appart C
Idrill	31	Education bibliothèque	Emploi	Mariée (H)	0	Bac +4 (L)	Village	Maison C
Waya	23	Etudiante graphisme	Parentaux	Couple (H)	0	Bac +3 (S)	Mville	Appart CL
Julie	38	Avocate	Emploi	Mariée (H)	0	Bac + 8 (Droit)	Village	Maison C
Opi	28	Doctorante	Emploi	Couple (H)	0	Bac+5 (SHS)	Mville	Appart C
Kawai	24	Etu.(Art)	Bourses	Couple (H)	0	Bac + 3((Art)	Mville	Appart S
Suzan	24	Empl. restauration	Emploi	Couple(H)	0	Bac + 3 (commerce)	Village	Appart C
Anna	37	Sans emploi	RSA	Mariée (H)	2	Brevet	Mville	Maison CE
Eva	25	Empl.	Emploi	Célib (R) (L)	0	Bac+5 (SHS)	Gville	Appart S
Lola	29	Cheffe cuisine	Emploi	Couple (NH)	0	Bac+5 (SHS)	Gville	Maison CL
Arya	23	Employée	Emploi	Célib (H) (R)	0	Bac (STMG)	Mville	Appart S
Copan	23	Etu. informatique	Bourses Parentaux	Couple (L)	0	Bac +5 informatique	Mville	Appart S

L'intégration de cette population est faite selon deux critères : la pratique des jeux en ligne et le temps quotidien alloué à cette dernière. Selon les enquêtes, le temps dédié aux loisirs, tous types confondus, des français·e·s, varie entre 3 à 4 heures par jour (Donnat, 2008 ; Pronovost, 2014) avec une tendance à la hausse pour les loisirs nécessitant les « nouveaux écrans » (Donnat, 2009). Initialement nous avons opté pour l'indicateur de mesure **de 2 heures de jeu quotidiennes consacrées à la pratique vidéoludique en ligne sur ordinateur.** Dans son enquête sur les pratiques culturelles des français·e·s, Olivier Donnat (2008, 2009) évalue le temps alloué aux « nouveaux écrans »[254] à plus de 10 heures par semaine (soit 1,42 par jour), néanmoins c'est celui alloué à la télévision qui reste le plus élevé (20 heures par semaine). Il est important de préciser que, dans notre cas, ce dernier se substitue souvent à celui de la télévision comme l'illustrent les propos de l'une de nos enquêtées, Loly : « *Non, j'ai pas la TV (télévision) à quoi ça me sert ? Je joue aux jeux vidéo* » (entretien n°1 avec Loly, 2013). Toutefois, cette dernière bien qu'ayant un grand écran dans son séjour, ne s'en sert pas pour regarder les programmes télévisuels dits « traditionnels » (chaînes) mais pour jouer aux jeux vidéo sur console et/ou afin de regarder des films et séries téléchargés sur internet.

Toutefois les usages des écrans ne sont bien entendu pas exclusifs et se font aussi hors programme selon des logiques de dé-linéarisation comme le montrent les travaux de Hervé Glevarec (2012). Il met en avant comment la consommation des séries télévisuelles peut se faire hors des chaînes traditionnelles et selon « *une plasticité de la pratique qui s'insère dans l'interstice d'autres activités* »[255] (Glevarec, op.cit.). Nous retrouvons ces logiques chez les *gameuses* de (M)MOG, pour lesquelles les écrans de télévision sont rarement utilisés dans le visionnage des chaînes traditionnelles et sont davantage destinés à des usages multiples qui se complètent[256]. Le temps de jeu est, lui aussi, fluctuant et dynamique selon les moments de vie des enquêtées. Force est de constater que si toutes remplissaient le critère de 2 heures par jour au moment de leur intégration dans la population enquêtée, certaines vont le dépasser et/ou connaître des périodes de ralentissement de la pratique des jeux au quotidien. Ces temps sont essentiellement des plages destinées aux activités de loisir durant le « temps libre » (Pronovost, 2014) au sens où ce dernier se concentre sur la pratique en ligne.

Le cœur de notre approche empirique réside dans un suivi sur de longues périodes de cette population de *gameuses*. Dès le premier contact, cet investissement en temps est précisé. Il consiste principalement dans l'acceptation de la présence de l'enquêtrice à domicile durant le

[254] Il recoupe le temps consacré à internet et aux autres usages de l'ordinateur et celui des jeux sur console ou encore celui occupé à regarder des dvd.
[255] Glevarec, 2012, p.62.
[256] Avec, par exemple, la multiplication des écrans : délaissement des programmes télévisuels en direct pour un visionnage en *streaming* et/ou *via* des plateformes de diffusion comme Netflix. À l'image d'un exemple tiré de nos données : jouer à un jeu en ligne (écran d'ordinateur 1) en regardant une émission en *streaming* (écran d'ordinateur 2) tout en laissant une partie d'un jeu sur console en mode « pause » (téléviseur), (observation chez Cpa juin 2017).

temps de jeu. À cette dernière de s'adapter aux disponibilités de ces femmes. Durant les plages consacrées à la récolte de données la mobilité est de mise afin de s'ajuster à tous les créneaux dégagés par les *gameuses*. La grande majorité des séances d'entrevues se sont déroulées en fin d'après-midi et en début de soirée. Toutefois, pour certaines de ces femmes, les temps de jeux se font la nuit. L'enquêtrice a donc, à de nombreuses reprises, dormi et passé des week-ends chez les *gameuses*. Cependant, « un bout de canapé » ne se propose pas facilement. Il n'est pas évident de prendre part, pour un temps et dans une certaine mesure, au quotidien de la vie des personnes enquêtées. Si, dans toute recherche, les rapports à l'intime se posent, dans la nôtre, ils sont centraux. Le rapport de confiance est primordial à cet égard. Cette familiarisation au terrain (De Sardan, 2008) prend du temps. Ainsi, en moyenne, les trois premières séances sont consacrées à établir un rapport le moins « artificiel » possible (De Sardan, ibid.), en utilisant des moyens pour réinjecter du naturel dans une situation qui ne l'est pas.

II.2. Les entretiens

Une pratique n'est pas monolithique et figée dans le temps. Afin de saisir la pratique dans toute sa complexité et sa dynamique, nous pouvons nous inspirer de Paolo Magaudda (2011) et de sa notion de **« circuits de pratique »** appliquée au secteur de la musique numérique, ses objets et ses supports. Si l'auteur la mobilise afin de retracer les différentes évolutions des usages de la musique et de leurs médiums, elle peut être intéressante pour nous selon l'hypothèse que les jeux en ligne ne sont pas, ou n'ont pas été, les seuls titres auxquels s'adonnent ou se sont adonnées les joueuses de jeux vidéo. En effet, cette notion de « circuits de pratique » représente **l'avantage de comprendre comment, et selon quelles étapes, se font les parcours vidéoludiques**. Ces rythmes à la fois technologiques et d'usages peuvent affecter les définitions de la pratique qui, en fonction du curseur temporel où nous nous posons, peut varier dans son équipement, ses représentations et les usages qui la composent.

Ces « circuits de pratiques » (Magaudda, ibid.) sont appréhendés par le biais d'entretiens biographiques revenant sur les trajectoires des *gameuses*. Ces derniers sont pensés à la manière de conversations (De Sardan, op.cit.) par le biais d'un canevas d'entretiens, toujours dans l'optique de réduire au maximum l'artificialité de la situation et d'éviter « la sensation d'interrogatoire ». La durée moyenne de ces conversations, de 3 h 15, reflète cette volonté de laisser libre cours à la parole des enquêtées. L'essentiel des grandes thématiques de ce canevas d'entretiens prend comme entrée les objets vidéoludiques (consoles, jeux) et l'écologie de leur découverte et de pratique (initiateur·ice·s, contextes). L'entrée en matière se fait par le premier jeu joué (voir annexe : canevas d'entretien). Entrer par ce billet présente l'avantage de **donner des prises** concrètes aux discours et de faciliter, à la manière de la madeleine de Proust,

l'activation de la mémoire des enquêtées (Datchary, 2013). Ce processus est employé tout au long des trajectoires des *gameuses*, de générations en générations de machines, avec autant d'expériences et d'usages des jeux vidéo révélant des « circuits de pratique vidéoludiques ».

Toutefois un entretien par *gameuse* ne suffit pas. En effet, plusieurs sont nécessaires pour aborder l'ensemble de la trajectoire ou par nécessité d'approfondissement de certains points. Si le premier entretien balaye les thématiques à grands traits, les suivants sont le moyen de revenir en profondeur sur la richesse de ces souvenirs vidéoludiques. Ces entrevues sont également retravaillées dans une optique d'auto-confrontation (Clot, Faïta, Fernandez et Scheller, 2000). Les propos des *gameuses* sont repris à deux par le biais des notes de l'enquêtrice et parfois de la retranscription de l'entretien en question. Ce procédé permet de pouvoir accéder à un niveau de données plus fines. Certains sujets qu'il n'avait pas été possible d'aborder (gène, manque de temps, interruption) sont mis de côté et reportés lors de ces phases d'auto-confrontation. Ces dernières se font, pour certains cas, après un long laps de temps, suivant la mise en place du premier entretien. Selon l'expérience de l'enquêtrice, plus le rapport de confiance est stabilisé, plus le niveau de détails et l'exactitude des souvenirs vidéoludique sont élevés.

Selon les points à développer, certaines dimensions sont saisies également dans le cours des parties de jeux. **Ces entretiens de type « praxéologique »** sont proches de la définition que propose Cyril Lemieux (2018) :

> (…) se caractérisent par le fait d'orienter les questions non vers l'individu comme tel, ses stratégies ou sa trajectoire, mais vers les micro-épreuves qui constituent sa pratique (au lieu d'envisager celle-ci comme doxique et routinisée) et vers les processus critiques qui en émergent immanquablement (vers la conflictualité immanente à la pratique, donc), ainsi que vers l'effet sur la gestion de ces derniers des dispositifs matériels et organisationnels dans lesquels, avec d'autres, l'interviewé œuvre »[257] - Lemieux

En effet, ces entretiens se déroulent dans le cours de l'action vidéoludique. Selon les configurations, ces derniers sont enregistrés et/ou sont analysés via la prise de notes de l'enquêtrice. Ces entretiens « praxéologiques » se font notamment dans la description du lancement, au cours de la partie de jeu et lors de la phase de *débriefing*. Durant ces moments, il est demandé aux *gameuses* de commenter chacune de leurs actions et des clics qu'elles peuvent faire. L'enquêtrice s'étonne alors afin d'accompagner ces phases de description :

> Description parties Avav. Avril 2015.
>
> 16h24.

[257] Lemieux, 2018, p.36.

> **Avav** : « Alors là, je me prépare, je bois un verre d'eau (rires), je regarde qui y'a de co (connecté) (silence).
>
> **Enquêtrice** : Tu es sur quel logiciel ? Tu regardes où ?
>
> **Avav** : Ah ok. Alors je suis sur TS.
>
> Enquêtrice : TS ?
>
> **Avav** : Oui *TeamSpeak* pardon. Alors là je regarde si y'a Guen de co, regarde je l'ai mis en haut, il a un groupe à lui avec qui on joue souvent. Donc il est pas co. Attends, je vais lui envoyer un sms pour savoir s'il va se co.
>
> 17h13
>
> **Avav** : Alors là, tu vois je clique sur les items conseillés à ce moment du jeu je vais pas me prendre la tête. En haut à droite là. Je vais acheter ça pour finir de construire l'anneau qui est là (elle pointe le clic sur l'objet en question). J'achète mes bottes et voilà, j'attends de *respawn*[258].
>
> **Enquêtrice** : (elle tape 12s sur TS). Pourquoi tu « te prends pas la tête » ? T'entends quoi par-là ? C'est quoi ces bottes ? Tu as écrit quoi sur TS là ?

Ces séances de données sont majoritairement mises en place lors du début mais peuvent tout autant intervenir après un certain temps sur le terrain. Elles ont un intérêt double : aller toujours plus loin dans la compréhension du jeu, de la pratique et de ses nombreux mécanismes, mais également à faire émerger des moments critiques et « *à comprendre comment de l'intérieur du monde social des enquêtés la façon dont ceux-ci définissent la situation où ils se trouvent*»[259] (Lemieux, 2018). Si ces parties commentées en direct apportent de multiples éléments de compréhension, elles permettent également de capter et déclencher des réflexivités. Ces dernières sont envisagées dans la mesure où c'est « *la place des dispositifs et le rôle des situations qui permettent d'accroître collectivement la réflexivité* » [260] (Lemieux, op.cit.). Que ce soit au cours de l'action ou dans les moments de *débriefing* avec les *gameuses*, les données sont constituées en grande partie par ces entretiens sous le mode d'un partage d'expérience aux accents pédagogiques. Ainsi, dans cette perspective, l'enquêtrice n'est pas une magicienne cherchant à perfectionner son sort *d'illusio* (Bourdieu, 1980) mais plutôt une observatrice curieuse et désireuse d'apprendre des enquêtées selon une posture axée sur le « penser avec » et non le « à propos de » (Puig de la Bellacasa, 2012).

[258] Cf. lexique : renaître/revenir dans la partie.
[259] Lemieux, 2018, p.18.
[260] Lemieux, op.cit., p.36.

II.3. Situer l'enquêtrice

> « On peut considérer le « cerveau du chercheur comme une « boîte noire », et faire l'impasse sur son fonctionnement. Mais ce qu'il observe, voit, entend, durant un séjour sur le terrain, comme ses propres expériences dans les rapports avec autrui, tout cela va « entrer » dans cette boîte noire, produire des effets au sein de sa machine à conceptualiser, analyser, estimer, évaluer, interpréter, et donc va sortir de la dite boîte noire pour structurer en partie ses interprétations, à une étape ou l'autre du processus de recherche, que ce soit pendant le terrain, lors du dépouillement des corpus ou quand vient l'heure de rédiger »[261] - De Sardan

Il est temps de revenir sur **la boîte noire de la chercheure** (De Sardan, op.cit.). Notre relation personnelle à l'objet est ténue. L'enquêtrice se définit elle-même comme une *gameuse* de jeux vidéo ou du moins l'a été autrefois avant de commencer cette thèse[262]. Toutefois, si elle se désigne selon ce terme, sa définition ne se fait pas avec les mêmes types de jeux que les femmes prises en compte dans cette enquête. Néanmoins, si les jeux ne sont pas les mêmes, le terrain demeure familier. Ce rapport facilite considérablement la démarche empirique selon plusieurs aspects : l'accès au terrain et une compréhension facilitée. En effet, la chercheure s'est parfois justifiée sur son positionnement à la demande de certain·e·s enquêté·e·s. Cette explicitation de nos partis-pris de recherche (**considérer les jeux vidéo sous l'angle des pratiques culturelles**) vient pallier une certaine appréhension constatée dans les premières prises de contact. En effet, la méfiance du monde universitaire demeure chez les *gamer·euse·s*. Elle semble venir de la grande stigmatisation des joueur·euse·s *via* notamment la pathologisation de certaines pratiques vidéoludiques dans le discours médiatique et la mobilisation de certain·e·s « expert·e·s » affilié·e·s à l'univers académique. « Faire son *coming out* de *gameuse* »[263] (Sundèn, Sveningsson, op.cit.) a souvent été mobilisé par la chercheure comme principal gage d'intérêt sincère pour le sujet et non inscrit dans le « sensationnel ». De plus, sur le terrain la compréhension du langage parlé est facilitée, au contraire d'une personne novice pour qui il peut être vécu « *comme l'immersion dans une langue et de culture totalement étrangère* »[264] (Zabban, 2007). Cette dimension prend de l'importance lors des phases d'observations avec une plus rapide intelligibilité des termes et des abréviations utilisées évacuant d'emblée cette difficulté de la prise de notes. Pour autant, les sens de celles-ci sont toujours vérifiés et mis à plat avec les enquêtées. Jouer à certains (M)MOG et travailler sur ceux-ci fait gagner un temps non négligeable dans la compréhension du terrain.

[261] De Sardan, 2008, p.53.
[262] Elle espère pouvoir renouer avec sa pratique après la fin cette présente épreuve.
[263] Cette notion est utilisée par les deux auteures dans leur travail dans la mesure où elle est le point de départ de l'enquête. Elles soulignent avec l'emprunt au « *coming out* » les difficultés pour les femmes à la fois d'oser affirmer leurs degrés de pratique et de mettre en place une recherche universitaire féministe sur le sujet.
[264] Zabban, 2007, p. 52.

Le positionnement engagé dans une perspective située de cette enquête est lui aussi toujours clairement énoncé par l'enquêtrice : « **une *gameuse* qui travaille sur les *gameuses*** ». Cet énoncé mérite davantage d'explicitation. L'ancrage situé de cette recherche prend racine dans les **travaux féministes prônant le *standpoint*** (Haraway, 1997 ; Hartsock, 1983 ; Puig de la Bellacasa, 2014). Ce terme vient et traduit une critique de la notion d'« objectivité » longtemps considérée comme un prérequis obligatoire de toute démarche labélisée comme scientifique. Ici, il s'agit plutôt d'assumer sa position de concernée. Référons-nous aux éléments de définition de ce positionnement proposés par Elsa Dorlin, Eva Rodriguez et Benedikte Zitouni (2012) :

> « En historicisant le concept d'objectivité, elles ont montré comment derrière le concept de neutralité qui lui est associé, il y avait une histoire de rapports de pouvoirs, de normes et de valeurs dominantes, qui avait été proprement dissimulée ». « **Les savoirs communément considérés comme « objectifs » impliquent de se cacher derrière un sujet de connaissance et une vision désincarnée**, un sujet doté du pouvoir d'établir les faits comme des données, avec toute **l'autorité de celui que rien n'est censé engager dans sa pratique** »[265] - Dorlin et Rodriguez

> « À l'opposé, les épistémologies et politiques du positionnement que Haraway formule sont un engagement à prendre une position visible. Sa proposition : **le « standpoint – la perspective, le point de vue, la position de vue, la position aussi (to stand) – c'est à dire l'idée selon laquelle l'objectivité s'accroit dans le positionnement de la chercheuse** »[266] - Zitouni

Il s'agit justement de ne pas faire fi de notre propre rapport au terrain mais de parler depuis ce dernier. À cette fin, et outre cette clarification de notre propre expérience de *gameuse*, certaines notes de terrain provenant d'expériences vécues par l'enquêtrice se mêlent à l'analyse (directement dans le cours du raisonnement ou par le biais d'encadrés).

[265] Dorlin, Rodriguez, 2012, p.15, propos mis en gras par l'auteure de cette thèse.
[266] Zitouni, 2012, p.47, propos mis en gras par l'auteure de cette thèse.

III. SUIVRE LES INVISIBLES

La nécessité d'étonner et de prendre en compte la position d'où se fait la recherche n'est pas la seule dimension que nous empruntons aux savoirs situés. Certaines auteures soulignent, parallèlement à la position de la chercheure, la nécessité de prendre en compte les mécanismes de domination inhérents à la construction des faits scientifiques (Harding, 2003 ; Naudier et Simonet, 2011). Souvenons-nous des chapitres 1 et 2. Ils sont, eux aussi, le fruit, selon cette même dynamique, de **mise en évidence de l'androcentrisme à plusieurs échelles** consistant à montrer : une conception des technologies, des outils et de leur pan vidéoludique par les hommes et un maniement/public pensés au masculin, et, ***in fine*, l'invisibilité des femmes dans la recherche française à des niveaux soutenus de jeu**. Enfin, ce type de posture s'affiliant aux savoirs situés met l'accent sur la nécessité, pour la **démarche empirique, de passer par la vie matérielle des femmes** (Harding, ibid., ; Puig de la Bellacasa, 2014). C'est précisément avec la prise en compte de ces deux dimensions (mécanismes de domination dans les objets et prises empiriques sur les quotidiens des femmes) que s'opère **la prise en compte des mondes réels**, alors moins ordonnés par les visées de la domination (Harding, op.cit. ; Zitouni, 2012). L'ensemble de cette conception en termes de savoirs situés peut être résumé selon les propos de Benedikte Zitouni (2012) :

> « Les savoirs situés participeront aux autres savoirs féministes déjà pratiqués ; savoirs qui visent **la création de résonnances** plutôt que les dichotomies ; **savoirs qui préfèrent les traductions** et bégaiements aux vociférations assurées ; savoirs qui tentent de ne pas assigner une position à quiconque et qui n'oublient pas que la revendication d'une connaissance affecte nécessairement la vie de nombreux gens. Oui, les chercheuses qui produisent **les savoirs situés revendiqueront la partialité et le caractère contestable de toute science, la leur y comprise**. Elles refuseront de prêter l'oreille au point de vue de nulle part ; **elles n'écouteront pas et n'adopteront pas la voix du scientifique neutre** ; elles ne recourront pas aux trucs divins, mais elles **fabriqueront des savoirs ancrés, localisés et connectés**. Enfin, last but not least, elles ne simplifieront pas leur terrain mais, au contraire, **elles le complexifieront** »[267] - Zitouni

Complexifier les terrains. Cette volonté de retranscrire **« la polyphonie du monde »** (Angeli Aguiton, 2012 ; Haraway, 2012), en articulant dans l'analyse les points de vue des acteur·ice·s politisé·e·s ou non, les résistances et les luttes, astreint à se doter d'une approche empirique prenant en compte des espaces pluriels et des instruments méthodologiques qui le sont tout autant. À ce propos, les entretiens biographiques et *in situ* autour de la pratique, ainsi que le domicile des *gameuses*, ne sont justement pas les seuls instruments et espaces pris en

[267] Zitouni, 2012, p. 58, propos mis en gras par l'auteure de cette thèse.

compte dans notre recueil de données. En effet, toujours dans la perspective de « suivre » les actrices (Barthe, et al., 2013 ; Lemieux, 2018) et de complexifier notre terrain (Zitouni, ibid.), nous avons également mis en place différents types d'ethnographies chez les *gameuses* et au-delà des murs des domiciles.

III.1. Observer

La filature (Lemieux, op.cit.) des *gameuses* et de leur pratique ne s'arrête pas au « discours sur le devenir et le faire ». Bien qu'ils soient indispensables, une grande part des données récoltées repose sur l'observation de l'action en train de se faire. L'observation de la pratique des *gameuses* se fait en affinement constant (Glaser et Strauss, 2017) selon une grille d'observation[268] conçue avec des allers-retours sur le terrain. **L'optique est autant de saisir l'écologie de jeu (matériels, espaces, aménagements) que la pratique en elle-même (gestes, vocable, habilités).** La mise en place des séances d'observation est, elle aussi, dans une **perspective adaptative**. Si les premiers moments sont dédiés à la description de l'espace de jeu et de vie, avec un recensement de l'équipement, elle prend la forme d'une longue visite du logement, pièce par pièce, où l'enquêtrice se sert des objets en présence, de la décoration ou autres prétextes, afin d'amorcer la relation avec l'enquêtée. La phase d'intégration au domicile est importante dans l'optique d'établir un climat de confiance améliorant la qualité des données et la pérennité de l'accès au lieu de vie. **« Le moment du pyjama »** est un des indicateurs de validation de la présence de l'observatrice au domicile. En effet, si pendant les premières semaines les *gameuses* donnent à voir une certaine retenue due à notre présence, le moment où elles ne se préparent plus à cette venue mais partent se changer pendant l'observation et jouent en pyjama est révélateur d'une certaine intégration dans leur quotidien.

III.1.1. Immersion à domicile

Une grande part des observations à domicile[269] sont centrées sur la pratique « en train de se faire ». Elles suivent généralement les temps de cette dernière : **mises en place de la partie, temps de jeu connecté, éventuelles interruptions et pauses, clôture**. La prise de notes se fait tout au long de ces temps. Elle est parfois interrompue par des questions de l'enquêtrice pendant l'action ou après les phases de concentration afin de ne pas les perturber. Si l'enquêtrice pose parfois des questions, il lui arrive de ne pas interférer dans l'action observée. L'attention portée à l'action est, elle aussi, mouvante et dans l'adaptation au terrain. Les séances d'observation peuvent se focaliser sur une dimension (temps de réaction, conversation, rapport au corps, regards) en fonction du déroulement des phases de jeu. La description de la pratique

[268] Voir annexe : grille d'observation à domicile.
[269] Pour une seule de nos enquêtées il n'a pas été possible de mettre en place des observations à domicile (déménagement à l'étranger au moment de la rencontre). Nous avons donc fait avec elle deux entretiens.

n'est pas la même selon l'action en train de se faire. La lutte pour augmenter son niveau à *League of Legends*, faire un donjon ou pêcher au bord d'un lac dans un MMORPG, ne se donne pas à voir selon les mêmes indicateurs. Le poste d'observation de l'enquêtrice est invariablement le même. Il se situe à côté des *gameuses,* légèrement de biais, afin de voir autant les attitudes de jeu que l'écran d'ordinateur. À la manière du « moment pyjama » cité plus haut, la validation de notre présence dans le quotidien des *gameuses* se manifeste matériellement dans l'attribution d'une chaise personnelle qui ne bouge pas de place d'une séance d'observation à l'autre souvent nommée « *la chaise de Jessica* ».

Les périodes d'observation se sont déroulées de 2011 à 2018 selon les disponibilités des enquêtées. La proximité géographique est privilégiée dans la mesure où les séances d'observation s'étalent sur de longs moments (séance au minimum de 2h30) et peuvent être programmées à la dernière minute. Les « arrêts maladies », « le mauvais temps », « les week-ends jeu »[270], décidés la veille, illustrent la nécessité d'avoir un terrain à proximité de son enquêtrice. Toutefois, quand la distance est trop élevée pour pouvoir être présente dans l'heure qui suit, les entrevues sont programmées plus à l'avance, de la veille au lendemain, avec la possibilité de les annuler si empêchement. S'adapter au quotidien de la pratique est aussi synonyme de « faire avec » les personnes qui le compose. En cela, les séances d'observation pour les *gameuses* ne vivant pas seules se font souvent en présence de leur conjoint·e. Si les entretiens avec les *gameuses* se font toujours en duo (enquêtrice/*gameuse*), afin de garantir au maximum la libération de la parole, les observations prennent également en compte le jeu en couple. Dans certaines données (observations et entretiens informels) figurent, signalé·e·s comme tel·le·s, les conjoint·e·s des *gameuses*.

Dans la même dynamique, le regard de l'observatrice s'est également dirigé vers l'agencement du quotidien au moment de jeu. En ce sens, la prise de notes ne s'arrête pas à la fin des parties de jeu mais elle continue entre, pendant et lors des moments de pauses. Concernant la variable des jeux en ligne (M)MOG, l'adaptation est aussi de la partie. En effet, il est difficile de quantifier le temps de jeu tant les dispositifs proposent des « moments de jeux » s'adaptant aux mobilités des acteur·ice·s (smartphones et applications). Le temps de jeu ne s'arrête bien évidemment pas à l'espace de l'ordinateur à domicile, il s'étend également à d'autres pièces de la maison, se transporte et s'invite hors du domicile. Les jeux mobilisés ne sont parfois pas les mêmes. Ils ont tout de même leur place, eux aussi, dans la définition de la pratique vidéoludique. Même s'ils ne constituent pas l'essentiel du matériel empirique, les « moments de jeu » hors de l'espace à domicile font aussi partie du corpus final de données.

[270] Le fait de passer son week-end à jouer à un ou des jeux vidéo.

Cette démarche cherchant à installer un rapport de confiance qui place au centre l'intime (dans une certaine mesure) de la vie de ces enquêtées ne se fait pas sans biais. Un dispositif vidéo et de captation des écrans de jeu a, par exemple, été envisagé. Néanmoins, devant le coût des technologies en question (caméras, pieds) et l'aspect intimiste de certains moments de jeu, ce dispositif empirique n'a finalement pas été retenu. Cet aspect intrusif peut être résumé en reprenant les propos de Serid lors d'une observation en 2013 : « une caméra chez moi ? Non la télé-réalité ça va aller merci, déjà que le micro (le dictaphone) j'ai du mal ». D'autres limites à notre méthodologie (voir l'encadré ci-dessous et paragraphe suivant) sont inhérentes à notre approche. Les autres sont injectées dans l'analyse aux moments où elles se sont posées.

Encadré n°3 : Démystifier la recherche idéale

Une recherche et son protocole empirique comporte un certain nombre de biais. La recherche idéale n'existe pas (Naudier et Simonet, 2011). Si l'ethnographie à domicile présente des avantages considérables (pratiques en train de se faire, agencement au quotidien, rapport de confiance), elle présente également un certain nombre de limites. En effet, la recherche de la familiarité au terrain et l'instauration de la confiance engendrent, dans certain cas, un brouillage du statut de la chercheuse comme l'illustre cet extrait de note de terrain.

Notes de terrain, cahier noir, juin 2016 :
21h (prise de note dans le bus) : Je viens de passer 3h chez Avav. La séance d'observation été prévue depuis deux jours, ça ne s'est pas passé comme prévu. Dès mon arrivée Avav me demande de ne pas prendre de notes ni d'enregistrer, elle me dit qu'aujourd'hui : « elle n'a pas envie de jouer, mais envie de te parler ». Elle me propose de m'asseoir en face d'elle en me disant qu'elle a des « choses à me dire ». Son ton est grave, son visage est triste. Les lumières sont tamisées. Le thé est prêt. Tout semble pensé en attendant ma venue. (…)

Avav m'a longuement parlé de ses problèmes conjugaux en me demandant mon avis personnel sur la situation. Elle a subi une agression perpétrée la veille par des ami·e·s de son ex conjoint et a passé une partie de sa nuit au commissariat. Elle n'a pas pour autant annulé la séance d'observation accordant une importance à ma lecture de la situation : « tu le connais, je t'ai déjà parlé de lui, tu l'as vu, tu vois comment je suis, tu en penses quoi ? ». Avav a également longuement évoqué le rapport qu'elle avait avec sa mère et m'a raconté son histoire qui explique en partie ses représentations de sa pratique des jeux vidéo. Cette situation est singulière dans notre recueil de données. Toutefois elle exemplifie bien à la fois la fonction de confidente informelle due à notre longue présence au domicile des enquêtées mais aussi la notion de don/contre-don (Mauss, 1925) propre à toute démarche ethnographique. Il consiste ici à parfois endosser une position de « conseillère informelle » à la demande des enquêtées. Cette posture consiste majoritairement à écouter sans prendre de note ni enregistrer. Cependant avec l'accord des enquêtées ces éléments sont retranscrits après coup et intégrés à l'analyse. À l'image de la situation de Avav, ce type de biais dans le rôle de la chercheuse conduit tout autant à accéder à d'autres types de données non recensées jusqu'alors (histoire de sa mère). Ainsi, l'instauration de la relation de confiance ne se fait pas sans empathie. La chercheuse devient elle-même un outil de sa propre méthodologie (Baszanger et Dodier, op.cit.) par le cheminement de son intégration même sur le terrain où le temps passé avec les enquêtées conduit certes à dépasser, dans une certaine mesure son statut purement « enquêtrice » en se rapprochant davantage de celui d'ethnographe partageant (dans ce cas précis un temps d'écoute) avec les personnes en présence sur le terrain. L'essentiel consiste donc à faire « *un travail conscient de l'observateur qui doit, tout à la fois, maîtriser les relations émotionnelles qu'il entretient avec ce qu'il observe et développer une acuité introspective importante pour tirer parti du processus de transformation qu'il subit du fait de sa présence continue sur le terrain* » (Baszanger et Dodier, op.cit.p.44).

Une des autres limites à nos données s'incarne dans la non-représentativité de notre population. Pour nous, la représentativité soulève plusieurs problèmes. Nous sommes conscientes que notre population nous ressemble. La posture des savoirs situés et la « polyphonie des mondes » (Angeli Aguiton, 2012 ; Haraway, 2012) prônent la prise en compte de l'ensemble des rapports de dominations (classe, race et genre). Si les situations économiques sont variées, nos enquêtées sont, à une écrasante majorité, blanches et hétérosexuelles (une seule personne racisée, 4 femmes non-hétérosexuelles), toutes cisgenres. Concernant la race et l'identité trans[271], notre propre condition de chercheuse blanche cisgenre entre en ligne de compte dans la composition des femmes prises en compte au sein de notre population. En effet, les savoirs situés ne sont pas indissociables du positionnement depuis lequel la recherche se fait. De par notre condition personnelle, nos rencontres ne nous ont pas permis d'intégrer davantage de femmes racisées et de femmes trans et/ou personnes non-binaires à notre population d'enquêtées. Il n'était pas pour autant question de « forcer l'intégration ou de la chercher à tout prix » allant vers des *gameuses* racisées et/ou trans par souci de ce que nous pouvons nommer la « représentativité intéressée ». Notre recherche n'a pas non plus pour optique de traiter de l'ensemble des conditions des femmes *gameuses*. Elle est, avant tout, située et à l'image de l'accès au terrain, interdépendante de la chercheuse qui le met en place. Il n'est pas question d'éluder l'existence de ces femmes, l'intersectionnalité des rapports de domination est approchée dans notre recherche par la multiplicité des terrains qui la composent.

III.2. Les LAN *parties*

> « Une ethnographie combinatoire qui, en circulant simultanément sur différents terrains, réunit une jurisprudence de cas propre à identifier les différentes formes d'action dans lesquelles les personnes peuvent s'engager, ainsi que leurs combinaisons possibles »[272] - Baszanger et Dodier

Continuons la filature des *gameuses*. Nous avons mentionné plus haut que les espaces pris en compte dans le corpus de données ne se cantonnent pas au domicile des enquêtées. Notre terrain se compose en réalité d'ethnographies combinatoires (Baszanger et Dodier, op.cit.) avec l'optique d'analyser différents types d'espaces dans lesquels s'engagent les *gameuses*. Ils forment une collection de cas (Lemieux, op.cit. ; Chateauraynaud, 1991) issus d'une démarche multipliant les espaces et les situations d'observation. Deux autres terrains viennent s'ajouter à nos immersions à domicile (terrain 1) : observations en LAN *parties* (terrain 2) et l'ethnographie

[271] Comme le souligne Emmanuel Beaubatie (2016), l'usage du mot trans permet de « (…) *désigner toute personne ne s'identifiant pas au sexe qui lui a été assigné à la naissance. Ce terme permet de situer l'analyse en dehors de la terminologie d'origine médicale (« transsexuel ») et d'origine militante (« transgenre »).* » (Beaubatie, 2016, p. 131). De plus, il permet ainsi de visibiliser les identités non-binaires, fluides, etc.
[272] Baszanger et Dodier, 1997, p.38.

en ligne de travaux féministes (terrain 3). En effet, nous avons mis en place des observations lors de tournois amateurs toulousains autour du jeu *League of Legends* comptant entre 90 et 150 participant·e·s (selon les éditions). Ces données, qui prennent en compte 6 week-ends[273] de compétitions, sont issues d'un travail collectif avec le sociologue Johann Chaulet. Les chapitres 6 et 7 sont dédiés à ce terrain en détail. Ce dernier comporte un double intérêt pour le présent propos. Il permet de « suivre » les *gameuses* et, en même temps, de **sortir les femmes et la pratique vidéoludique des domiciles** auxquels elles sont toutes deux souvent cantonnées. « Cet espace » public est entendu, ici, comme hors du lieu habituel de résidence et de pratique vidéoludique à la manière des espaces recensés[274] dans la 5ème partie de la thèse de Vincent Berry (2009). Les observations des LAN *parties* toulousaines se centrent sur les temps du tournoi (installation, mise en réseau, déroulement de la compétition, temps de pauses et d'attentes, fins du jeu « qualifié », quitter les lieux) selon une grille d'observation[275] s'attardant sur chaque partie de ces évènements. Cette dernière a été préalablement mise à l'épreuve du terrain lors d'une LAN *partie* organisée en partenariat avec une école d'informatique et le collectif de chercheur·euse·s ComUniTIC[276]. Cette dernière, sciemment plus réduite[277], a été pensée dans l'optique de tester notre grille d'observation et ses différents paramètres.

Observer des LAN *parties* présente de multiples intérêts analytiques. Si le jeu à domicile donne accès au jeu collectif, les tournois amateurs, eux, donnent à voir d'autres types de jeu en collectif dans l'espace public où la cohabitation est physique en face à face. Ces dimensions d'espace public et de face à face sont particulièrement heuristiques. La posture méthodologique par filature conditionne le rapport au terrain. Dans une volonté de « suivre la pratique » et de sortir les femmes de l'espace domicile dans lequel et au travers duquel elles sont souvent analysées, les LAN *parties* sont un terrain qui rend cette démarche possible et cohérente. Ces évènements nous ont également donné accès à d'autres *gameuses* participant à la compétition ou venues en spectatrices.

[273] Les observations vont de 2013 à 2016.
[274] Vincent Berry consacre une partie de son enquête à ce type d'espace de pratique : *irl* (rencontre dans « la vraie vie ») entre les membres d'un collectif de jeu, salon de jeu vidéo, ludothèque.
[275] Voir annexe : grille d'observation LAN parties.
[276] Communauté d'universitaires autour des usages des TIC. Collectif de chercheur·euse·s toulousain·e·s pluridisciplinaire ayant accueilli avec un vif intérêt et financé notre projet de LAN *partie* afin de tester notre grille d'observation.
[277] Pour des contraintes dues à l'espace disponible le nombre de participant·e·s plafonné à 50.

III.3. Critiquer en ligne

> « L'enquête vise la production d'une combinatoire des situations possibles. L'enquêteur n'est pas ici fixé sur un terrain intégré qui constituerait l'horizon central à partir duquel il reconstituerait une entité collective. Il circule entre plusieurs chantiers, au fur et à mesure des dimensions qui apparaissent pertinentes dans l'analyse de chaque cas. S'il cherche parfois à trouver un terrain qui lui permette d'approfondir un régime d'action ou une forme d'activité, il s'attend à ce que ce terrain soit de fait plus hétéroclite que prévu et l'oblige à prendre en considération l'intrication avec d'autres formes d'action. Le matériel collecté s'apparente souvent à un corpus assez vaste de données textuelles issues de sources hétéroclites »[278] - Baszanger et Dodier

Cette hétérogénéité de nos matériaux et l'attention portée aux espaces publics de jeu n'est pas cantonnée au LAN *parties*. L'actualité de notre objet de recherche est venue d'une autre manière influer sur le recueil des données. Il n'était pas question de faire fi de cette actualité où de porter des œillères enfouissant le bruit causé par le contexte public dans lequel cette recherche et les *gameuses* sont aux prises. Notre recherche a commencé en 2012. Cette date coïncide avec la publication en ligne de divers travaux féministes déconstruisant la domination masculine dans les jeux vidéo. Ils sont de diverses natures (articles, vidéos, sites internet) et ont suscité autant de réactions qu'une importante couverture médiatique par les médias traditionnels (radio, télévision, presse). Cette partie de notre terrain s'appuie sur les travaux de deux féministes *gameuses* : Anita Sarkeesian et Mar_Lard. Notre récolte de données se concentre principalement sur ces initiatives critiques (contenus, forme des argumentaires) et leur réception. Cette dernière est entendue dans un sens large et prend en compte autant les commentaires en ligne que l'accroissement de la réflexivité (Lemieux, op.cit.) sur ces sujets suite aux prises de parole publiques chez les *gameuses* rencontrées.

Les principaux matériaux empiriques sont donc multiples. Ils sont envisagés en s'inspirant du traitement pragmatique des affaires (Lemieux, op.cit. ; Barthe, et al., op.cit.) comme autant d'opérations critiques dans la mesure où ils donnent à voir des processus d'administration de la preuve et de la justification. Le recensement de ces données s'est fait par le biais d'une ethnographie en ligne (2012 à 2016) des différents types de travaux produits par Anita Sarkeesian et Mar_Lard. La mobilisation de ces travaux féministes publicisés permettent « d'ouvrir la boîte de la critique interne » (Lemieux, 2000 ; Moreau de Bellaing, 2016) dans le domaine vidéoludique venant des *gameuses* elles-mêmes. L'analyse de l'écho de ces travaux et prises de parole dans l'espace public est indispensable. Si, comme nous l'avons vu, certains travaux se sont penchés sur la domination masculine et ses effets dans le domaine technologique et vidéoludique, il est tout autant important de voir comment les *gameuses* se

[278] Baszanger et Dodier, op.cit., p.50.

sont saisies de ces problématiques. **Dans la volonté de prendre en compte les épreuves, l'analyse de ce corpus critique permet d'atteindre la dimension publique de dénonciation et de visibilité de la domination masculine dans les jeux vidéo émergeant des personnes directement concernées.**

III.4. Les terrains

Ainsi, l'ensemble de ces matériaux empiriques s'est construit dans une volonté de « collection de cas » (Lemieux, op.cit.) comme autant de ressources donnant à voir les rapports sociaux de genre en terrain vidéoludique. Ces différents terrains et les ethnographies combinatoires qui le composent sont pensés dans la volonté d'« *identifier les différentes formes d'action dans lesquelles les personnes peuvent s'engager, ainsi que leurs combinaisons possibles* »[279] (Baszanger et Dodier, op.cit.). En conséquence, la nature de nos matériaux est caractérisée par une mise en ordre des données allant du domicile au LAN *parties* et à l'arène critique : du « proche » à celui « du public » (Thévenot, 1994).

Afin de clarifier nos différents matériaux, les tableaux ci-dessous recensent l'ensemble des données issues de ces combinaisons et nivellement empiriques. Ils vont du « proche » (entretiens et observations chez les *gameuses*) au « public » (jeu dans l'espace public et publicisation de la critique) sur lesquels cette recherche s'appuie.

[279] Baszanger et Dodier, op.cit., p.38.

Figure 8 : Tableau récapitulatif des données à domicile (terrain 1)

Pseudos	**Dates** (première rencontre)	**Observations** (heure)	**Nombre entretiens**
Lus	2011	160	3
Serid	2011	258	5
Loly	2011	140	5
Ashe	2011	25	2
Soldol	2011	189	3
Acha	2015	78	4
Jade	2012		2
Gtan	2015	35	3
Avav	2013	120	3
Cpa	2015	54	3
Matho	2013	67	3
Unav	2015	15	2
Rolo	2016	20	2
Cam	2014	25	2
Idrill	2012	12	2
Waya	2016	36	3
Julie	2014	15	2
Opi	2012	24	4
Kawai	2012	60	4
Suzan	2012	46	4
Anna	2018	15	1
Eva	2011	21	2
Lola	2015	25	1
Arya	2012	145	6
Copan	2018	15	3
Total	De 2011 à 2018	1736	74

Légende :

Dates : perspective diachronique partant de la première rencontre. Le suivi de l'ensemble des *gameuses* s'est arrêté en juillet 2018.

Observations : figure le nombre total (heures) des observations effectuées à domicile par *gameuses*.

Entretiens : le nombre d'entretien comprend ceux enregistrés, il ne prend pas en compte les informels et/ou pendant le temps d'observation de la pratique.

Figure 9 : Tableau récapitulatif observations en LAN parties (terrain 2)

LAN parties	Dates	Observations (heures)
Rencontre collectif CYL	Mars 2013	2h
CYL1	Mars 2013	27h
LAN ComUniTIC	Mai 2013	6h
CYL 2	Novembre 2013	35h
CYL 3	Avril 2014	20h
CYL 4	Novembre 2014	27h
CYL 5	Septembre 2015	25h
CYL 6	Décembre 2015	24h
Total	2013-2015	166h

Légende :

LAN *parties* : le décompte prend en compte la rencontre avec le collectif organisateur de CYL (voir abréviation ci-dessous) puisque des données issues de cette dernière sont intégrées dans l'analyse.

CYL : abréviation de *Comput'YourLan* branche de l'association toulousaine *Comput'YourSelf*. Le comptage de ces rassemblements part des observations des enquêteur·ice·s, il est différent de celui de l'association. Les éditions commencent en réalité en avril 2013 avec un nombre plus réduit de participant·e·s sans publicisations extérieures.

Observations : pour CYL l'ouverture des portes se fait à 8h (samedi) et se termine le dimanche aux alentours de 16h (selon les éditions et le nombre d'équipes inscrites). La LAN ComUniTIC s'est, elle, faite de 18h à 3h en raison des contraintes horaires imposées par le lieu d'accueil (école d'informatique).

Figure 10 : Tableau ethnographie en ligne « critique » (terrain 3)

Sites/blog/commentaires	**Analyse de contenus**
Chaine Youtube : *Feminist Frequency*	Vidéo : « *Support my kickstarter project - Tropes vs Women in Video Games* ». Mise en ligne en juin 2012. CNO.
Chaine Youtube : *Feminist Frequency*	Vidéo série « *Damsel in Distress » : Part 1 – Tropes vs Women in Video Games »*. Mise en ligne mars 2013. CNO.
Chaine Youtube : *Feminist Frequency*	Vidéo série « *Damsel in Distress » : Part 2 – Tropes vs Women in Video Games »*. Mise en ligne mai 2013. CNO.
Chaine Youtube : *Feminist Frequency*	Vidéo série « *Damsel in Distress » : Part 3 – Tropes vs Women in Video Games* ». Mise en ligne aout 2013. CNO.
Site : Feminist Frequency	Contenus des différentes sections, articles mis en ligne, vidéos, d'aout 2016 à juillet 2018. CNO.
Blog : Ça fait genre	Article : « Genre et Jeu vidéo (1) : Pour le plaisir des yeux masculins. Publié en juin 2012. 69 commentaires.
Blog : Ça fait genre	Contenu Article : « Genre et Jeu vidéo (2) : Les femmes comme récompenses, publié en juin 2012. 43 commentaires.
Blog : Ça fait genre	Article : « Genre et jeu vidéo (3) : Des muscles et des couilles, publié en juin 2012. 118 commentaires.
Blog : Ça fait genre	« Joystick : apologie du viol et culture du machisme ». Publié aout 2012. 928 commentaires. CF (suite au travail de modération nécessaire).
Blog : Ça fait genre	Article : « Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade et comment y remédier », publié en mars 2013. 2013 commentaires. CF (suite au travail de modération nécessaire).
Site : Machisme – Haute fréquence	Articles/contributions, sections. Mise en ligne en 2013. CNO.

Légende

CNO : Commentaires non ouverts. Il n'est pas possible de laisser des commentaires sous la publication.

CF : commentaires fermés.

Analyse de contenus : ces divers éléments sont à resituer dans une veille plus globale de l'actualité portant sur les femmes et les jeux vidéo.

IV. PROBLÉMATISER

Après avoir défini les notions, les ancrages théoriques et notre positionnement en lien avec notre approche empirique, voyons comment le tout fait sens. En effet, notre démarche pragmatique par le biais des épreuves et des pratiques soulève nombre de questionnements. Avant d'en rappeler certains, d'en énoncer d'autres et finalement de voir comment ils sont cohérents dans leur articulation, nous allons revenir, tout d'abord, sur la démarche praxéologique sous l'angle des rapports sociaux de genre. Ensuite, nous allons détailler la problématique qui se structure dans l'alliance d'une démarche en termes de praxéologie de genre et d'épreuves. Enfin, cette partie se clôture par une annonce des chapitres suivants présentant des éléments de réponses aux questions soulevées tout au long du raisonnement de cette première partie construite dans la volonté de situer notre propos.

IV.1. Praxéologie de genre

Notre approche se place dans une volonté de poser le regard sur les pratiques et les espaces en les plaçant au cœur de l'analyse (Røpke, 2009). Cette démarche praxéologique, appliquée au domaine vidéoludique, passe par le recensement d'un grand nombre d'éléments à observer, à voir, à entendre et à saisir pour pouvoir enfin les comprendre. Pour autant, cette approche praxéologique n'est pas adoptée dans une perspective où les rapports sociaux de genre ne seraient qu'une simple variable distinguant les usages. En effet, la pratique mise au centre est celle **des femmes devant se positionner et surtout composer avec des référentiels experts alliés au masculin**. Partant de ce constat, la posture consiste dans une même dynamique à étudier la pratique vidéoludique et à voir comment les rapports sociaux de genre s'y réalisent dans l'action et certains de ses espaces. Il s'agira principalement de voir comment les *gameuses* s'intègrent dans ces sphères de pratique en proposant une **approche praxéologique vidéoludique de genre**. La terminologie « praxéologie du genre », originalement détaillée par Fabienne Malbois (2011), « *se donne pour tâche de rendre compte des **usages ordinaires des catégories de sexe**, ainsi que des activités que celles-ci accomplissent au sein du cours d'actions dont il s'agit, à chaque fois de déterminer le sens* »[280] (ibid.). Sa démarche et la nôtre sont semblables dans la mesure où les deux attentions sont portées sur **l'action en train de se faire**, appréhendant ses détails comme des **zones d'accomplissement du social et du genre** en mouvement :

> « Or s'il paraît juste, d'un côté, de considérer que le monde social est appréhendé en tant qu'il est un ordre normal et naturel, il ne pas faut oublier, de l'autre, que ce qui constitue cette normalité et cette naturalité est **ordinairement** sujet à des

[280] Malbois, Fabienne, 2011, p.79.

> **réaménagements, à des changements, à des renouvellements**. Aussi, à la lumière de la confrontation entre les thèses de la performance versus de l'accomplissement du genre, et de leurs écueils respectifs, nous proposons, quant à nous, de mettre en œuvre **une sociologie praxéologique qui envisage les catégories de sexe à la manière de « méthodes culturelles »** (Eglin, 1980) fournissant **des points d'appui à l'action** »[281] - Malbois

> « (…) qu'il s'agit d'**observer** afin de parvenir à la compréhension de ce qui est en train de se passer est la façon dont les propriétés normatives du dispositif « catégories de sexe », où l'une ou quelques-unes d'entre elles, sont constituées par les agents à un moment donné d'un cours d'action comme un trait pertinent de la situation, et sélectionnées afin d'organiser, soit de saisir sous un certain ordre, les actions en train d'être réalisées. Autrement dit, une telle sociologie s'intéresse à la **capacité des individus** à faire **varier les échelles de pertinence des détails** qui composent les situations, ceux-ci étant susceptibles de passer, dans le cours d'une action, d'un état de non-pertinence à un état de pertinence, et vice versa»[282] - Malbois

L'essentiel de notre parti-pris de départ réside à entrer dans l'analyse par une praxéologie de genre vidéoludique. Celle-ci s'attache à comprendre, tout en considérant le genre comme un opérateur de sens (Malbois, op.cit.) dans l'action et dans des situations, des espaces vidéoludiques variées avec pour *leitmotiv* : **comment joue-t-on et où se jouent les rapports sociaux de genre dans la pratique des jeux vidéo en ligne ?**

IV.2. Récapitulons

À l'aune de la démocratisation des technologies et d'une grandissante présence des femmes dans le secteur, nous abordons la pratique des jeux vidéo en ligne multijoueur·euse·s **en déconstruisant sa naturalisation au masculin**. Il s'agit de la sortir du cloisonnement différencié selon lequel elle a été souvent pensée, en essayant de comprendre ces univers discursifs selon une **approche dynamique des rapports sociaux de genre**. Nous allons entrer par la « petite porte » de celles qui sont invisibilisées, minoritaires et considérées comme marginales. Situer et entrer, par les pratiques des femmes, dans les univers vidéoludiques à haut niveau d'expertise et les plus légitimés, amène à comprendre comment **le genre s'éprouve et se construit au quotidien**. L'enjeu est doublement situé dans le « devenir » et « l'être ». Il s'agit essentiellement de revenir sur **les trajectoires et les registres d'appropriation et la confrontation aux épreuves** de ces univers par les *gameuses* en analysant les degrés d'investissement et par quels biais/indicateurs ils se donnent à voir. Récapitulons les principaux questionnements :

[281] Ibid. p. 84. Mise en gras des propos personnelle.
[282] Op.cit., p. 84.

> **Comment devient-on une *outsider* ?** Qu'est que nous apprennent les biographies des *gameuses* ? Quels types de transitions biographiques ont elles traversées ? Dans quelle mesure ces dernières ont impacté leur pratique ? Cette attention sur les trajectoires et les rapports à la culture des femmes se fera toujours dans une perspective active et en connexion avec leur pratique au quotidien. En effet, les dispositions, ces **legs du passé,** et ces initiations seront appréhendées dans **l'ensemble des temps de la pratique** qui participent à comprendre et à définir le présent de la pratique des jeux en ligne de type M(M)OG. La volonté analytique principale se situe dans sa caractérisation et dans **l'agrégation de ces multiples réalités**. **Qu'est-ce qu'une *gameuse* de jeux vidéo ? Par quelles mesures, indicateurs et compétences se définissent les pratiques vidéoludiques en ligne ?** Comment s'accomplissent-elles in situ et par quelles prises matérielles et selon quels critères sont-elles jugées ? Selon quels degrés une approche praxéologique des *gameuses* de M(M)OG donne-t-elle à voir ou pas des **épreuves** et dans quelle mesure les rapports de genre y jouent-ils un rôle ?

Toujours selon cette démarche mêlant déconstructions et dynamismes, il est indispensable de **désenclaver la pratique de sa domestication**. En effet, nous ambitionnons d'analyser cette dernière à travers plusieurs de ses espaces. Dès lors que nous nous centrons sur les femmes, cette intention révèle une visée double : non seulement analyser les pratiques et les suivre dans **les différentes arènes dans lesquelles elles se jouent**, mais également participer en parallèle à la sortie des femmes d'un espace dans lequel elles sont majoritairement cantonnées. Cet aspect entraine également l'avantage d'élargir le spectre des données et des lieux d'activité de la pratique afin d'observer les rapports sociaux de genre dans des contextes différents.

> Quelles sont ces différentes arènes ? Dans quelle mesure les rapports de genre y sont-ils mis en tension ? Comment la visibilité croissante des femmes dans la pratique vient-elle questionner la domination masculine ? Ainsi nous travaillons à définir globalement cette dernière dans un travail des masculinités par **leurs configurations de pratiques** (Connell, 2014) non pas selon une logique de sempiternelle reproduction mais davantage dans **ses ajustements**, en cherchant à savoir comment les rapports de genre se font dans des contextes de pratiques qui caractérisent la pratique des (M)MOG.

IV.3. Suivons

L'ensemble de nos partis-pris analytiques s'articulent autour de **la notion d'épreuve et dans sa filature**. Elle caractérise autant les **récits d'adoption de la pratique** des femmes allant contre un certain « destin culturel » les plaçant dès lors, statistiquement, dans des positions « atypiques » et « régulières » de l'ordre de genre. Les épreuves sont à comprendre autant dans **les « circuits de pratique »** (Magaudda, 2011) **vidéoludiques** au quotidien dans l'appréhension du genre que dans **leurs dynamiques relationnelles, leurs épreuves et leurs espaces d'action**. En effet, il n'est pas question, ici, de dévoiler les mécanismes de la domination masculine mais plutôt de voir à travers quel biais **elle se met en œuvre au quotidien et se renforce** (ou non) (Lemieux, 2018). Il s'agit donc de « laisser la place et la

parole aux actrices » et d'analyser comment elles s'en emparent loin d'une perspective victimologique ou différentielle. Nous prenons ainsi nos distances avec certaine « sociologie du pathos » (Lemieux, ibid.,) afin de porter **notre attention sur les asymétries « en train de se faire » et sur comment les *gameuses* composent avec ces dernières.** Notre posture s'inscrit dans une volonté de dialogue théoriquement et empiriquement situé entre les pratiques culturelles, les *game studies*, le champ des études féministes et s'inspire d'un style emprunté à la sociologie des épreuves. Les postures et les examens de la pratique vidéoludique en ligne sont analysés suivant **le mot d'ordre de suivre** les acteurs (Lemieux, ibid.) et **les actrices dans différentes arènes et espaces**.

En gardant à l'esprit ces héritages de la littérature, les questionnements ci-dessus et après avoir identifié nombre de chemins possibles à prendre dans l'analyse des jeux vidéo, nous allons revenir sur celui qui sera le nôtre dans les pages qui suivent.

Jouer

La première partie revenant sur nos résultats sera consacrée aux différentes socialisations ludiques des femmes (chapitre 4). L'optique n'est pas seulement de catégoriser les préférences en terme de titre selon les âges, mais plutôt de comprendre les mécanismes de construction des préférences vidéoludiques selon une perspective héritée de la sociologie des pratiques culturelles. Nous verrons donc à travers une description des espaces et des acteur·ice·s qui les peuplent comment s'opère l'adoption de la pratique vidéoludique. Toujours selon une volonté d'articuler « passé » et « présent », nous reviendrons en détail sur l'écologie de la pratique en détaillant le quotidien des joueuses dans leurs espaces de jeux domestiques (chapitre 5). Cette attention aux « pratiques en train de se faire » nous conduira à proposer une définition de la figure de « *gameuse* », alors nourrie par les parcours individuels, et articulée à ses représentations, ses indicateurs en perpétuel ajustement et visibles directement sur ce terrain.

Les pratiques à domicile ne sont pas les seules que nous avons rencontrées. Après ce focus dans les appartements des *gameuses*, là où le temps consacré à la pratique vidéoludique est quantitativement plus important, nous les suivrons dehors pour les rares qui s'y aventurent.

Jouer et critiquer publiquement

Cette partie se centre sur des compétitions amateures de jeux vidéo en ligne : les LAN parties. À la manière des « lieux du dedans », nous nous attacherons à décrire le cadre de ce type de pratique du « dehors » (chapitre 6 et 7). Ces espaces sont intéressants dans la mesure où ils se sont construits à l'initiative d'amateur·e·s, et où ils sont accessibles et ouverts et se déroulent

durant de longues temporalités qui donnent à voir un certain « vivre ensemble ». Nous reviendrons autant sur les raisons qui motivent ce dernier que sur les référents culturels directement visibles et bricolés par les *gameuses* et les *gamers* dans sa création *in situ*. Ces temps de jeu partagés et le déplacement vers ces lieux permettent également de voir plusieurs autres dimensions : la démonstration publique des habilités de jeu, les pratiques en équipes dans le cadre d'une compétition intensive en continu et le rôle de chacun·e·s dans le bon déroulement de ces week-ends. Enfin, ces dimensions seront mises en perspective dans la mesure où chacune donne à voir des dynamiques et des logiques multiples de genre en tension. Ainsi, le travail autour de la masculinité et des ajustements des femmes à cette dernière, constituera le cœur de notre propos, alors toujours inscrit dans la volonté de voir les rapports sociaux de genre au travers des pratiques vidéoludiques.

La dernier chapitre (8) de ce propos dégrossit la focale sur les pratiques en situation pour les étudier dans une perspective publique plus large. Il était impossible d'éluder les débats actuels et les tensions de genre qui y sont structurantes dans l'univers des jeux vidéo. Nous mettrons l'ensemble des résultats soulevés à l'épreuve de l'arène publique, majoritairement par le biais de deux initiatives de *gameuses* féministes. Si, sur les terrains précédents, l'accent est mis sur les mécanismes d'ajustements genrés, ici, il se centre davantage sur ceux de la critique en ligne. Celle-ci s'emploie essentiellement à déconstruire et à dénoncer la domination masculine structurante dans le médium vidéoludique. Nous décortiquerons ces argumentaires et les modes d'actions qui sont articulés à des modes de réception (individuels et collectifs). Il s'agira de voir dans quelle mesure cette dernière, et plus largement les positionnements dissonants, produisent des « effets » et constituent ou non des prises de réflexivité chez les personnes touchées par cette critique. La visibilité des positions féministes et la critique qu'elles mettent en avant donnent des prises de réalité macrosociales et suivent notre volonté d'articulation situationnelle et structurelle des rapports sociaux de genre dans la pratique vidéoludique.

PARTIE 2 / JOUER

> « On ne naît pas *gameuse* on le devient ». *Mais Comment ?* [283] – Adapté de Beauvoir

Le détournement de cette célèbre citation de Simone de Beauvoir aux allures d'adage (1949) est précisément l'objet de cette deuxième partie. Si le cadre de notre introduction souligne combien il est incongru d'être une fille et de battre le score record d'un jeu vidéo sur borne d'arcade, aucune piste n'est laissée pour comprendre l'histoire de l'apprentissage vidéoludique du personnage de Max. Pourtant, la contextualisation historique (chapitre 1), tout comme la focale sur les travaux disponibles (chapitre 2), pointent l'importance de l'accès aux machines et celle de la construction des goûts, conditionnant les rapports à la pratique vidéoludique. Bien que cela soit identifié comme un facteur important dans la littérature consacrée, on ne sait finalement que peu de choses sur les « histoires de pratique » des joueur·euse·s. Le chapitre 3 se centre sur ces dernières en se focalisant du côté des apprenties *gameuses*. Ainsi, il est dans un premier temps indispensable de saisir comment l'on devient et l'on en vient à se définir en tant que *gameuse* de jeux vidéo avant de comprendre la nature des épreuves dans le quotidien de leur pratique. Cette chronologie qui est au cœur de la construction de cette partie 2 : jouer.

Dans cette optique, le chapitre 4 est consacré aux « histoires de pratique » des *gameuses* qui composent notre population. Il revient en détail sur les contextes d'incitation à la pratique des jeux vidéo. Ces apprentissages sont saisis par le biais des différentes socialisations vidéoludiques vécues par les *gameuses*. Une grande partie du propos est dédiée à la distinction des périodes d'initiations vidéoludiques. Elles ne se font jamais seules et conduisent à porter une grande attention à la description des environnements qui les rendent possibles. Une fois que les différentes périodes de jeu et les ressorts qui les composent identifiés, nous consacrerons le chapitre suivant (5) à la pratique d'adulte afin de saisir comment et au travers de quels paramètres et quelles épreuves elle se donne à voir au quotidien. Grâce à l'alliance des éléments développés dans ces deux chapitres, une définition de la terminologie « *gameuse* » viendra clore cette deuxième partie de notre propos.

Nous n'avons que brièvement évoqué notre population, il est temps de la connaître davantage.

[283] « On ne naît pas femme, on le devient », Simone de Beauvoir, 1949.

CHAPITRE 4 : DEVENIR UNE GAMEUSE

« À trop considérer les moyennes, on en oublie les marges »[284] - Lignon

Avant de s'engouffrer dans ces récits d'enfance, partons des pistes laissées par le chapitre 2. Ce dernier nous permet de voir un état des lieux sélectif de la littérature qui montre qu'enfance et pratique vidéoludique restent majoritairement abordées sous l'angle différencié : les garçons jouent davantage que les filles, ils et elles ne plébiscitent pas les mêmes jeux. Ainsi, le temps alloué à la pratique vidéoludique reste plus élevé et plus fréquent quotidiennement chez les jeunes garçons (Pasquier et Jouët, 1999 ; Lignon, op.cit.). Si l'on se penche sur ce temps, qui n'est pas proportionnellement le même, les contextes de jeu pointent également des logiques différenciées. Les garçons jouent majoritairement seuls ou avec leurs groupes d'amis alors que la pratique vidéoludique des filles se fait davantage dans le contexte familial (Lignon, ibid.). Les univers vidéoludiques « *divergent* (également) *assez fortement*» [285] (Lignon, ibid.). Du côté des « univers féminins » se trouvent des titres mettant en scène « la vie quotidienne » et les héritiers de « la culture des sentiments » (Pasquier, 2010, Lignon, op.cit.) qui sont désertés par les garçons préférant les descendants du *rough-and-trumble* (Brougère, 1999, 2003) (guerre, gangsters). Malgré une féminisation des pratiques culturelles (Donnat, 2005) et une augmentation de la pratique vidéoludique des filles, la marche vers plus de mixité ne semble pas se faire sans reproduction des stéréotypes sexués. En effet, regarder en détail ces enquêtes, c'est constater que l'entrée des filles dans la pratique vidéoludique ne se fait pas selon les mêmes standards que celle des garçons. Si les filles jouent de plus en plus, elles n'accordent pas la même importance aux jeux vidéo que les garçons et les titres qu'elles plébiscitent et qu'on leur présente en tant que public cible sont pauvres en termes de *gameplay* (Soler-Benonie, 2013). Ces choix d'univers de jeux qui se font selon des logiques genrées ouvrent des questionnements au sujet des habiletés et de l'investissement dans la pratique qui ne sont, dès le plus jeune âge, pas tout à fait les mêmes. Nous pouvons émettre l'hypothèse du lien de cause à effet entre la minorité de femmes à l'âge adulte dans le domaine de MMOG (jeux massivement multijoueur·euse·s en ligne) et ces mécanismes différenciés pendant l'enfance vidéoludique des joueur·euse·s.

En gardant à l'esprit ces grandes tendances de consommation et ces enseignements, nous allons vous proposer de mettre la focale sur celles qui représentent les pourcentages minoritaires à l'âge adulte en nous intéressant à leurs histoires de pratique. Nous rejoignons le constat, en

[284] Lignon, 2013, p. 155.
[285] Lignon, ibid., p.148.

empruntant les mots de Fanny Lignon, qu'« *à trop considérer les moyennes on en oublie les marges* »[286] (Lignon, op.cit.). Justement, ne les oublions pas.

I. LES PREMIERS PAS

> « 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 *Game Boy*, j'ai repris après avec mon premier copain qui m'a mise à WOW (le jeu *World Of Warcraft*)[287] » (entretien avec Loly)[288].

Ce *verbatim* résume, en quelques mots, le propos de ce chapitre[289] qui suit l'enfance des *gameuses* sous le prisme de trois domaines de recherche : le genre, les socialisations et les jeux vidéo. « J'ai toujours joué aux jeux vidéo » est une manière récurrente pour les enquêtées d'introduire leurs récits de souvenirs. Cette affirmation, empreinte de certitude et de spontanéité, est révélatrice de plusieurs dimensions. Tout d'abord, elle montre à quel point la pratique vidéoludique est présente dans les trajectoires des *gameuses*. Ensuite, elle met en évidence une pratique naturalisée. Faire appel aux souvenirs de ces dernières n'est donc pas une tâche aisée et demande un effort de mémoire. En effet, selon les enquêtées, elles ont de tout temps et uniformément joué aux jeux vidéo. Lors du premier entretien, les femmes qui composent notre population ont des difficultés à revenir aux origines de leur pratique. Jouer aux jeux vidéo apparaît comme totalement incorporé, du registre de l'évidence. Afin de déconstruire cette naturalisation, l'enquêtrice propose d'accompagner des reconstructions de contextes de pratique *a posteriori*. Alors, comment faire appel à des souvenirs les plus précis possibles ? Dans la volonté de déclencher les discours, une entrée par les objets a été privilégiée.

I.1. Triptyque des souvenirs

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 différentes étapes des pratiques qui n'apparaissent finalement pas du tout linéaires. Elles sont plutôt tortueuses et peuplées de nombreux mécanismes toujours rattachés à des environnements vidéoludiques précis. L'analyse s'est construite en passant par la mémoire des *gameuses*, ses méandres et les

[286] Lignon, op.cit., p. 155.
[287] Au sujet des verbatim : les définitions, les précisions de terme sont mises entre parenthèses, les interventions de l'enquêtrice lors des entretiens sont-elles mises tout au long du texte entre crochets.
[288] Loly, 2011, entretien n°1.
[289] Une large partie du propos de ce chapitre est issue d'une contribution de l'auteure de cette thèse à l'ouvrage « jeu vidéo et adolescence » dirigé par Leticia Andlauer et Vincent Berry (2019).

critères de classement des souvenirs. Elles sont parfois perfectibles et nécessitent du temps. La mise en place de plusieurs entretiens vient, en partie, palier à cette naturalisation de la pratique et aux réflexes synthétiques de la mémoire.

L'enfance ? Oui mais laquelle ? Ce terme désigne de longues périodes et reste soumis à des périmètres personnels quant aux laps de temps qu'il périmètre. Dans la majorité des entretiens, on peut voir qu'elles distinguent, toutes, trois grandes périodes de jeux : **l'enfance (4-10 ans)**, **l'adolescence (11-15 ans)**, l'**entrée dans l'âge adulte (15-20 ans)**. Ces dernières sont fortement liées aux moments de socialisations scolaires : l'avant/ et le primaire (enfance), le collège (adolescence), et le lycée/et l'après (entrée dans l'âge adulte). Si ce découpage est calqué, pour partie, sur les temps de l'école, ces trois périodes sont également liées à des écologies de pratique, des contextes sociaux d'initiations et d'exercices qui leur sont propres. En effet, ces trois périodes révèlent des pratiques vidéoludiques qui s'aménagent selon de multiples contingences. Rythmes scolaires, configurations familiales économiques et géographiques, groupes des pairs, apparaissent étroitement liés à l'initiation et aux conditions d'exercice de la pratique des jeux vidéo. **Il ne suffit donc pas de jouer à un moment donné de sa vie pour devenir une *gameuse*, ce style de pratique sous-tend de la continuité et de l'entretien tout au long des trajectoires biographiques**. Les modèles précis des machines nécessitent un plus grand effort de mémoire contrairement aux premières aventures vidéoludiques qui, elles, sont encore vives. Le premier titre[290] est le reflet des machines qui le supporte. Ces dernières sont à leur tour à l'image de l'accès enfantin aux technologies vidéoludiques qui n'est pas le même selon les foyers.

Trois grandes classes sociales de *gameuses* se distinguent : aisée, moyenne et défavorisée. Cette catégorisation ne s'est pas faite sans difficultés. À la manière de l'enquête de Dominique Pasquier (2018a) sur l'usage d'internet des familles modestes, il est autant périlleux pour nous d'utiliser le découpage du niveau de vie des français·e·s[291] tel qu'il est défini par l'INSEE. En effet, comme Dominique Pasquier, nous ne disposons pas d'informations précises sur les revenus des foyers dans lesquels les *gameuses* ont grandi. Ces informations sont d'autant moins précises, dans notre cas, puisque dépendantes des souvenirs de nos enquêtées. Dès lors, les critères à l'origine des trois types de famille prennent en compte certains des indicateurs dégagés par l'ouvrage « Internet des familles modestes » (ibid.) en y ajoutant « les conditions de l'accès au matériel des *gameuses* ». L'ensemble de ces indicateurs sont les suivants :

[290] Voir le tableau « premiers pas vidéoludiques » qui liste le premier jeu cité par les *gameuses,* présent en annexe.
[291] « L'INSEE distingue cinq catégories de ménages : les ménages pauvres (moins de 60% du niveau de vie médian), modestes (de 60 à 90%), médians (entre 90 et 110%), plutôt aisés (110 à 180% de la médiane), et aisés (plus de 180%) » (Pasquier, 2017, p.11). En 2016 le niveau de vie médian s'élève à 20520€ annuels voir rapport de Julie Argouarc'h et Sébastien Picard disponible sur le site de l'INSEE : https://www.insee.fr/fr/statistiques/3610277 (consulté en décembre 2018).

- les professions parentales[292]/absence d'activité rémunérée : stabilité ou non des postes occupés (fonctionnariat, contrat à durée indéterminée, contrat à durée déterminée, intérim)
- le nombre d'enfants à charge
- l'accès à la propriété et sa localisation[293]
- les conditions d'accès aux technologies (variété des machines et date d'achat en fonction de la commercialisation).

L'appellation « aisés » (10 sur 25 *gameuses*) recense les foyers propriétaires de leur logement et vivant dans une zone urbaine. Au sein de ces familles, les deux parents travaillent avec des emplois caractérisés par une certaine sécurité[294] et des hauts revenus. À l'image de Julie et de son frère, dont les deux parents sont avocat·e·s au sein du même cabinet dont il et elle sont actionnaires. La famille vit en centre-ville de Bordeaux[295] dans une maison dont il et elle sont les propriétaires. Julie naturalise totalement son accès et celui de son frère aux technologies (ordinateurs, consoles de salon) : « Oui on avait un ordinateur bien sûr, dès le début il a toujours été à la maison, des vestiges aujourd'hui. (…) Les consoles ? Toutes jusqu'à la Play 3 (*console de salon Playstation 3*) il me semble »[296].

Les familles dites « moyennes » (9 sur 25 *gameuses*) selon les mêmes critères (stabilité de la profession, accès à la propriété). Cette tranche prend en compte les foyers dits « médians » selon l'INSEE et les familles modestes (Pasquier, ibid.). En effet, la frontière entre ces deux catégories est parfois mince dans la mesure où : « *entre l'univers des médians et celui des ménages modestes, la ligne de crête est donc étroite, et le passage d'un côté à l'autre n'est pas qu'une crainte : il se produit pour certains* »[297] (ibid.). Opi illustre bien ce passage entre position médiane et modeste. Au moment de son enfance, sa mère est aide-soignante et son père infirmier. La famille, à laquelle s'ajoute son frère, est propriétaire d'une maison à 15 minutes en voiture du centre-ville d'Albi. Au moment de l'adolescence, l'arrêt maladie de longue durée de sa mère et le divorce de ses parents vont impacter les conditions de vie de la famille et l'accès d'Opi aux technologies vidéoludiques. Si son enfance est marquée par une fluidité dans l'arrivée des machines au sein du foyer, son adolescence est, elle, révélatrice d'un plus grand sacrifice économique pour sa famille dans l'enrichissement du patrimoine technologique. Les revenus

[292] La localisation du lieu de vie, le nombre d'enfants à charge et les situations professionnelles des parents sont recensés et disponibles sur le tableau « données familiales » disponible en annexe (période enfance/adolescence).
[293] Voir le tableau « données familiales » disponible en annexe. Il distingue quatre types de localisation : les grandes villes (entre 1 million et 3 millions d'habitant·e·s), celles de taille moyenne (comprises entre moins de 1 million et cent mille habitant·e·s), les petites villes (moins de cent mille à dix mille habitant·e·s) et les villages (moins de dix mille habitant·e·s).
[294] Contrat à durée indéterminée, fonction publique, corps judiciaire et médical.
[295] Le nom de la ville est changé, pour préserver l'anonymat des données, par une agglomération de taille équivalente. Les lieux cités à la suite sont nommés selon la même logique d'anonymisation des données.
[296] Julie entretien n°1, 2014.
[297] Ibid. p. 12.

disponibles se scindent en deux. Ils sont amputés par la location d'un logement individuel pour le père qui quitte le foyer et par l'impossibilité de sa mère de reprendre une activité salariée :

> « On a toujours tout eu hein quand même. (…) Après avec sa maladie, ma maman, elle a fait comme elle a pu. Elle se sacrifiait beaucoup pour nous. Mon père c'était pareil entre son appartement, les pensions pour nous. Il n'a fait que travailler. J'ai réalisé adulte tout ça, après le divorce c'était différent mais ils faisait tout pour qu'on le voit pas, qu'on se sentent pas bien par rapport à ça » (entretien avec Opi)[298].

La troisième catégorie prend en compte les familles dites « défavorisées » (6 sur 25 *gameuses*). Au sein de ces dernières, un·e seul·e des parents travaille et/ou occupe un emploi précaire (intérim, CDD) avec un salaire ne dépassant pas le taux minimum (SMIC[299]). Cette dénomination prend également en compte les foyers vivant uniquement des minimas sociaux[300]. Ces familles plus nombreuses que les deux catégories précédentes (avec plus de 2 enfants à charge) vivent essentiellement en zone rurale et sont toutes locataires de leur logement. Leurs sources de revenus ne sont pas stables et varient en fonction des moments comme le montre l'histoire de Suzan dont les parents ne travaillent que par intermittence. Les nombreuses séparations de ces derniers et les quatre enfants à charge (le plus souvent des mères), font vivre la famille au rythme des aides sociales. D'ailleurs, la façon dont Suzan évoque et qualifie ses parents est révélatrice de ces épreuves et des difficultés rencontrées par le foyer. Elle et il sont, selon elle, des « filous », terme désignant une certaine débrouillardise avec les institutions d'aide sociale et contournant les activités professionnelles classiques :

> « [Donc tu m'avais dit que ton père était sans emploi et que ta mère est femme de ménage].
>
> En fait non. Mon père il travaillait pas en continu, avec ma mère ils se séparaient et se remettaient ensemble et se re séparaient. En gros, il nous aidait uniquement quand il vivait à la maison. Sinon rien. (…) Ma mère elle fait des ménages surtout au *black* (travail non déclaré) en fait pour pouvoir toucher un maximum d'aide. Quand mon père vivait à l'appart, il devait se cacher en cas de contrôle. [Pourquoi, contrôle de ?] (*rires*) Les contrôles de la CAF (caisse d'allocations familiales). Oui, ma mère touchait plus d'aide si il été pas à la maison. Il avait ses aides et elle avait les siennes. Mes parents c'était des « filous » va. (…) À une période on a réussi à avoir un HLM (habitation à loyer modéré) à Castres, mon père avait disparu pendant des mois et avec 4 enfants ma mère y'arrivait plus. Depuis on l'a plus quitté, trop l'aubaine un HLM. Y'avait des noëls avec et des noëls sans » (entretien avec Suzan)[301].

Nous aurions pu nommer ce type de famille sous la qualification « pauvre » étant données la faiblesse des revenus et les situations de précarité décrites. Toutefois, l'emploi du terme « défavorisé » est directement lié au patrimoine vidéoludique. Les acquisitions de machines sont soumises à davantage de contraintes économiques et ne sont, en aucun cas, naturalisée, au

[298] Opi, entretien n°2, 2015.
[299] Salaire Minimum Interprofessionnel de Croissance soit 1.149,07e mensuels en décembre 2018.
[300] L'équivalent actuel du Revenu de Solidarité Active dépendant du nombre d'enfants à charge auquel s'ajoutent d'autres allocations de la Caisse d'Allocation Familiales (logement, enfants à charge).
[301] Suzan, entretien n°3, 2015.

contraire des foyers aisés et moyens. Voyons à présent en détail comment s'opère l'accès aux machines dans ces trois types de foyers.

I.1.1. Un accès privilégié aux technologies vidéoludiques

L'introduction des discours par le premier jeu montre que les *gameuse*s commencent, pour les plus précoces, leurs premières initiations aux technologies vidéoludiques entre 4 ans et 7 ans (18 sur 25)[302]. Ce profil se retrouve pour toutes les *gameuses* issues des foyers les plus aisés à une exception près (9 sur 10). Il est également majoritaire chez celles des familles moyennes (5 sur 9). Les premiers pas vidéoludiques se font via des titres sur ordinateurs fléchés pour les adultes où les *gameuses* sont accompagnées exclusivement par leur père. *Age of Empire* ou encore *Civilization*[303] (cités par 8 *gameuses*) sont les jeux sur ordinateur les plus cités par les enquêtées. Ils sont tous deux axés sur la stratégie et la gestion de peuplades inspirées de faits historiques (Aztèque, Égypte antique). Bien qu'elles soient majoritairement spectatrices, c'est lors de ces moments qu'elles vont s'initier à la pratique des jeux vidéo. C'est l'accès paternel qui conditionne l'accessibilité aux technologies vidéoludiques. Le père demeure, pour les plus précoces des *gameuses,* l'initiateur majoritaire et le principal pourvoyeur de matériel. Nombre d'enquêtées des classes aisées et moyennes racontent la passion de ce dernier pour l'informatique et l'associent à leur découverte des jeux vidéo. Ce passe-temps pour les technologies va au-delà du loisir puisque nos enquêtées (5 sur 24)[304] ont un père qui travaille dans une branche professionnelle liée à ce domaine : « Beaucoup d'ordinateurs à la maison, mon père c'était son métier donc j'ai toujours vu des ordis chez nous »[305] (entretien avec Copan). Ainsi, comme l'illustrent les propos de Copan, l'accès paternel aux dispositifs informatiques dans le cadre professionnel facilite, dans certains foyers, l'introduction des ordinateurs et de leurs évolutions, au rythme des avancées technologiques. Toutefois, à ces pères travaillant dans le secteur de l'informatique s'ajoutent les « technophiles amateurs » (10 sur 24). En effet, dans les familles les plus privilégiées, les pères sont souvent décrits comme des « férus de technologie ». Cette appellation désigne également ceux qui sont à l'origine de l'achat des premières consoles. Des logiques d'initiations s'ensuivent tout comme celles observées sur ordinateur avec l'accompagnement des premiers pas vidéoludiques sur console de jeux. Les premiers titres sont plus accessibles à un public enfantin avec une prédilection pour les jeux de plateforme et d'aventure[306].

[302] Voir le tableau « premiers pas vidéoludique » en annexe qui recense l'âge des premiers pas vidéoludiques et du premier jeu joué.
[303] Pour une définition plus complète de ces titres : voir lexique.
[304] Le total des pères est ramené à 24 sur 25 enquêtées puisque l'une de nos enquêtées a grandi uniquement avec sa mère.
[305] Copan, entretien n°1, mars 2018.
[306] A l'image de Zelda ou encore *Super Mario* pour une définition de ces titres : voir lexique.

Ainsi, au sein de notre population, les *gameuses* les plus précoces sont issues des catégories aisées et moyennes, les premières aventures vidéoludiques se font donc via l'ordinateur paternel. Il reste la propriété des pères qui se tiennent informés des évolutions et font les achats informatiques en conséquence. Les consoles arrivent plus tardivement dans les récits de celles qui commencent à jouer sur ordinateur. Si ce dernier est exclusivement acheté par les pères, les consoles, elles, sont davantage décrites comme un achat familial avec un usage à destination du foyer. En effet, si certains pères accompagnent les premiers temps de jeu sur console de salons, ils délaissent rapidement ce type de machine au profit des ordinateurs. Seulement un seul des pères présents dans les récits d'initiation, celui de Asher, continue à jouer avec sa fille régulièrement au-delà de l'enfance. Ce partage duel du temps de jeu peut s'expliquer par le fait qu'Asher est fille unique, la pratique des jeux vidéo est ici définie comme un moment privilégié père/fille. Dans les autres trajectoires, les consoles sont au contraire majoritairement destinées à la pratique des enfants. Certaines *gameuse*s, comme Gtan, conservent même, à l'âge adulte, une partie du patrimoine vidéoludique familial qui leur reviennent, en partie, après avoir quitté le foyer :

> « (*on se déplace au salon elle ouvre ce qu'elle appelle son « trésor »*) : Là c'est la NES (Super Nintendo) d'origine (*elle touche la manette longuement*). Elle est belle hein ? Là c'est ma *Game Boy Color* encore en parfait état. Mon frère a gardé la Play (*Playstation*) et la Dreamcast, ça c'est ma *GameCube*. Elle marche plus mais je la garde. Là c'est ma WII »[307] (entretien avec Gtan).

Si l'accès juvénile entre 4 et 7 ans se relève communément chez les deux types de foyers (aisé et moyen), nous pouvons noter que ce sont les *gameuses* issues des milieux les plus aisés économiquement qui conservent précieusement les machines dont elles sont les propriétaires après le départ du foyer familial (7 sur 10 conservent leurs machines, adultes). Dans les récits de ces enquêtées, l'ensemble des modèles de machines est à présent réparti entre les frères et sœurs où chacun·e se fait offrir le modèle de son choix. Même dans le cas de celles où les premiers temps se font sur l'ordinateur, la pratique vidéoludique se transpose peu à peu des ordinateurs aux consoles de salon en conséquence de l'enrichissement du patrimoine vidéoludique du foyer. Le fait d'être à la pointe des technologies et l'intérêt paternel semblent conditionner l'entrée des technologies chez les familles aisées et constituer un élan pour celles moyennes. Toutefois, une exception vient interroger la force de la règle. Acha est la seule enquêtée issue d'un foyer aisé dont l'initiation se fait après 10 ans sur console. Elle nous explique que la volonté d'avoir des consoles de salon vient d'elle-même et que son père ne manifeste aucun intérêt pour les technologies. La trajectoire d'Acha nous montre que les ressources économiques ne sont pas en soi le seul facteur explicatif des pratiques enfantines et se combinent à l'envie paternelle qui, elle, est motrice de l'introduction des machines et des premiers temps d'initiation.

[307] Gtan, entretien n°2 avril 2016.

I.1.2. Suivre les consoles

Cette disponibilité technologique dans les foyers les plus aisés trouve des nuances chez les *gameuse*s issues de classes moyennes. Pour celles qui n'ont pas commencé leur pratique sur ordinateur (4 sur 9), les titres destinés aux adultes sont inexistants au profit cette fois dans la citation de jeux exclusivement sur console de salon. Les grandes licences Nintendo/Disney peuplent les discours de ces enquêtées. Pour ces *gameuses*, les consoles sont plus tardivement accessibles (à partir de 6 ans) en restant dépendantes uniquement des fêtes (anniversaires, noëls, diplômes). Les acquisitions des titres de jeux se font elles-aussi lors d'occasions particulières et se renouvellent également par ce biais. Ainsi, à la différence des foyers plus aisés où l'introduction des technologies informatiques et vidéoludiques est initialement paternelle, elle s'enrichit (pour les consoles et les jeux) davantage à la demande des enfants du foyer. Pour les classes moyennes, le nombre de sœurs et de frères qui composent les familles est également à prendre en compte dans la richesse du patrimoine vidéoludique enfantin (sur les 9 *gameuses* issues de familles moyennes, 8 comportent 2 enfants et plus). Si, chez les familles aisées, les machines et les titres sont individuels et variés, ici c'est plutôt la force du nombre qui influe sur la variété des titres à disposition. La possession individuelle est plus rare chez les *gameuses* issues de familles moyennes (2 sur 9) où le patrimoine vidéoludique peut se résumer selon l'adage en empruntant les mots de Rolo : « un noël, une console »[308] (entretien avec Rolo). Ainsi, dans les classes moyennes, sœurs et frères se concertent dans le choix des titres de jeux selon des logiques de partage : « en gros, y'avait des jeux pour tout le monde et un spécial pour nous »[309] (entretien avec Lola). La question de la conservation de ce patrimoine familial est plus complexe que chez les *gameuses* issues de classes supérieures. En effet, il dépend de la position dans la fratrie : transmis et/ou partagé entre les membres de la famille. Les *gameuses* conservent généralement les machines dont l'usage est individualisé sur support portable (*Game Boy*, Nintendo DS). Unav a grandi dans un foyer de 5 enfants. Elle est l'enquêtée qui compte la famille la plus nombreuse de notre population. Elle conserve seulement la Nintendo DS du patrimoine vidéoludique familial. Avant dernière de la famille, elle explique que ses ainé·e·s sont parti·e·s avec les modèles les plus anciens et qu'elle a hérité de ce qu'elle qualifie comme « restes » :

> « Regarde juste la DS fat (premier modèle de la Nintendo DS (console portable)). Il me reste que ça. Ben quand je suis partie de la maison je jouais déjà sur ordinateur. Puis, avec mes études, je pouvais pas prendre les consoles de toute façon, j'ai pris les restes »[310] (entretien avec Unav).

[308] Rolo, entretien n°1, 2016.
[309] Lola, entretien n°1, 2015.
[310] Unav, entretien n°1, 2015.

Si certains titres sur support informatique ne sont pas présents lors de la période enfantine pour une partie des *gameuses* de foyers moyens (4 sur 9), cela ne s'explique pas par l'absence de poste informatique au domicile. Néanmoins, pour les familles ne comptant pas un père technophile, l'arrivée de l'ordinateur se fait plus tardivement sans pour autant être mobilisée dans des logiques ludiques. Il reste la propriété des pères durant l'enfance. Si l'achat vient d'une initiative paternelle, ces derniers, au contraire des pères de familles aisées, ne dépassent pas l'acquisition initiale en suivant les avancées informatiques (achat de composants, performances). Toutefois, tout comme dans les familles aisées, les *gameuses* issues de foyers moyens arrivent à suivre la cadence les évolutions vidéoludiques sur consoles de salon et supports portables. Ces conditions d'incitation durant l'enfance pour les familles aisées et moyennes donnent à voir un accès privilégié aux technologies vidéoludiques. Cependant, l'investissement des familles dans les technologies n'est pas homogène. En effet, la possession des machines selon des logiques de patrimoine commun se fait entre frères et sœurs chez les familles moyennes et plus individualisée et variée chez celles plus aisées. Tous les modèles de consoles sont présents dans les familles privilégiées, le compte n'y est pas tout à fait dans celles au niveau de vie moyen. Si pour ces dernières, les machines sont achetées directement après leur sortie, des choix sont demandés aux enfants contrairement aux familles aisées et le nombre de jeux est moins varié. Il n'est pas rare de trouver dans le récit des *gameuses* issues de foyers moyens des familles privilégiant un type de maison de production. Lus, Opi, Lola, Copan décrivent leurs familles comme des « fans de » Nintendo et Loly, Avav, Rolo, de leur côté, soulignent être très attachées aux consoles de Microsoft. Cette affection ne se trouve pas chez les *gameuses* qui ont connu une enfance aisée, l'attachement se fait davantage pour les titres des jeux joués que pour les machines qui les font tourner puisqu'elles disposent de davantage de modèles.

Une marge de notre population vient complexifier cet accès presque « naturel » aux machines vidéoludiques durant l'enfance, montrant à quel point il dépend avant tout de la situation économique des foyers. En effet, posséder un ordinateur et la dernière console ne va pas de soi pour certaines familles de *gameuses*.

I.1.3. Secondes mains

Cet âge (entre 4 et 8 ans) ne concerne pas toutes les femmes de notre population. Les conditions d'accès aux machines sont un facteur déterminant pointant des disparités. Pour les *gameuse*s issues des familles les plus défavorisées, l'âge d'initiation est plus tardif. Il est dépendant des conditions de vie des foyers. Serid confie ainsi sa difficulté à accéder aux machines suivant l'actualité de leurs sorties durant son enfance. Issue d'une fratrie de 4 enfants avec des parents vivant des minimas sociaux, elle précise :

> « La première console c'était la Super Nintendo pareil d'ocaz (d'occasion) et bien après sa sortie, c'est ma petite sœur qui la voulait, gros cadeau du coup j'ai cédé ma part aussi c'était notre cadeau (…) 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) »[311] (entretien avec Serid).

Cette difficulté d'accès est liée au début de la « démocratisation » des machines qui, à l'époque (1989), est à son commencement. Industrialisation ne sous-entend pas pour autant accès à tous les foyers. En effet, la commercialisation des ordinateurs et des consoles de salon se fait à un certain prix qui reste trop conséquent pour certaines familles. Les premières expériences vidéoludiques se font parfois sur des machines de secondes mains avec une génération de retard qui facilite l'acquisition des modèles précédents. Ainsi, comme le montrent les propos de Serid avec l'achat familial de la Super Nintendo, l'initiation aux jeux vidéo dépend des ressources familiales disponibles. Les deux parents de Serid vivent, à l'époque, des minimas sociaux[312] et elle-même et sa sœur cadette vont se cotiser pour demander en cadeau leur première console d'occasion. Par la suite, elles vont toutes deux avoir du mal à suivre l'actualité des évolutions vidéoludiques avec des pratiques marquées par une génération de retard. La volonté et l'envie sont là mais les finances familiales ne suivent pas. Si, dans certains récits, l'ordinateur est évoqué presque naturellement, il est un véritable fait marquant pour les foyers les plus défavorisés[313] et devient un membre adoptif de la famille (Pharabod, 2004). Il est issu d'un projet de l'ensemble des membres du foyer et est fortement attendu. Malgré cette sacralisation et l'envie d'achat, il arrive tard. Ainsi, il n'est souvent pas marquant dans la trajectoire des *gameuse*s issues de milieux où les sources de revenus dépendent d'un parent et/ou des minimas sociaux. Toutes les initiations des *gameuses* de foyers défavorisés se font sur consoles de salon à la différence de celles citées précédemment. La pratique vidéoludique enfantine de Serid témoigne de cette absence enfantine d'ordinateur et se fait hors parc informatique. Elle a même déjà quitté le foyer parental au moment de l'achat, toujours d'occasion, du premier ordinateur familial en 2005. Son plus jeune apprentissage se fait donc exclusivement sur consoles portables, de salon et d'occasion.

La variable économique n'est pas le seul biais qui se pose dans l'accès aux technologies vidéoludiques. Pour les *gameuses* ayant grandi en zone rurale, la variable géographique[314] joue un rôle dans la richesse du patrimoine qui est composé autant de machines que de titres de jeux

[311] Serid, entretien n°1, 2011.
[312] Les deux parents de Serid vivent la majeure partie de son enfance avec deux RMI (revenu minimum de solidarité), ancienne appellation de l'actuel RSA (revenu de solidarité active), auquel s'ajoutent les allocations familiales pour un total de quatre enfants à charge.
[313] Sont ici pris en compte les revenus parentaux provenant des minimas sociaux (revenus minimum de l'état et allocations familiales) mais également les configurations où un·e seul·e des responsables du foyer travaille (salaire ne dépassant pas le SMIC soit 1.149,07e mensuel en décembre 2018).
[314] Voir en annexe le tableau « données familiales » qui recense les tailles des endroits où les *gameuses* grandissent de l'enfance à l'adolescence.

vidéo. Outre la logique de seconde main, l'achat des consoles de salon d'occasion de Serid est motivé d'une part par le moindre coût des technologies mais est aussi en lien avec l'absence de commerces à proximité proposant ce type de service[315]. Ainsi, l'âge d'accès plus tardif, l'achat des machines à rebours, l'isolement géographique et les difficultés financières influencent la variété des titres vidéoludiques disponibles durant l'enfance. Les fêtes familiales constituent, tout comme pour les catégories moyennes et aisées, des moments d'acquisition des jeux. Néanmoins, le nombre de titres est proportionnellement moins important (2 à 3 maximum par console). Pas de capitalisation vidéoludique pour les *gameuses* issues de familles défavorisées, une fois bien utilisés, les machines tout comme les titres sont vendus pour pouvoir aider à l'achat des suivants. Certains modèles *vintage* sont présents sur le terrain, ils sont achetés à l'âge adulte par nostalgie[316].

La compréhension parentale de la pratique vidéoludique est, elle aussi, à prendre en considération. Chez les familles les plus défavorisées, la volonté d'achat vient invariablement des enfants. Toutefois, la débrouillardise est de mise pour parer les difficultés économiques à l'image des propos de Suzan :

> « Oh mes parents les consoles en gros c'était pas leur truc. Vraiment pas. Ils ne voyaient pas l'utilité du truc. Genre presque contre le truc. Du coup, c'est passé d'occasion avec le Mario Kart sur NES. Ils voulaient pas m'acheter d'autres jeux, ça suffit en gros (rires) ça se passait sous le manteau »[317] (entretien avec Suzan).

« Sous le manteau » désigne ici le prêt entre ami·e·s. Cette logique est absente des discours des *gameuses* ayant grandi dans des foyers plus privilégiés au contraire des milieux plus populaires où une circulation des jeux est mise en place suite à la première acquisition de machines. Cette logique de circulation se donne également à voir entre sœurs et frères. Toutefois, il est intéressant de noter que, dans ce cas précis, la possession du patrimoine vidéoludique n'est jamais exclusivement féminine mais inscrite dans le partage entre enfants. 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 des « habits trop petits » (Pasquier, 1999), les jeux vidéo se transmettent en général du frère vers la sœur (pour 4 sur 6 *gameuses* issues de foyers défavorisés).

Ces conditions d'accès montrent l'importance de la situation économique et géographique dans les initiations à la pratique vidéoludique des *gameuses*. Quatre variables se distinguent alors : **l'âge d'entrée dans la pratique, le jeu sur ordinateur, la variété du patrimoine**

[315] Elle passe son enfance dans un village isolé des infrastructures urbaines classiques (commerces, culture) et à 250 kilomètres d'un magasin de jeux vidéo.
[316] Soldol, Serid, Kawai ou encore Lola nous expliquent qu'elles écument souvent les vide-greniers et/ou les sites de vente entre particuliers à la recherche des machines de leur enfance.
[317] Suzan, entretien n°3, 2014.

vidéoludique et la capacité ou non à suivre l'actualité des sorties des machines. Elles sont investies, comme nous l'avons vu, de manière différenciée selon la localisation des foyers, leurs ressources et la technophilie paternelle. Ces points ouvrent des questionnements sur les conditions des initiations enfantines. Si nous avons évoqué les accès différenciés aux machines et aux jeux, l'environnement de pratique est, lui aussi, à prendre en compte dans cette caractérisation de la pratique durant l'enfance. En effet, comme il ne suffit pas de jouer à un moment donné de sa trajectoire ou encore de posséder des technologies vidéoludiques pour devenir une *gameuse*, revenons plus en détail sur le peuplement et les manières dont s'agencent ces environnements de pratique durant l'enfance.

I.2. Passeurs

Quand le père n'apparait 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 certains récits des *gameuses* (8 sur 25). Le frère remplace le père en l'absence de technophilie paternelle. Quand il est plus âgé, il est celui qui est regardé et fait figure de référent en matière de jeux vidéo et plus largement dans le domaine technologique. Toutefois, quand ils sont les cadets, les découvertes des *gameuses* ne se font pas avant pour autant et restent paternelles. Ainsi, une grande part de l'initiation de 4 à 10 ans passe par « les hommes de la famille ». Ils peuvent être également issus du cercle familial plus large à l'image des oncles et des cousins. Quand on détaille plus finement les trajectoires, certains passeurs d'abord oubliés réapparaissent. C'est le cas pour Lus et Serid :

> « En fait, oui j'ai pas tout à fait commencé par la NES (la Super Nintendo). Mon oncle il nous gardait moi et ma sœur les samedis, souvent il nous laissait devant la Saturn avec des jeux méga violent d'ailleurs, on était petites pour ça mais bon c'était pratique pour eux. (…) on passait des après-midi de jeu chez lui avec Fanny (sa petite sœur) »
>
> « Le tout premier du tout premier c'est le jeu avec le petit bonhomme qui doit pas tomber dans l'eau (Parachute), tu sais sur *Game and Watch*[318]. Mon oncle qui me l'avait donné d'ailleurs »[319] (entretien avec Serid).
>
> « En fait c'était pas exactement à l'école avec mes petits copains comme je t'avais dit, c'est mes cousins qui avaient des consoles, quand j'allais chez eux je jouais et ça m'a donné envie »[320] (entretien avec Lus).

Cet accès aux outils vidéoludiques via une figure masculine s'accompagne également d'une transmission de savoirs. Pères, frères et les autres apparaissent dans la petite enfance comme des référents de pratique. Une certaine fascination pour ces derniers se dégage des récits

[318] Les *Game and Watch* sont des jeux électroniques de poche commercialisés par Nintendo entre 1980 et 1991. Ils permettent de jouer et incluent un seul jeu.
[319] Serid, entretien 3, 2014.
[320] Lus, entretien 2, 2014.

narrant cette période. Certaines enquêtes, comme nous l'avons vu[321], 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* »[322] (Donnat, op.cit.).

I.2.1. Groupe des pairs

Soldol et Acha nuancent cette exclusivité familiale dans les premières découvertes vidéoludiques. Bien que minoritaires au regard de la population totale, le groupe des pairs composé exclusivement d'hommes endosse pour elles ce « rôle de passeur » dans la pratique des jeux vidéo. Dans ces configurations, l'initiation est plus tardive (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 vidéoludiques. Ils encouragent, tout comme chez les femmes guides de montagne décrites par Christine Mennesson (2005b), à la manière des pères et des frères, la pratique enfantine de ces *gameuses*. À l'image du récit d'Acha 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 »[323] (entretien avec Acha). Acha évoque en détail le premier titre *Final Fantasy* 7, support de longues discussions avec Isaac[324], son ami de l'époque, qui lui explique le fonctionnement du jeu. Le groupe des pairs apparait moteur, dans ses premières années de pratique où, une fois équipée, elle reçoit à son tour ses amis chez elle afin de partager des aventures vidéoludiques se jouant à plusieurs. Soldol demande, elle aussi, sa première console selon les mêmes dynamiques après avoir joué chez un ami à elle. Ce dernier lui vend sa console de génération précédente en y ajoutant des dons de jeux préalablement terminés. Son initiation se fait, dans un premier temps, uniquement en tant que spectatrice où elle nous dit :

> « Hadrien[325] c'était le riche du village, il avait tout, toujours tous les jouets. Je voulais mais tout savoir sur son jeu, le Mario (Super Mario 64) avec les miroirs, j'avais même pris des notes à l'époque de peur d'oublier des trucs, [des notes ?] ouais non des mots et dessins quoi »[326] (entretien avec Soldol).

Ces deux *gameuses* et l'importance du groupe des pairs dans leurs trajectoires viennent finir de compléter l'autre pan de la définition du passeur proposée par Olivier Donnat (2009) : « *une*

[321] Voir chapitre II : I.2.3. « TIC et *gender gap* ».
[322] Donnat, 2009, p.103.
[323] Acha, entretien n°5, 2015.
[324] Prénom anonymisé.
[325] Prénom anonymisé.
[326] Soldol, entretien n°2, 2014.

personne de référence dotée de compétences ou de valeurs nouvelles en regard de celles du milieu familial »[327] (Donnat, ibid.). Malgré des origines diverses, une constante demeure : la passation des technologies vidéoludiques reste donc essentiellement masculine pour toutes les *gameuses* de notre population. Vous avez surement noté que pour Serid l'achat de la première console est motivée par sa petite sœur. Toutefois, tout comme dans les données citées précédemment c'est via leur oncle qu'elles découvrent toutes deux la pratique des jeux vidéo. Si durant l'enfance son temps de jeu est essentiellement sororal, la donation du premier (*Game and Watch)* support de jeu vient de son oncle tout comme la disposition des machines lors des « après-midi de jeu » comme elle les qualifient.

I.2.2. Des absentes

Pères, frères, amis sont présents dans le discours des *gameuses*. Cependant, une figure apparaît invariablement absente dans les rapports à la culture vidéoludique : les mères. Elles sont évoquées et intégrées dans les discours seulement après une interrogation précise de l'enquêtrice 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 de leurs enfants est anecdotique et passif. Dans nos données, là où le père apparaît comme compagnon de jeu, et souvent comme décisionnaire originel permettant l'accès aux machines, la mère est ramenée davantage à des fonctions d'encadrement de la pratique. Durant l'enfance, cette posture de « régulatrice » (Collet, 2006) 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 ». Toutefois, la façon d'occuper ce rôle révèle un certain rapport « maladroit » à la pratique des jeux vidéo. Dans l'ensemble des données, plutôt que des « régulatrices » (Collet, ibid.), les mères apparaissent davantage comme des « gestionnaires maladroites » du temps de jeu. En effet, le peu d'intérêt qu'elles portent pour le domaine vidéoludique et leurs supports semble les empêcher de pouvoir jauger et comprendre le temps nécessaire à la pratique ainsi que certains de ses ressors :

> « Ma mère ? Toujours en train de me demander si c'est fini. J'avais le droit de jouer qu'après les devoirs le weekend. Le soir je prenais ma *Game Boy* sous la couette, elle faisait pas gaffe »[328] (entretien avec Lus).
>
> « Un après-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 »[329] (entretien avec Gtan).

[327] Donnat, op.cit.
[328] Entretien n°3, Lus, 2015.
[329] Gtan entretien n°3, novembre 2016.

Au sujet de l'ordinateur familial, ces rapports distanciés se retrouvent. Les mères ne l'utilisent que très peu. Absence de compétences en la manière ? Pas vraiment, certaines mères qui exercent un travail salarié côtoient et mobilisent quotidiennement les ordinateurs (8 sur 24 mères)[330]. Toutefois, travail bureautique informatisé n'est pas synonyme d'intérêt personnel pour ces technologies. 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. Si les transmissions maternelles sont vives dans certains domaines comme la lecture, nos 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 Berthomier, 2011).

Cette distanciation invariante des mères dans les souvenirs des *gameuses* est bien évidemment critiquable. En effet, il est difficile de trancher dans la mesure où cette analyse s'appuie uniquement sur le point de vue des enfants et ignore la lecture par les principales incriminées. Les deux anecdotes de Lus et Gtan peuvent être tout autant interprétées selon une posture prenant en compte, par exemple, des positions éducatives par les mères contraintes d'endosser ce rôle de gestionnaire. Nous pouvons, à notre tour, émettre l'hypothèse que débrancher une console ou encore en laisser une en libre accès dans la chambre à coucher constituent des stratégies de la part de ces mères. Limitation du temps de jeu ou encore économie d'électricité d'un côté (Gtan) et apprentissage du jeu en autonomie de l'autre (Lus). D'ailleurs, ce type de rapports des mères aux technologies vidéoludiques va trouver plus tard des nuances pendant l'adolescence et l'entrée dans l'âge adulte. L'arrivée de la console de Nintendo Wii marque un intérêt inédit pour certaines mères (11 sur 25). Toutefois, les parties ne sont jamais individuelles et sont essentiellement partagées en famille. Cette absence des mères se retrouve également dans les récits de contexte et les espaces de pratique où elles ne sont seulement mentionnées que selon les modalités que nous venons de voir.

I.3. Écologies enfantines

Les données recueillies sur l'initiation aux technologies ne donnent que peu d'éléments à propos des contextes concrets d'utilisation des jeux vidéo pendant l'enfance. Comme nous l'avons vu, l'essentiel de la pratique des filles, qui deviendront des *gameuses* par la suite, se fait sur ordinateur et/ou via les consoles de salon par l'intermédiaire de passeurs masculins. Les temps

[330] Une enquêtée a grandi sans sa mère. Le niveau de diplôme des mères s'étend majoritairement du brevet avec une majorité entre le bac et le DEUG (bac +2), 2 mères vont au-delà du master. Elles exercent des activités dans les domaines de l'administration, du commerce, l'enseignement le secteur médical. Voir tableau « données familiales » colonne « professions des parents » présent en annexe.

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·ice·s.

À ce temps fraternel et sororal s'ajoute 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 et 11 ans jouent pendant l'enfance et le début de l'adolescence. Ces instants vidéoludiques sont ainsi marqués par des autruis significatifs qui accompagnent la pratique et son apprentissage. Oncles, cousins, 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 pointé dans de nombreux travaux de sociologie des pratiques culturelles. Cependant, peu l'analysent sous l'angle de la socialisation genrée. À ce sujet, Sylvie Octobre souligne les univers culturels différenciés entre filles et garçons et le poids des parents dans les transmissions culturelles de leurs enfants.

> « L'observation de ces systèmes de différenciations et de leurs facteurs explicatifs permet de préciser le rôle des mères et des pères dans le jeu de la transmission culturelle face à leurs filles et leurs fils et dans 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. »[331] - Octobre

Cette délimitation parentale des univers culturels 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 toutefois indifféremment entre filles et fils. Deux filles uniques sont dans notre population. Pour Asher, les temps consacrés à la pratique suivent les mêmes cadres et prérogatives dégagés pour les classes

[331] Octobre, 2011, p.29.

supérieures. Cependant, le partage paternel va être plus long et dense et s'étendre à l'adolescence. Pour la seule *gameuse* de notre échantillon qui grandit avec sa mère (Lus), ces temps de pratique sont essentiellement individuels avec des instants de partage lors des visites familiales où ses cousins sont présents.

La dimension collective et familiale de la pratique des jeux vidéo se matérialise également dans les souvenirs des espaces de jeu. Pour celles qui commencent la pratique sur le poste informatique, toutes racontent comment ce dernier est pensé 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 aménagées 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 entre les enfants du foyer.

Les principaux titres les plus cités sont à ranger du côté des classiques des jeux de rôles et de stratégies ou de plateforme : *Age of Empires*, *Final Fantasy, Super Mario*. Nous sommes déjà revenus sur *Age of Empires* précédemment (jeu de gestion de ressource et de peuplades). Pour les deux derniers, bien qu'ils soient différents ces jeux ont un point commun : l'aventure. Il s'agit de faire avancer un personnage dans un univers fictif. Poursuivant la même logique d'importance de l'initiation et du partage, 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. Un terreau sentimental semble subsister en matière de jeu mettant en scène des univers fantastiques où l'exploration, les énigmes, le *farming*[332] et les collections sont au cœur des dynamiques de ces jeux. Le souvenir de cet attachement se traduit parfois par

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

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*[333] avec mon père et mon frère, je viens de le racheter sur Steam[334] aujourd'hui pour le refaire »[335] (entretien avec Gtan). *Day Of the Tentacle* est un jeu où la collecte d'objets et la résolution de mystère est au centre. Il amène par exemple à collecter de l'huile, de l'or et du vinaigre disséminés dans diverses pièces et endroits pour pouvoir ensuite créer une batterie. Ensuite, il est primordial pour l'avancement dans le jeu de recharger cette dernière à l'aide d'un cerf-volant afin de remettre le courant dans les cabanes/toilettes qui, outre leur usage habituel, servent aussi dans le jeu à voyager dans le temps[336].

Encadré n°4 : Jouer entres sœurs

A ce sujet, évoquons la seule exception à ce partage uniquement entre sœurs. Serid raconte le duo qu'elle forme avec sa petite sœur l'accompagnant pendant ses heures de jeu. Elle évoque particulièrement Final Fantasy 9, carnet de notes à la main, où elle aide sa sœur à retenir les nombreuses informations nécessaires à l'avancement. *Final Fantasy* 9 est un jeu de rôle dans un univers médiéval fantastique se jouant au tour par tour proposant de jouer et de gérer plusieurs personnages aux différentes capacités. La progression se fait au travers de différentes quêtes essentiellement par l'expérience accumulée (combats, missions, découvertes géographiques) et la gestion des ressources (armes, potions) qui accroissent les capacités des protagonistes :

« 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 (…) Ma sœur elle aimait pas le level up, je lui disais toujours d'en faire plus : allez fait du *leveling* (*le fait d'acquérir de l'expérience*). Allé, allé ! On faisait des séances entières de *level up*, je te dis pas les jeux on les finissait à 100% » - Serid

Serid, comme nous l'avons déjà vu, est issue d'une famille défavorisée. L'acquisition de la première console de jeu (Super Nintendo) se fait d'occasion, à Noël, avec une génération de retard où les deux sœurs décident de faire cadeau commun afin acquérir la machine. La logique est la même pour le jeu et la machine en question. Elles revendent la Super Nintendo et se cotisent toutes deux pour pouvoir acquérir la PlayStation 1 et le jeu en question. La famille ne possède à l'époque que deux télévisions. Une définie comme « la grande » et l'autre dans la chambre parentale nommée « la petite ». Suite à la grande consommation du téléviseur par les parents, la console est installée à l'étage dans l'espace de ces dernier·e·s. Les deux sœurs se complètent dans le récit de Serid et passent une grande partie de leurs moments à jouer ensemble faisant face toutes deux à la difficulté de certains jeux et l'impossibilité d'obtenir de l'aide extérieure. Si c'est Fanny qui tient majoritairement les manettes, Serid participe tout autant au temps de jeu, prodiguant des conseils et notant les informations nécessaires à l'avancée avec une volonté d'exhaustivité, « faire tous les recoins du jeu ». Elle encourage également sa sœur à vaincre le plus de monstres possible, mécanisme qu'elle nomme « leveling ». Ce système d'avancement où l'évolution des capacités est au cœur de l'expérience de jeu comme *Final Fantasy* 9 permettant de faire avancer plus facilement son personnage. Ces longs temps passés à jouer dans les souvenirs de Serid, outre l'intérêt manifeste et le goût développé pour ce type de jeu, peuvent également s'expliquer par la pauvreté du patrimoine vidéoludique de la famille conséquemment au manque de moyens financier. Si, pour les autres *gameuses*, il est plus difficile de se souvenir de l'ensemble des titres à disposition pendant l'enfance, Serid n'en possède que très peu par édition de machine, ce qui semble faciliter sa mémoire.

333 Cf. lexique.
334 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.
335 Gtan, 2016, entretien n°2.
336 Exemple tiré d'une observation en jeu avec Gtan, avril 2016.

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·ice·s des parties.

Chez les *gameuses,* le partage entre frères et sœurs est important (20 sur 25), l'écart d'âge entre elles et eux ne dépasse pas les 4 ans. Cependant, la trajectoire de Serid nous permet de voir que si le temps de jeu avec les frères et sœurs est majoritaire, il semble également dépendre de la position dans la fratrie des enfants. En effet, Serid et sa sœur n'ont que 2 ans d'écart entre elles et ne partageront pas ce temps vidéoludique avec leur frère qui a 12 ans de différence avec sa sœur ainée. Toutefois les logiques de transmission (Pasquier, 1999) du frère vers la sœur s'inversent avec Serid lorsque son frère joue, des années après elle, à *Final Fantasy* 9.

Le rapport de transmission parentale caractérise une incitation des 4 à 8 ans. En cas d'absence de disponibilité des machines dans la sphère familiale, la découverte est plus tardive (8-10 ans) et ne part pas des parents mais des *gameuses* elles-mêmes, motivées par la constitution du groupe des pairs concomitant au début de la scolarisation. La découverte de la pratique des jeux vidéo reste exclusivement masculine. Le temps de jeu est largement partagé avec les frères (16 sur 25 *gameuses*) et peut l'être uniquement avec ces derniers pour 10 foyers où nos enquêtées sont la seule fille de la famille. Il peut retrouver davantage de mixité avec certaines sœurs dans les familles comptant au moins une fille et un garçon en plus de la *gameuse* interrogée (10 sur 25). Toutefois, dans ces cas, elles ne jouent pas automatiquement avec leur sœur pour 6 sur 10 d'entre elles et uniquement avec leur ou les frères. Les sœurs non joueuses sont décrites comme montrant peu d'intérêt pour ce type de loisir et sont parfois plus âgées (2 d'entre elles) et/ou ne vivent pas sous le même toit (2 sont issues de famille où la garde se fait par intermittence). Acha est la seule *gameuse* qui occupe une position de cadette dans son foyer uniquement composé de filles. Sa grande sœur n'a jamais joué et est déjà partie du domicile quand elle découvre chez des amis la pratique des jeux vidéo. Elle est la seule de notre population qui endosse le rôle de passeuse auprès de sa petite sœur avec qui elle ne partage pas le temps de jeu. Pour des raisons d'écart d'âge (5 années), Acha préfère jouer avec ses amis. Néanmoins, elle accorde des temps à sa petite sœur pour lui faire découvrir cette pratique en jouant avec elle à des jeux de courses de voitures[337]. D'autres configurations, à l'image de celle de Serid, sont du registre de l'exception au sein de notre population où le temps de jeu se fait uniquement entre sœurs. En l'absence de fratries, dans les familles avec une fille unique, le temps de jeu se fait avec le père (Asher) et/ou individuellement (Lus) plus ponctuellement accompagné des membres de la famille élargie, à l'image des cousins (Lus et Asher). À la manière des guides de haute montagne décrites par

[337] Acha nous précise que sa sœur à selon ses dires « vite lâché le truc » et n'a pas poursuivi sa pratique vidéoludique au-delà des temps de l'enfance.

Christine Mennesson (2005b) nous retrouvons l'importance de la socialisation primaire dans les contextes d'initiation à la pratique vidéoludique, si celle-ci se fait plus tardivement elle est prise en charge par le groupe des pairs et/ou des membres de la famille éloignée.

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. La période suivante allant vers l'adolescence est particulièrement marquante d'un ralentissement de pratique des jeux vidéo. Dans les trajectoires des *gameuses,* ce dernier est concomitant d'un basculement vers « le monde des filles ». En effet, suivre les différentes trajectoires de notre population permet de mesurer la force de la socialisation différenciée à l'entrée au collège et ses répercussions dans les rapports à la culture influant directement la construction individuelle des goûts et les pratiques culturelles en conséquence.

II. ADOLESCENCES ET AU-DELÀ

La scolarisation des femmes de notre échantillon constitue les repères temporels dans les souvenirs de leur trajectoire de *gameuses*. Au sein de ces dernières, 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 entre les âges de 11 à 15 ans. Les temps consacrés aux loisirs ne s'agencent plus de la même manière, l'espace de la chambre individuelle prend plus de place, les pratiques culturelles se diversifient. Les changements géographiques du lieu de scolarisation sont également à prendre en considération dans la mesure où ils engendrent une recomposition du groupe des pairs, plus au moins importante selon les cas. Face à cette contrainte, les enquêtées soulignent la nécessité de « faire groupe » afin d'éviter l'isolement affinitaire. Face à l'ensemble de ces changements, leur pratique des jeux vidéo n'est pas tout à fait la même que celle décrite pendant l'enfance. Les environnements de jeu et la manière dont ils sont peuplés vont subir des changements. L'entrée dans l'âge adulte va, elle aussi, marquer des bouleversements en comparaison avec les périodes précédentes. Toujours selon les logiques d'accès et d'écologie, nous allons détailler ces deux périodes afin de suivre le fil des trajectoires biographiques des *gameuses*.

II.1. Le collège et ses changements

> « Le collège c'est la pire période de ma vie. Non sérieusement c'était dur. Nouveaux bâtiments, nouveau profs, tu passes d'un cocon à … l'anarchie. *Hunger Games*[338] dans le style survie quoi (…) Là tu es joueuse ? De jeux vidéo ? Non, ah mais tu dis pas ça : non, non non »[339] (entretien avec Soldol).

La période du collège constitue, dans leur discours, un espace où les affinités et le groupe des pairs subissent de conséquentes transformations. L'arrivée de nouvelles dans le cercle affinitaire 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. Si les liens amicaux sont stables pendant l'enfance, la sortie du primaire marque, elle, une rupture avec les cercles constitués auparavant. La composition du groupe des pairs à l'entrée au collège se fait selon certains mécanismes genrés.

II.1.1. À chacun·e son groupe

Les *gameuses* décrivent avec une certaine violence le passage du primaire au collège. Elles justifient ce malaise par l'injonction à intégrer ce qu'elles nomment « groupe des filles ». Ainsi, à l'arrivée dans l'adolescence, la liberté dans les choix affinitaires (choix des ami·e·s) semble ne pas se faire totalement par affinités mais avant tout selon le 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 » :

> « Mais tu crois quoi ? Au collège ? C'est chacun son rang. [Son rang ?] Ben oui tous mes petits amis je les ai perdus. Au collège tu dois être avec les filles sinon c'est… comment dire ? Mal vu, enfin c'est « comme ça » »[340] (entretien avec Waya).
>
> « Au collège ? C'est filles d'un côté et garçons de l'autre, ça marche dans ce sens »[341] (entretien avec Rolo).
>
> « Alors le collège… c'était pas le top hein. Alors déjà j'avais que des amies filles ! [Hein ?]. Oui parce qu'attends… Je t'explique : oui « garçons pour jouer avec » c'est fini pendant ce temps. C'est plutôt les filles d'un côté, et les garçons de l'autre quand même. Ça fait méga chier d'ailleurs mais si tu veux survivre t'as pas vraiment le choix »[342] (entretien avec Anna).

Si la période enfantine est marquée par un groupe des pairs composé de garçons, l'adolescence et ses débuts sont symptomatiques d'un renversement vers des amitiés entre filles. Cette

[338] En référence à la trilogie de livre de Suzanne Collins débutant en 2008 qui décrit une héroïne se battant pour survire au sein d'une arène où le but du jeu est de tuer l'ensemble de ses adversaires.
[339] Soldol, 2012, entretien n°2.
[340] Waya, 2017, entretien n°2.
[341] Rolo, 2016, entretien n°1.
[342] Anna, 2018, entretien n°1.

scission binaire n'est majoritairement pas bien vécue par les enquêtées qui décrivent des difficultés d'adaptation à ce nouvel environnement scolaire. Ce monde des filles d'un côté et celui des garçons de l'autre est révélateur de logiques internes qui tranchent avec celles vécues jusqu'alors. Modes de fonctionnement, densités des liens et rapports aux loisirs ne sont pas les mêmes.

II.1.2. Le monde des filles

La variable choisie pour attester de ces relations « entre filles » est essentiellement temporelle, elle comprend : le temps passé au domicile des amies (hors collège), les personnes accompagnées lors des pauses scolaires (repas de midi, récréations). Les *gameuses* décrivent un certain effort ressenti en cédant, temporairement et avec plus ou moins de succès, à l'exigence d'intégration dans ce qu'elles nomment « le groupe des filles ». Ce dernier est décrit de manière très sévère au travers d'un ensemble d'injonctions qui caractérise son fonctionnement. Comment ce « monde des filles » fonctionne-t-il ? Au-delà de la mise en groupe genrée, ce dernier est décrit par le biais des centres d'intérêts ou encore des sujets de conversations. Elles éprouvent un éloignement vis à vis de celui-ci. Plus généralement, les *gameuses* se décrivent elles-mêmes en opposition à ces logiques de fonctionnement internes du « groupe des filles ». Elles manifestent des réactions qui traduisent un profond manque d'intérêt pour les manières de faire et les sujets de conversation qui régissent ce monde. Idrill 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 »[343] (entretien avec Idrill).

Idrill fait référence à des attitudes renvoyant à des stéréotypes de genre que l'on retrouve dans la littérature, principalement autour de « la culture des sentiments » décrite finement par Dominique Pasquier (1999). Sylvie Octobre (2011) parle également de « dimension relationnelle » caractérisant les amitiés entres filles où les conversations sont plus diversifiées que chez les garçons et centrées sur certains sujets : « sitcoms et feuilletons télévisés »[344] ; « *les filles discutent avec leurs amies (…) sentiments, problèmes, modifications du corps et de la sexualité* »[345] (ibid.). Ces dimensions se recoupent dans les entretiens autour de ce monde et de ces « trucs de filles »[346] (entretien n°1, Loly) avec des préoccupations qui semblent être loin des *gameuses* de notre population. Ainsi, des récits de la période enfantine se dégage une certaine liberté, le collège, lui, dicte des conduites genrées à rapidement adopter dans des logiques

[343] Idrill, entretien n°1, 2012.
[344] Octobre, 2011, p.29.
[345] Ibid., p.41.
[346] Loly, entretien n°1, 2011.

d'intégration des codes en présence. L'enjeu principal est de faire partie de la norme afin d'éviter la stigmatisation. Nous disposons de peu d'informations sur les mécanismes d'imposition de ces injonctions genrées, elles vont de soi dans les discours.

II.1.3. Intégration ratée et ajustements

> « J'ai essayé, vraiment, (d'entrer dans le groupe des filles) mais j'ai pas tenu »[347] (entretien avec Asher).

Cette dimension obligatoire d'appartenance au « groupe et monde des filles » est mal vécue par les *gameuses*. Selon les trajectoires, elles tentent, un temps, d'en faire partie sans succès comme l'illustre la citation d'Asher ci-dessus. Elles ne sont pas pour autant totalement isolées. Cette intégration ratée est le reflet des liens amicaux constitués durant cette période. 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 être au cœur de la constitution de ces petits groupes de filles. Les éléments provoquant cette réaction de rejet sont pluriels. Ce groupe des pairs, contrairement à celui de l'enfance, est composé à une écrasante majorité d'une ou de deux filles qui, elles aussi, sont décrites comme se distinguant de la majorité incarnant la norme. Acha utilise une expression particulièrement adaptée pour désigner ces logiques affinitaires et leurs origines : « on faisait partie du *glee club* »[348] (entretien avec Acha). Ce terme (*glee club*) fait référence, dans son discours, à une série américaine qui met en scène une chorale dans un lycée. Ces lycéen·ne·s ont le point commun d'être en décalage des standards (esthétiques, sociales, goûts culturels et sexualités) attendus pendant les périodes adolescentes. Sans utiliser ce terme, d'autres *gameuses* nous font part de cette mise en groupe par les marges :

> « J'avais une copine, on était les rats de bibliothèque, autant te dire que c'était pas facile »[349] (entretien avec Idrill).
>
> « Alors j'avais deux copines. Pas pareille que les autres, j'étais grosse je m'habillais avec des survêtements, j'étais pas la populaire. Alice (son amie de l'époque) c'était la fille du CPE (*Conseiller·ère Principal d'Éducation*) (rires) »[350] (entretien avec Loly).
>
> « Au collège, j'avais deux amies : la parisienne tout le monde se moquait d'elle à cause de son accent et une d'origine marocaine qui subissait un racisme de dingue, moi j'avais les cheveux courts. On faisait tache total (…) à trois t'es plus forte »[351] (entretien avec Soldol).

Au collège, les décalées du groupe des filles se retrouvent donc majoritairement entre elles. Ce sentiment de décalage, les changements de composition du groupe des pairs vont se retrouver

[347] Asher, entretien n°1,2011.
[348] Acha, entretien n°2, 2016,.
[349] Idrill, entretien n°1, 2012.
[350] Loly, entretien n°1, 2011.
[351] Soldol, entretien n°2, 2012

dans les rapports à la pratique des jeux vidéo et plus généralement à la culture qui, eux aussi, subissent des mutations comparativement à l'enfance.

II.2. Pratiques culturelles adolescentes

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 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 et Renard, 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 les enquêtées. En effet, ces derniers sont spécifiques et en lien avec la culture vidéoludique.

II.2.1. Des référentiels

On trouve une grande part de *fantasy* et de science-fiction dans les livres cités par les enquêtées. Des œuvres comme *Le seigneur des anneaux*[352] sont citées en tant que récits marquants de l'adolescence (20 sur 25 *gameuses*). 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 Dètrez (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 6ème rang pour les filles au 3ème pour les garçons). Certaines d'entre elles nous précisent même l'importance symbolique de ce livre, comme en témoignent ces extraits d'entretien : « si tu l'as pas lu, tu as un peu raté ta vie »[353] (Cam), « c'est une étape obligatoire »[354] (Idrill), « c'est la base »[355] (Waya), « le seigneur des anneaux bien évidemment »[356] (Anna) ou encore « c'est un classique »[357] (Jade). Par 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 ou encore l'horreur, genres plus investis par les garçons, sont les favoris chez les *gameuses*. Les séries de livres « chair de poule » apparaissent comme un grand classique (22 *gameuses* en citent) ou encore les aventures des livres « dont vous êtes le héros »

[352] Série de trois romans parus de 1954 à 1955 et écrits par J.RR Tolkien.
[353] Cam, entretien n°1, 2014.
[354] Idrill, entretien n°1, 2012,.
[355] Waya, entretien n°1, 2016.
[356] Anna, entretien n°1, 2018.
[357] Jade, entretien n°1, 2012.

(15 sur 25). Certain·e·s auteur·ice·s comme Stephen King (Carrie, Ça) pour les plus téméraires (5 sur 25) et Terry Pratchett (les annales du Disque-monde) (17 sur 25) sont fréquemment cités et leurs différents écrits suivis par les enquêtées. Harry Potter (à l'école des sorciers de J.K Rowling) est le deuxième livre en dehors du seigneur des anneaux à être érigé au rang d'incontournable puisque très majoritairement lu par notre population (23 sur 25). Pour une frange réduite (4 sur 25), la lecture devient chronophage au point qu'elle prend le pas sur les autres pratiques. À l'image d'Arya, « le vampire » qui ne sort plus de chez elle lors des deux étés après son départ du primaire. Elle va passer son temps à lire :

> « J'étais un vampire. C'est comme ça que ma famille m'appelait. Je sortais plus et je vivais la nuit. En même temps il faisait trop chaud l'été et la nuit c'était plus calme à la maison. [Tu jouais ?] Ah non. C'était ma période lecture. Je lisais beaucoup… En même temps je préférais rester dans mon lit à lire. L'adolescence quoi. Mon corps tout ça (silence). En sixième/cinquième j'étais… Comment dire ? Boulotte. On va dire ça, et puis…. J'avais genre mais genre beaucoup de bouton. Avec tout ça j'avais pas envie de sortir, je sortais en lisant et ça m'allait »[358] (entretien avec Arya).

Un glissement vers des pratiques culturelles alliées aux mécanismes inhérents à la socialisation genrée reste donc visible mais se fait dans la distinction. 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 (2011) 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, dessinée 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, face à la pression des normes de genre, la passent sous silence.

II.2.2. Ralentir et passer sous silence

La pratique des jeux vidéo est justement révélatrice de cette diversification culturelle à l'âge du collège avec des supports et des jeux plus variés. Cependant la pratique ne s'intensifie pas pour autant. En effet, un ralentissement s'opère durant cette période avec des densités de titres joués (1 jeu par an) qui se font de plus en plus faibles comparativement à l'enfance. L'absence de partage familial et 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

[358] Arya, entretien n°5, 2016.

les pratiques de jeu, les consoles portables deviennent alors plus quotidiennes et donc majoritaires. Les titres sur console et, plus rarement, sur ordinateur sont eux aussi moins nombreux avec, en moyenne, un jeu phare par an. Ce dernier se fait pendant les périodes de vacances scolaires, s'opère donc un investissement vidéoludique moins quotidien et plus centré sur le moment estival.

La période du collège est manifeste du passage d'une pratique hebdomadaire 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 des *gameuses* évoquées plus haut ne sont pas moteur dans la régularité de ce loisir, ce qui entraîne un certain isolement vidéoludique. 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 prescriptrices 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. Ce malaise est exemplifié par Gtan et Soldol qui, au détour d'une conversation à la cantine, révèlent qu'elles jouent aux jeux vidéo :

> « 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 »[359] (entretien avec Gtan).

> « Je mangeais à la cantine. À deux chaises y'avait un garçon de ma classe qui disait qu'il avait réussi à battre un boss sur lequel je galérais depuis des mois. Tout d'un coup, c'est sortie tout seul, j'ai tellement galéré j'étais vraiment bloquée de chez bloquée : mais comment t'as fait pour avoir l'épée ? Et là gros silence. Son regard a changé il m'a répondu : mais attends toi tu joues à FF9 (*Final Fantasy 9*) ? Toi ? Lui il s'est débloqué parce que il pouvait s'acheter des magazines sur les jeux, tu sais des bouquins où le jeu est expliqué pas à pas. Moi je pouvais pas m'acheter ce genre de truc »[360] (entretien avec Soldol)

Nous n'en savons malheureusement pas plus sur les temps qui ont suivi ce que l'on pourrait nommer comme **« un *coming out* raté de *gameuse* »**. Toutefois, ces lapsus révèlent les tensions inhérentes à la construction des identités genrées et à la pression qu'elles exercent avec deux groupes distincts qui ne se mélangent pas : les filles et les garçons. Les pratiques culturelles constituent autant d'indices de cette distinction. La situation économique des foyers est toujours un biais de ralentissement de la pratique vidéoludique. Le verbatim de Soldol exemplifie cette variable avec l'arrivée des éléments annexes aux jeux vidéo (magazines, livrets) qui ne sont pas accessibles pour certaines des *gameuses* issues de familles défavorisées.

[359] Gtan, entretien n°2, 2016,.
[360] Soldol, entretien n°2, 2014,.

II.2.3. Diversification vidéoludique cachée

> « Rho oui… Bon ça va j'ai joué au SIMS ! Comme tout le monde, j'ai eu une grosse période. C'était à la mode, je suis tombée dedans on va dire »[361] (entretien avec Rolo).

Les titres qui traversent cette période sont, eux aussi, révélateurs de tensions entre ces deux mondes identifiés comme en opposition (les filles d'un côté les garçons d'un autre), avec des aventures vidéoludiques classées ; des jeux de collection et des *girls games*. Les *gameuses*, sous le registre de la confidence plus coûteuse au sujet des jeux pour filles, et après les avoir passés sous silence lors des premiers entretiens, citent, au moment de la fin du collège, des jeux qu'elles considèrent comme « honteux » ou encore ceux considérés comme « à la mode ». Les plus fréquents de ces deux catégories de jeux oubliés ou tus sont les séries Pokémon[362] et SIMS[363] qui consistent à chasser et attraper des créatures nommées « Pokémons » pour le premier et, pour le second, 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*) est donc grand. Outre la problématique évidente de légitimité vidéoludique 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, comme nous l'avons déjà relevé, montrent en effet que la différenciation entre les filles et les garçons en matière de préférences d'univers est déjà prégnante à cet âge[364]. Les *SIMS* comme Pokémon d'un côté, poupées virtuelles et animaux de l'autre, semblent être en bas de l'échelle de légitimité des titres vidéoludiques et constituent une des prises à l'image des changements de pratiques 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 se réfère aux chiffres présentés par Fanny Lignon (ibid.) qui montrent que les filles sont présentes dans toutes les catégories de jeux même celles mettant en scène des « valeurs viriles » (jeux de guerre ou jeux de gangsters). *A contrario,* les garçons présentent des pourcentages plus faibles dans les univers relevant traditionnellement des *girls games* (vie quotidienne, jeux musicaux, mode).

Passer « à batée » les souvenirs de ces femmes montre donc les fissures d'une socialisation différenciée si l'on va au-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

[361] Rolo, entretien n°2, 2016.
[362] Série à succès de l'éditeur Nintendo sortie en occident à la fin des années 90. Propose d'incarner un personnage dont le but est d'attraper et collectionner un maximum de Pokémon.
[363] Jeu de simulation de vie sorti en 2000 pour le premier titre développé par Maxis et édité par Electronic Arts. 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 chats, univers de la magie, superstars) avec toujours au centre du *gameplay* la vie de son avatar et son évolution.
[364] À l'image des jeux de guerre : 17% des filles les citent contre 58,35% des garçons (Lignon, op.cit.).

Caroline Moulin (2005) et repris par Sylvie Octobre (op.cit.) est visible, autant dans la composition des groupes que dans les loisirs eux-mêmes par le biais de deux pôles qui semblent invariablement opposés : 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, 2004). Ce constat participe ainsi de la dynamique de féminisation de certaines activités culturelles mises en évidence par certain·e·s auteur·e·s (Donnat, 2008 ; Octobre, op.cit.) selon laquelle « *le féminin semble gagner de plus en plus d'espace* »[365] (Octobre, 2011).

L'arrivée au collège semble constituer la première épreuve qui se pose dans la trajectoire de pratique des *gameuses*. Les rappels et les pressions dus à la norme de genre sont tels que leur « *coming out* » en tant que *gameuse* est impossible. Cette absence de libre expression et les mutations opérées au sein du groupe des pairs semblent engendrer un ralentissement considérable. Les temps de jeu long et immersif sont repoussés aux congés estivaux. Il est également intéressant de voir que ces temps de pratique ne sont plus largement partagés avec les frères, comme vu lors de la période précédente. Cette impossibilité de partage peut-être nuancée par la nature même de notre population. En effet, les plus jeunes des *gameuses* prises en compte dans cette enquête sont nées en 1996. Nous pouvons émettre l'hypothèse que depuis les technologies actuelles de mise en contact (réseaux sociaux, smartphones, messageries instantanées, logiciels de communication en ligne) plus nombreuses et davantage répandues chez les prés et adolescent·e·s, ces facteurs peuvent constituer pour des *gameuses* plus jeunes autant de moyens de parer ce type d'épreuve en entrant en contact plus facilement avec des partenaires de jeux potentiel·le·s.

À ce propos, une de nos plus jeunes enquêtées (25 ans) nuance ces résultats qui se retrouvent dans l'ensemble de la population. Sa trajectoire révèle davantage des cloisonnements d'activités (voir l'encadré ci-dessous). À chaque espace et activité, son groupe de pairs. Elle vient d'un foyer aisé et dispose de l'ordinateur paternel pendant la période du collège. Elle commence même, fait rarissime au sein de notre population, sa pratique des jeux en ligne à la fin de cette période du collège, initiée par une autre joueuse. Par le biais de ce MMORPG, elle rencontre ses futurs conjoints dont un avec qui elle va s'installer lors de son entrée à l'université.

[365] Octobre, 2011, p.54.

Encadré n°5 : Cpa ou l'art de jongler avec les mondes.

Cpa grandit dans une famille où elle est la cadette de trois enfants dans une petite agglomération. Ses deux parents travaillent. Par la sécurité de leurs emplois et le montant de leurs salaires, le foyer entre dans la catégorie supérieure que nous avons évoquée précédemment dans ce chapitre (I.1.1) avec des pratiques vidéoludiques en conséquence. Durant son enfance, elle joue essentiellement avec son père et son petit frère sur ordinateur puis sur console (salon et portable) à la fin du primaire et pendant une partie du collège. Sa grande sœur manifeste, elle, un désintérêt pour ces univers. Cpa et son père vont inciter le dernier (frère) de la famille qui, lui, est plus enthousiaste. Le foyer suit l'actualité des technologies ludiques. Les parents de Cpa n'encadrent que très peu son activité vidéoludique. Elle fréquente, à partir de la fin de la classe de quatrième, les forums de tchat en ligne. Au détour d'une demande pour un exposé sur un salon de discussion spécialisé dans l'aide aux devoirs, elle discute avec une autre joueuse de jeu avec laquelle elle va tisser des liens amicaux qui l'incite à commencer à jouer à Dofus (MMORPG) à 13 ans. Elle commence ses premiers mois de jeu aidée par son amie. Elles se perdent peu à peu de vue ou de connexion dans ce cas précis. Cpa va rencontrer une multitude de personnes par l'intermédiaire du jeu dont 2 de ses futurs petits amis. « Ses amis sur Dofus » comme elle les appelle, sont majoritairement des hommes plus âgés qu'elle. Toutefois, son récit de cette période fait mention d'une « amie de jeu » de 40 ans qui est professeure de mathématiques et l'aide régulièrement à faire ses devoirs.

Au collège, Cpa opère une segmentation de ses activités et ses groupes affinitaires. Les temps scolaires se font avec « le groupe des filles » centré sur les discussions et le club de danse dont elle fait partie. Elle nous précise qu'elle a bien vécu cette période et qu'elle a une multitude d'amies. Hors temps scolaire, elle pratique un sport de contact où elle côtoie davantage des garçons qu'elle identifie comme « ses copains de sport ». Pas question pour autant de se mêler à ces derniers au collège où les liens et leur entretien se cantonnent à l'espace de la pratique sportive. Le soir et les week-ends elle privilégie « ses ami·e·s de jeu ». Ces trois mondes « groupe des filles », « pratique sportive » et « jeu vidéo » ne se rencontrent pas. Cpa n'évoque jamais se sentir à part des autres filles comme les autres *gameuses* de notre population. Ses sociabilités au collège sont diversifiées et se font par espace avec des activités culturelles spécifiques.

II.3. L'entrée dans l'âge adulte

La dernière période évoquée par les *gameuses*, dans la rétrospective de leurs jeunes années, est celle allant de 15 à 20 ans. Elle correspond aux temps lycéens où la diversification des pratiques culturelles s'intensifie. Le groupe des pairs retrouve une plus grande mixité. Face à ces changements, la pratique vidéoludique va s'adapter aux interstices disponibles dans les emplois du temps lycéens. Face à ce manque de temps, les conjugalités avec des *gamer* de jeux vidéo apparaissent comme un moyen de remettre un pied dans la pratique vidéoludique. Enfin, la mise en perspective de l'ensemble de ces trajectoires de *gameuse* traduit la position d'*outsider* dans la construction d'une personnalité en décalage et nourrie de référentiels alliés au masculin.

II.3.1. Mettre en pause et s'adapter

Le rapport au loisir des femmes pendant cette période est marqué par une diversification. De nombreuses activités, autres que celle de la pratique des jeux vidéo, peuplent les récits de la période du lycée. Dessin, musique, théâtre, sport prennent davantage d'importance dans les

emplois du temps des *gameuses*. Ces pratiques culturelles 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 à nouveau dans l'entourage affinitaire des *gameuses*.

Au sujet de la pratique vidéoludique, les habitudes de jeux sont variables, avec des pics d'intensité et des phases plus faibles voire inexistantes. Durant le moment du lycée, les pauses momentanées de pratique sont fréquentes. La diversification des pratiques culturelles, comme nous venons de le voir, conduit, dans certaines trajectoires, à un temps consacré au loisir davantage axé sur une activité. Certaines des *gameuses* de notre population soulignent également comment des temps jusqu'alors privilégiés pour le jeu (vacances scolaires, étés) sont alloués aux premières expériences professionnelles : « *Non, je jouais plus l'été, je travaillais avec ma mère* »[366] (Opi). L'implication scolaire, particulièrement avant certaines échéances (évaluations, diplômes) peut également expliquer ces mises en pause momentanées. Le type de formation va, lui aussi, jouer pour Julie qui nous explique que ces temps de jeu au lycée sont rarissimes :

> « J'étais au lycée Louise Victoria[367] (lycée très réputé dans la région à filières sélectives), il n'était pas question de jouer aux jeux vidéo, impossible pour moi je n'avais pas le temps. Je regardais mon petit frère jouer par contre. Mais moi là j'ai arrêté. Je pouvais pas tout faire »[368] (entretien avec Julie).

Toutefois, hors ces périodes de pause, des pratiques des temps « plus faibles » sont également évoquées. Elles se caractérisent par des parties rapides pendant la semaine, en soirée principalement, sur support portable. L'indisponibilité des supports vidéoludiques (résidence en internat), le manque de temps au profit du travail scolaire et les activités extrascolaires sont aussi, comme en cas d'arrêts, les principales raisons évoquées pour expliquer l'aspect sporadique de la pratique. Un des exemples les plus représentatifs de ce type de pratique s'incarne dans le jeu « *snake* »[369]. Il est très populaire chez les *gameuses* qui nous racontent qu'avec l'accès à leur premier téléphone portable, elles jouent plusieurs fois par jour au célèbre jeu du serpent qui ne voulait pas se mordre la queue. Au contraire du collège, la pratique ne se fait pas dans la clandestinité. Si elle reste individuelle, elle n'est pas pour autant passée sous silence. La pratique des jeux vidéo retrouve une dimension de partage et s'intensifie avec les premières mises en couple des *gameuses*.

[366] Opi, entretien n°3, 2014,.
[367] Nom du lycée anonymisé.
[368] Julie, entretien n°1, 2014.
[369] Jeu intégré à certains téléphones mobiles.

II.3.2. Premiers amours et pratique : le portrait d'Arya

Les pics de pratique sont également notables et concomitants aux premières relations amoureuses des *gameuses*. L'immersion dans un jeu, s'étalant sur plusieurs mois voire plusieurs années, est directement liée à une initiation conjugale et un partage de cette activité à deux. Ces temps conjugaux de pratique sont marqués par une initiation aux jeux en ligne multijoueur·euse·s jusqu'alors absents des trajectoires vidéoludiques des *gameuses*. Pour ces dernières, les initiations se font via « le petit ami du moment » et concordent majoritairement avec le départ du domicile parental. Les âges de l'acquisition d'un logement personnel sont variables et dépendants du cursus scolaire emprunté par les *gameuses*. Suivons la trajectoire d'Arya afin d'illustrer comment les premières expériences amoureuses avec des joueurs de jeux vidéo peuvent être moteur dans la réactivation et l'initiation au MMOG. Elle reprend une partie des points soulevés pendant l'enfance et l'adolescence et montre également une importance de la dimension conjugale dans l'accès aux jeux en ligne.

Arya a 23 ans, elle a fréquenté un temps l'université et est aujourd'hui employée dans un commerce en lien avec la culture geek. Son temps de jeu actuel est essentiellement mobilisé par le FPS[370] (jeu de tir à la première personne) en ligne *Call Of Duty* et les RPG[371] (le tout sur console). Elle joue depuis l'âge de 4 ans, principalement accompagnée durant la petite enfance par son frère et sa sœur. Son accès précoce s'explique par ces moments de partage fraternel et sororal. En effet, Arya est la dernière d'une famille nombreuse (4 enfants) où les ainé·e·s gardent les plus jeunes. Ses parents ne travaillent que par périodes (intérim). Son accès au patrimoine vidéoludique se fait par héritage via les ainé·e·s. Elle affectionne particulièrement les jeux d'aventure et les RPG (jeux de rôle) par les possibilités d'exploration qu'ils lui offrent. Elle nous décrit apprendre beaucoup en regardant son frère et sa sœur jouer. Les jeux vidéo sont le principal loisir des enfants du foyer.

Durant le collège, la pratique s'affaiblit et se déplace du salon à sa chambre sur support portable, essentiellement avec les trois premières éditions du jeu Pokémon sur *Game Boy*. Sa volonté à l'époque, comme elle la qualifie, est de faire ces trois jeux « à fond ». Attraper tous les Pokémons 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). Elle se décrit avec le sentiment d'être à part et, en empruntant ses mots, de « jouer à la fille ». Souvenez-vous d'elle l'enquêtée « vampire »[372] qui passe deux de ses étés à lire dans sa chambre et des complexes physiques qu'elle décrit à cet âge.

[370] First Person Shooter.
[371] *Role Playing Game*. Cf. lexique.
[372] Voir au sein de ce chapitre le point : II.2.1. Des référentiels.

À l'entrée au lycée, en classe de seconde, lors de sa première histoire sentimentale « stable »[373], elle découvre, par le biais de Jules, le MMORPG *Dofus*. Jusqu'alors, elle n'avait jamais joué à ce type de jeu où l'interaction avec autrui est obligatoire. Habituée à jouer essentiellement sur console et en solo, son petit ami de l'époque l'accompagne dans les premières heures de jeu. Il possède, lui, au contraire d'Arya, son propre ordinateur portable. Son brevet en poche, elle insiste pour en avoir un à son tour. Ses ainé·e·s et ses parents se cotisent pour le lui acheter. Sa pratique de Dofus s'étale sur deux ans (troisième et seconde) et elle dépasse même le niveau de Jules. Elle décrit la période de vacance entre la fin du collège et le début du lycée comme : « l'été Dofus ». Sa rupture avec Jules (fin de sa première seconde) signe l'arrêt progressif et son divorce (leurs personnages sont mariés) dans et avec le jeu pour un retour vers des supports privilégiés pendant la préadolescence et l'enfance. Dans son discours, sa séparation et son redoublement de sa classe de seconde vont être évoqués comme les principaux facteurs de ralentissement de sa pratique.

Un deuxième petit ami va, lui aussi, être le marqueur d'un tournant dans la variété des dispositifs vidéoludiques adoptés. Sa rencontre, un an après, en classe de première, avec Bruce, joueur de *Call Of Duty*[374], enclenche son intérêt pour ce jeu, pour lequel elle n'avait manifesté auparavant aucune curiosité car trop éloigné de ses préférences habituelles. En effet, ce jeu de tir en vue subjective qui met en scène deux camps s'affrontant dans un univers militaire est une première dans la trajectoire de jeu d'Arya. Noël et les anniversaires sont des occasions d'acquérir l'équipement indispensable à ce type de jeu : grand écran de télévision personnelle, casque. Elle installe le tout dans sa chambre dans l'optique de partager ce loisir avec Bruce. Ils consacrent leurs week-ends à des parties en équipe où elle est la seule joueuse. Auparavant étrangère au *gameplay,* elle s'entraîne et atteignent en une seule année, un niveau équivalent à ses partenaires de jeu. L'implication scolaire n'est ici pas évoquée comme cause de ralentissement, bien au contraire. Arya entame un cursus qu'elle définit comme « plus facile » qui lui demande moins d'implication et de temps de travail personnel. À la mort prématurée de Bruce (19 ans), concomitante à son entrée à l'université, elle continue à pratiquer avec certains de ses anciens partenaires de jeu mais avec moins d'intensité.

La trajectoire de la jeunesse d'Arya montre les différents types de variations de sa pratique des jeux vidéo. La fidélité vidéoludique et le développement des goûts personnels marquent l'enfance avec des goûts (RPG sur consoles) qui restent visibles tout au long des autres périodes. 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

373 La présentation aux parents est évoquée comme indicateur central de la pérennité de la relation.
374 Cf. lexique.

est majoritaire et son initiation aux jeux en ligne et ses pics de pratique se font selon des logiques amoureuses.

III. UNE PRATIQUE SUPPORT DE RÉFLEXIVITÉS

> « L'avantage d'avoir grandi avec Fred et Georges, c'est qu'on finit par penser que tout est possible quand on a suffisamment de culot »[375] - J.K Rowling à propos du personnage de Ginny Weasley

Certains moments des trajectoires des *gameuses* cristallisent l'absence de femmes dans leurs cercles amicaux par une inadéquation liée à un décalage qu'elles ressentent, pré adolescentes, vis-à-vis « des autres filles », préférant les activités ludiques des garçons. En termes d'intériorisation de valeurs et de rapports au monde, l'influence de cette socialisation, empreinte de masculin, est à questionner, en rupture avec des apprentissages plus différenciés pendant la période de socialisation primaire. Elles se sont construites à l'aide d'un environnement imprégné par la présence d'hommes et la majorité de nos enquêtées se définissent durant la période de leur enfance comme « un peu garçon manqué ». Elles motivent l'emploi de ce terme par des attitudes, à l'image de Loly (voir verbatim ci-dessous) qui, pendant un des entretiens, adopte une posture corporelle qu'elle associe au masculin :

> « J'ai toujours été un peu garçon manqué quoi. Tu vois là, par exemple depuis tout à l'heure (me montre ses jambes écartées) je me tiens comme un homme. Après je veux pas dire que je suis un homme hein ? J'aime aussi des trucs de filles, je me mets du vernis. Jamais rouge toujours du noir, je suis *dark* (*sombre*) on va dire »[376] (entretien avec Loly).

Dans cette continuité, une grande partie de nos enquêtées définissent leurs personnalités comme « fortes », ce qui sous-tend, pour ces dernières, tout un ensemble de représentations, en opposition à leur appréhension dénigrée de ce qu'elles considèrent féminin (Mennesson, 2004). Elles illustrent leur propos par le fait qu'elles affirment leurs opinions face à la critique ou encore adoptent un style vestimentaire en décalage :

> « J'ai jamais eu de copines. Je suis toujours entourée de mecs, j'ai quelques copines maintenant mais plus de potes. J'ai un caractère trop fort, ça clache forcément. Les garçons s'écrasent plus, j'ai un caractère particulier, une bouche comme ça. Et les filles, elles n'aiment pas. En général les filles elles sont mignonnes et si et ça... Moi j'ai une grande gueule quoi. Mais bon à un moment j'ai déménagé, et j'avais que des copains tout le temps. C'était plus des jeux en plein air, on faisait des cabanes et après quand je rentrais je jouais à *Donkey Kong* sur ma *Game Boy* »[377] (entretien avec Lus).

[375] J.K Rowling, 2003, Harry Potter et l'ordre du Phénix.
[376] Loly, entretien n°1, 2011.
[377] Lus, entretien n°2, 2013.

> « J'ai plutôt une personnalité en décalage avec les autres, et ça a été toujours le cas. Quand je vois les filles, elles se ressemblent toutes, avec une frange, les sacs sur la main. Moi j'avais mon sac Roxy (marque de sac à destination des filles) c'est tout. Quand j'étais au lycée, j'étais avec des mecs, j'avais le sweater à capuche, des baggys, les gens ils se demandaient d'où je débarquais »[378] (entretien avec Asher).

Elles sont ainsi le plus souvent qualifiées par leur entourage de « grandes gueules » et/ou « d'originales ». Ces traits de personnalité qu'elles revendiquent s'éloignent de ceux attribués aux femmes inscrites d'avantage dans la passivité et la discrétion. L'adjectif « forte » englobe un ensemble de qualificatifs en opposition avec la sensibilité entendue dans son aspect infériorisant. Ces traits de caractère font écho aux travaux de G. Felouzis (1990) qui listent les qualités ou caractéristiques attribuées aux filles et aux garçons. Des similitudes apparaissent dans la catégorie « affirmation de soi » où certains qualificatifs attribués aux garçons (courageux, combatif, direct) sont les mêmes que ceux revendiqués par nos enquêtées. Elles s'opposent ainsi aux traits féminins « discrète, timide, docile » dans la construction de leurs attitudes caractérielles en réfutation avec le modèle féminin sexué et révèlent ainsi une inscription profonde au masculin. Tout se passe comme si les garçons manqués bénéficiaient des profits symboliques liés à la participation au monde des hommes (Mennesson, 2005ab).

Emmanuelle Zolesio (2012) fait la même observation chez les chirurgiennes qui se décrivent par la fréquentation de cercles d'hommes (fratries, groupe des pairs) avec l'acquisition d'un stock dispositionnel masculin lors des socialisations primaires et secondaires. Les chirurgiennes et leur entourage les décrivent comme ayant un « sale caractère », un « franc parler ». Le « sens de la répartie » et « l'affirmation de soi et de son opinion » sont également des traits de personnalité redondants chez ces femmes. Emmanuelle Zolesio décrit longuement dans quels contextes et comment ces traits de caractère sont favorisés et recherchés dans cette profession. De plus, elle note que les chirurgiennes se distinguent du féminin par l'ensemble de ces traits de caractère, loin de la passivité et de la discrétion, avec une désolidarisation du groupe des filles dès l'enfance. Elle analyse conjointement l'importance du contexte familial et amical comme un environnement favorable à l'acquisition des dispositions socialement construites comme « masculines ». La majorité de son échantillon se décrit également comme « garçon manqué ». Il est intéressant de voir que les positions dans les fratries peuvent, en partie, expliquer ce phénomène. En effet, les chirurgiennes ont majoritairement grandi avec un frère proche de leur âge. Cependant, certaines n'en comptant aucun dans la lignée, dans ce cas s'applique la théorie du « garçon manquant » cristallisant les attentes familiales de réussite professionnelle sur une ou plusieurs des filles de la famille jouant le rôle de fils de substitution. Ce point ne se retrouve pas chez les *gameuses*. A ce sujet, il est intéressant de voir que l'on ne retrouve pas dans les trajectoires scolaires de notre population des transgressions de genre : par exemple, les femmes

[378] Asher, entretien n°1, 2011.

n'investissent pas ou très peu 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 de la pratique vidéoludique. À contrario, Isabelle Collet (2006), dans ses travaux sur les informaticiennes, montre à quel point ces deux dimensions (décalage groupe des filles et inscription dans des pratiques masculines) peuvent influer sur les trajectoires professionnelles de femmes informaticiennes.

Le développement des goûts culturels et les socialisations traversées, articulés ensemble, montrent la réflexivité de ces femmes sur les identités de genre. L'adoption de pratiques allouées au masculin, comme les jeux vidéo, semble avoir une fonction distinctive. Ce phénomène se retrouve notamment dans les travaux d'Isabelle Collet (ibid.). Elle constate que les informaticiennes sont des « *filles exceptionnelles car entre deux genres* »[379] qui adoptent des conduites « *contre le féminin, sans adopter totalement le masculin* »[380], ce qui est tout à fait adaptable pour les *gameuses* de notre population. Souvenons-nous des propos de Loly : « *je ne peux pas dire que je suis un homme* »[381] qui introduisent ce point et nuancent ce basculement vers le masculin. Les *gameuses* piochent et composent avec ce dernier à leur avantage (Mennesson,2005a). **L'enfance et une partie de l'adolescence des *gameuses* nous permettent de voir comment l'adoption d'une pratique culturelle peut être support de réflexivités et à la fois mettre en tension (distinction) et rendre plus fluides (adoption d'une partie des attitudes masculines) les identités de genre. Ces résultats concordent avec un positionnement en tant qu'*outsider* grâce à l'adoption d'une pratique culturelle inscrite au masculin par les épreuves et les environnements qu'elle sous-tend, apparaissant comme des actants dans les trajectoires rendant plus labiles des rapports de genre**. Dans cette perceptive, les travaux de Sherry Turkle (1984) mettent en valeur cette considération des technologies qui obligent à repenser la façon dont on se représente à soi-même ; elle voit dans l'ordinateur notamment une « seconde nature » réflexive, subjective, qui dépasse la nature technique de l'objet. Dans cette coévolution jeunes filles/machines, ce qui nous intéresse plus particulièrement, ce sont les « modes de faire personnalité » (Jouët, 1993) qu'elle sous-tend et la mise en tension du genre qu'elle donne à voir chez les *gameuses*. Ainsi, « *il en résulte que l'identité ne peut plus être seulement une relation organique et biologique à soi, mais aussi un processus distribué, multimodal et hautement médiatique et médiatisé* »[382] (Frau-Meigs, 2011).

[379] Collet, 2006, p.260.
[380] Ibid., p. 273.
[381] Loly, op.cit.
[382] Divina Frau-Meigs, 2011, p.119.

Les souvenirs des *gameuses* peuvent, comme nous l'avons vu, se séquencer en périodes de socialisations différenciées calquées sur les temps scolaires. Ces derniers sont le théâtre de différents types d'épreuves donnant à voir autant de contextes matériels jouant sur la pratique des jeux vidéo. Ils sont le reflet de nombreuses dynamiques. L'enfance est marquée par des temps importants où les jeux vidéo sont la pratique majoritaire des foyers. L'entrée au collège constitue le moment où la socialisation différenciée semble se rappeler aux *gameuses* et passer en particulier par le groupe des pairs et 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 cristalliser des tensions genrées dans le rapport au groupe des pairs, ici le groupe des filles. Toutefois, le rejet de ce dernier n'est pas sans nuance, à l'image de Cpa (voir encadré n°5). L'entrée dans l'âge adulte est, lui, particulièrement significatif d'un regain de pratique avec les premières mises en couple des *gameuses* (portrait d'Arya). **Il se dégage des récits de notre population de *gameuses* certains points récurrents conditionnant la pérennité de la pratique vidéoludique qui semblent former autant d'étapes obligatoires dans les « carrières des *gameuses* ».** Côtoyer et s'inscrire dans la pratique vidéoludique engendre l'acquisition d'un capital dispositionnel (Zolesio, 2012) affilié au masculin. **Les *gameuses* donnent plutôt à voir des logiques d'*outsider* du genre**. Nous ne sommes pas, avec les trajectoires de *gameuses*, dans une perspective purement béckérienne. La déviance n'est pas totale. Nous sommes davantage dans l'adoption d'une pratique masculine par le biais de passeurs. Évoluer dans ces environnements vidéoludiques n'engendre pas une forte stigmatisation et une marginalisation mais plutôt des décalages, une position à part et des tensions genrées. En effet, devenir une *gameuse* de jeux vidéo se fait par le biais d'une distinction et une mise à distance des stéréotypes sexués. Toutefois, l'ensemble de ces résultats peut trouver des nuances mises en perspective avec la généalogie des équipements qui les sous-tend. Nous pouvons émettre l'hypothèse que devenir une *gameuse* après les années 2000 soulève d'autres appuis matériels, types d'épreuves et mécanismes.

Il est maintenant temps de voir, en continuant la filature dans le cours de l'action, comment cette posture d'*outsider* se manifeste au-delà des discours dans le quotidien des pratiques et comment elle est sollicitée.

CHAPITRE 5 : UNE PRATIQUE

Continuons à détailler les « histoires de pratique » des *gameuses*. Les périodes allant de l'adolescence à l'entrée dans l'âge adulte soulignent l'importance de multiples variables. Elles semblent conditionner les rythmes de pratique vidéoludique des femmes de notre population. L'accès au matériel vidéoludique, comme sa variété, n'est pas égalitaire et apparaît dépendant des conditions de vie des foyers et de leur localisation. Les écologies des initiations montrent l'importance des passeurs, du partage des temps qui leur sont accordés. En effet, au travers des discours, nous avons identifié une première épreuve, survenant à la période du collège, entrainant un certain isolement des *gameuses*. Si avant celle-ci, la pratique est partagée et régulière, elle s'effiloche et se tait à l'entrée dans l'adolescence. Ce premier type d'injonction et de ralentissement appuie la nécessité d'analyser de concert le genre et la pratique vidéoludique. En effet, pour certaines de nos enquêtées, il n'est pas possible d'assumer le fait de jouer au jeux vidéo dans certains types d'espaces. Outre l'aspect quantitatif des références vidéoludiques, qui reste heuristique, il est indispensable de comprendre les ressorts des socialisations ludiques afin de **déceler comment s'exercent les injonctions de genre et le poids de l'appareil normatif sur les apprenties *gameuses*.**

Avant de se plonger dans le quotidien de notre population, continuons à nous appuyer sur les points vus précédemment. Partons de ce que nous venons de voir mais également de certaines pistes laissées dans les chapitres 1 et 2. L'appropriation masculine des outils et des technologies démontrée au travers de la littérature[383] et la grande présence des hommes dans les trajectoires de l'enfance à l'entrée dans l'âge adulte, nous conduisent à interroger le poids de la domination dans le quotidien des pratiques des *gameuses*. De plus, la partie consacrée aux *game studies*[384] montre, que ce soit du côté des représentations dans les jeux ou de leurs représentants les plus mis en avant (geeks, hackers) que le public cible de l'industrie vidéoludique est le joueur HBMC[385] et ses attentes supposées. Les femmes sont, elles, cantonnées dans des sections de jeux à part (*girl* et *purple game*). Remémorons-nous également les points soulevés lors du chapitre 1 par les femmes dans l'industrie du jeu (force des stéréotypes, adoption de codes virils, carrière vécue comme un combat) ou encore de l'effet Danielle[386]. L'ensemble de ces apports nous amène à penser que la présence des femmes dans cet univers est loin de se faire sans tensions de genre. Qu'en est-il pour celles qui adoptent cette pratique ? Si les récits des trajectoires donnent à voir un apprentissage qui se fait sans accroc, la force de la socialisation sexuée entraine un certain délaissement de la pratique des jeux vidéo chez les jeunes femmes. Continuons notre

[383] Voir chapitre 2 : section I « Technologies et culture ».
[384] Voir chapitre 2 : section II « Les game studies ».
[385] Hétérosexuel, Blanc de classe Moyenne ou supérieure Cisgenre.
[386] Voir chapitre 1 : section II.2 « Matilda et l'informatique ».

approfondissement des « histoires de pratique » des *gameuses* en mettant la focale désormais sur leur quotidien et en interrogeant la force de son cadre genré. Des épreuves comme celles que nous avons identifiées dans les récits sont-elles visibles ? Afin de se donner les moyens de répondre à cette question, la manière de regarder et de comprendre la pratique des *gameuses* reste la même que dans le chapitre précédent. Nous allons porter attention aux écologies de jeu en détaillant les espaces et la manière dont elles sont peuplés. Quels types d'appuis matériels sont présents sur le terrain ? Comment ces derniers sous-tendent-ils la pratique ? Comment la définir ? En quoi consiste-t-elle au quotidien et selon quelles modalités se donne-t-elle à voir ? Les *gameuses* jouent-elles selon les indicateurs stylistiques (répétition, rythmicité, importance de l'environnement et ses prises, partage, dimension collective) dégagés par Manuel Boutet (op.cit.) ?

I. S'ADAPTER

Avant de revenir sur nos données de terrain dans l'optique de continuer à définir ce qu'est une *gameuse* de jeux vidéo, nous allons revenir sur les autres principaux acteurs au cœur de ce propos : les jeux. En effet, certains points de descriptions des mécanismes des jeux sont indispensables afin de comprendre la pratique. Les acronymes (M)MOG ou encore MMORPG, présents tout au long du propos, traduisent notre volonté de prendre en compte les jeux en ligne multijoueur·euse·s. Certains titres reviennent fréquemment, eux aussi, à l'image de *World of Warcraft* et *League of Legends* dans les chapitres précédents. Pourtant, bien que ces derniers aient en commun la dimension de jouer avec autrui en temps réel, ils ne sous-tendent pas les mêmes dynamiques de jeu. Une question se pose alors : pourquoi les appréhender ensemble ? C'est par nos données de terrain que nous allons répondre. Une fois ce point clarifié, nous allons présenter les jeux au travers des mécaniques vidéoludiques qui les sous-tendent, composant, elles aussi, une grande partie de nos prises et du cadre de nos données empiriques.

I.1. Situations de migrations vidéoludiques

Si cette recherche, sous sa forme finale, se centre essentiellement sur les jeux en ligne multijoueur·euse·s sur ordinateur et console, cela n'a pas été toujours le cas. En effet, l'actualité des pratiques est venue bousculer nos choix empiriques initiaux. Si les partis-pris de recherche sont toujours liés aux mondes sociaux et, dans une certaine mesure, à leurs temporalités, dans notre cas, ils structurent le protocole empirique. En effet, au moment où ce travail de thèse a été entamé (2012), les MMORPG constituaient l'essentiel des titres pris en compte dans cette

enquête puisque joués par les *gameuses* (11 sur 11) et présents sur le terrain. Cependant, certaines d'entre elles ont migré vers le jeu *League of Legends* entre 2012 et 2015 (6 sur 11). Ce dernier est un MOBA[387] (arène de bataille en ligne multijoueur·euse·s) où le temps de jeu reste partagé avec autrui. L'incarnation d'un personnage, la création d'un avatar et l'exploration ne constituent plus des mécanismes de jeu centraux. Nous avons fait le choix de ne pas arrêter le suivi de leur pratique pour autant. Nous avons décidé de le prendre en considération plutôt que de considérer d'emblée l'engouement pour le jeu *League of Legends* comme passager et hors de nos préoccupations puisqu'appartenant à une autre classification de jeu. Ainsi pour nous, les titres en ligne multijoueur·euse·s ne s'excluent pas entre eux. Nous avons alors choisi cette classification générale comme principal critère avec le temps consacré à la pratique. Pour rappel, ce dernier prend en compte généralement 2 h par jour. Les migrations d'un jeu à un autre sont rarement définitives. Nous sommes davantage face à des « situations de migration », terme plus dynamique à l'image de la fluidité des aventures vidéoludiques. Les propos de Matho échangés avec l'enquêtrice et nos notes de terrain prises quelques mois après l'observation en question illustrent ces situations de migration :

> Matho : Je lance.
>
> Enquêtrice : Mais attends, tu lances quoi là ?
>
> Matho : Ah oui, non mais je t'avais pas dit je me suis mise à LoL (*League of Legends*). Tu vas voir c'est bien. Je vais te montrer. Je suis désolée …
>
> Enquêtrice : Non pas de quoi, joues, joues, et WOW [*World of Warcraft*] ?
>
> Matho : J'ai arrêté.
>
> Notes de terrain : Après vérification Matho n'a pas totalement arrêté de jouer à WOW elle s'y connecte pour « faire le quotidien » (*son expression*), elle paie toujours son abonnement. Janvier 2015.
>
> Notes de terrain : En dehors des plages de soirées (19h-23h) Matho joue à WOW : fin d'après-midi et weekend quand ses coéquipiers ne sont pas connectés sur LoL. Elle me montre en quoi consiste « faire le quotidien » et ses activités maintenant que son temps de jeu se fait sans ses camarades habituels » (observation chez Matho, avril 2015).

Les raisons de ces changements sont principalement dues à « un effet de groupe ». Les partenaires de jeu sont moteurs dans les découvertes d'autres aventures vidéoludiques. Les autres *gameuses* qui n'ont pas migré vers le jeu *League of Legends* continuent à jouer en ligne au titre initialement observé (7 sur 25) ou à un autre (M)MOG et suivent les groupes avec lesquelles les habitudes de jeu sont installées (4 sur 25). Nos données restent donc centrées sur la pratique des jeux en ligne multijoueur·euse·s en y incluant un nombre de titres variés et leurs dynamiques de pratique. **Ces situations de migrations ludiques sont au cœur de notre approche**. Elles sont le reflet de notre démarche qui s'inscrit dans **« un suivi au plus près de la pratique »** avec pour critères principaux : le temps de jeu en ligne multijoueur·euse·s et

[387] Abréviation du terme issu de l'anglais : *Multiplayer Online Battle Arena*.

le temps alloué à sa pratique. Notre démarche **consiste à partir des pratiques en train de se faire**. Au lieu de prendre en considération strictement les MMORPG, nous avons opté pour une posture en adéquation à la pratique en ligne de notre population. Cette manière de procéder s'inscrit dans **un rapport inductif au terrain**.

Avant de revenir sur ces temps et ces écrans, il est indispensable de présenter les jeux pris en compte dans l'enquête. Concentrons-nous sur les principaux titres et types de jeux appréhendés sur le terrain. Ils ont en commun la dimension en ligne multijoueur·euse·s. Par souci de clarté, nous avons regroupé les 8 jeux observés en trois catégories : les MMOG-RPG[388] (4/8), les autres jeux en ligne (MOG)[389] (3/8) et *League of Legends* (MOBA)[390]. Cette segmentation regroupe les trois jeux principaux et/ou majoritaires de notre population. L'ensemble des titres observés par *gameuse* est disponible dans le tableau qui suit.

Figure 11 : Tableau des jeux observés pour chaque gameuse

Gameuses	Jeux observés	Gameuses	Jeux observés
Lus	Survival	**Rolo**	WOW, League of Legends
Serid	Aion	**Cam**	WOW, League of Legends
Loly	WOW	**Idrill**	WOW, Guild Wars 2
Asher	WOW, League of Legends	**Waya**	League of Legends
Soldol	Aion, League of Legends	**Julie**	WOW
Acha	WOW, Call of Duty	**Opi**	WOW, Diablo
Jade	WOW	**Kawai**	WOW
Gtan	WOW, League of Legends, Diablo	**Suzan**	WOW, League of Legends
Avav	WOW, League of Legends, Counter-Strike	**Anna**	WOW
Cpa	Dofus, League of Legends	**Eva**	WOW
Matho	WOW, League of Legends	**Lola**	League of Legends
Unav	WOW, League of Legends	**Copan**	WOW, League of Legends
Arya	Dofus, Call of Duty		

Les jeux présents ci-dessus ne sont pas les seuls apparaissant sur le terrain, même s'ils sont les seuls revendiqués par les *gameuses*. En effet, en regardant de plus près, nous découvrons que le temps de jeu est ponctué par d'autres titres qui mobilisent les temps d'attente. Les enquêtées ne les évoquent pas de manière spontanée, l'enquêtrice les relèvent pendant les temps

[388] L'abréviation MMOG désigne les jeux en ligne massivement multijoueur·euse·s. Ces jeux peuvent également être caractérisés par une dimension *role play* (RPG pour *role playing game*).
[389] *Multiplayer online games* : jeux en ligne multijoueur·euse·s.
[390] *Multiplayer Online Battle Arena* : jeux en ligne multijoueur·euse·s en arène.

d'observation. Interrogées à ce sujet, les gameuses les considèrent comme peu légitimes, tout comme les *Sims* vus dans le chapitre 4 : « des mini jeux » (Lola), « c'est un peu la honte » (Opi), « ça, (en parlant du jeu '*Love Nikki-Dress Up Queen*') tu le marques pas sur ton cahier, j'ai honte mais j'aime bien » (Kawai), « c'est un jeu dans le jeu quoi » (Anna). Le listing de ces jeux est disponible en annexe (Jeux découverts) et leurs descriptions au sein du lexique.

I.2. Les MMOG

Ce type de jeu, comme nous l'avons vu dans la partie consacrée aux *game studies*, offre de multiples pistes à explorer. Ces espaces en ligne sont intrinsèquement sociaux et proposent de nombreuses activités. Nous allons revenir sur ces champs des possibles vidéoludiques avec une présentation des principaux angles sur lesquels nos analyses se sont reposées. En effet, comme nous l'avons évoqué dans la partie consacrée à la littérature sur les jeux vidéo[391], de fines ethnographies en ligne se sont déjà évertuées à montrer la richesse et les modes de fonctionnement de ces mondes (Berry, 2009 ; Taylor, 2006 ; Zabban, 2011). Donner une définition synthétique des jeux de type MMOG est un exercice périlleux. Certains travaux ont réussi brillamment celui-ci en montrant la richesse de ces univers vidéoludiques (Berry, 2012 ; Zabban, 2007 ; 2011). Vinciane Zabban (2007) propose des éléments complets de définition des jeux massivement multijoueur·euse·s en ligne (MMOG)[392] sur lesquels nous allons nous appuyer[393] :

> Côté utilisateurs, ces univers accueillent et permettent **l'interaction de plusieurs millions de visiteurs**, ou « résidents », occasionnels, réguliers ou presque permanents, représentés par des **personnages de jeu appelés avatars**. L'interaction entre joueurs est bien entendu visuelle – **actions et réactions des avatars, jeu en équipe**, etc. – dans l'environnement de jeu et en réaction à celui-ci qui sert à la fois de prétexte et de contexte à l'interaction, mais aussi, voire majoritairement textuelle, ces jeux proposant plusieurs niveaux de **discussions par messages instantanés**. Les joueurs de MMOG sont donc amenés à développer des relations relativement durables, **à fonder des alliances**, à réaliser des actions collectives qui exigent une organisation, **une distribution des tâches**, une capacité forte à la coopération et à la coordination, **tissant des liens qui ne sont pas rompus à la fin de la session de jeu**. Outre explorer un environnement riche en contenu ludique, **pouvoir affronter des adversaires qui ne sont pas des intelligences artificielles**, c'est donc, avec les univers persistants, toute une redécouverte des interactions, des logiques et mécanismes sociaux qui est offerte aux utilisateurs[394] - Zabban

[391] Voir chapitre 2 : section II « Les game studies ».
[392] Abréviation de *Massive Multiplayer Online Game* : jeux en ligne massivement multijoueur·euse·s.
[393] Nous reviendrons par la suite sur les trois dernières lettres de l'abréviation, RPG (*role playing game : jeux de rôle en ligne*).
[394] Zabban, 2007, p.50, éléments mis en gras par l'auteure de cette thèse.

Ainsi, les MMOG sont des jeux en ligne qui proposent d'évoluer au sein d'un univers persistant. Dans ce dernier, le temps de jeu est partagé avec d'autres joueur·euse·s. À cette appellation peuvent se rajouter divers sigles à l'image de RPG qui traduit, pour les jeux présents sur notre terrain, la dimension jeu de rôle (incarner et faire vivre un personnage) dans des univers médiévaux fantastiques. Toujours depuis les jeux observés empiriquement, l'entrée et la vie dans ces mondes se font par le biais d'un avatar[395] qu'il s'agit généralement de construire soi-même[396] lors de la première connexion. Cette construction inclut autant l'aspect esthétique du personnage (niveaux de détails variables selon les jeux) que la race, le sexe[397] et la classe (liée aux compétences) de celui-ci. Une fois ces paramètres choisis, il est possible d'arpenter les vastes cartes de jeu. Une grande majorité de ces titres permet de posséder plusieurs personnages (nombre limité variable) à la fois, avec des sessions de jeu qui leur sont propres. Les possibles en termes d'actions sont eux-aussi étendus : missions, création d'objet et/ou de ressources, cueillette… Généralement, les premiers temps sont marqués par la découverte, parallèlement à l'acquisition, d'un niveau « palier » qui ouvre à la fois un nombre plus important de missions et permet d'accéder à certaines zones du jeu. Le niveau du personnage incarné est dépendant principalement de son expérience de jeu. Plus la personne qui joue va participer aux actions de jeu disponibles (missions, quêtes, collectes, explorations de zones, affrontements) plus elle ou il va engranger des points d'expérience augmentant petit à petit son niveau. Il n'est pas infini. Une fois que l'échelon maximum[398] est atteint le jeu ne se termine pas pour autant. En effet, il y a toujours « à faire dans un MMOG/RPG », l'obtention du niveau maximum ne constitue pas une fin en soi. Plusieurs types de missions dépendantes du niveau d'avancement dans le jeu et de la localisation sur la carte sont disponibles. Elles sont de natures diverses et de niveaux de difficulté qui le sont tout autant.

Il est également possible, mais non obligatoire, d'intégrer ou de créer, ou non, un collectif regroupant des joueur·euse·s sous la même bannière. Les termes désignant ce type de mise en groupe varient selon les jeux : équipe/guilde/légion. Un des avantages à en faire partie réside notamment dans l'entraide nécessaire pour accomplir certaines missions. Si l'adhésion n'est ni obligatoire et/ou définitive, jouer sous la même bannière est « *en quelque sorte contraint par le dispositif ludique* »[399] (Berry, 2012). En effet, pour certaines missions, le jeu en groupe est une condition à laquelle on ne peut déroger. En cas d'absence de partenaires, guilde ou d'autres personnes connue·s et connecté·e·s au moment de la quête, le jeu sélectionne aléatoirement

[395] Vinciane Zabban éclaire la signification du terme dans son article « Le jeu des médiations au service de la mise en tension des « univers virtuels » : « *A l'origine, le terme provient du sanskrit « avatâra » : c'est-à-dire « descente ». Il désigne, dans la religion hindoue, chacune des incarnations du dieu Vishnou* », (ibid., 2007, p. 50).
[396] Certains jeux proposent un mode aléatoire de création de l'avatar.
[397] Nous précisions volontairement « sexe » et pas « genre » dans la mesure où les choix sont généralement faits de manière très binaire attribuant des caractéristiques différenciées selon le sexe choisi. À l'image de la poitrine (seulement disponible pour les personnages féminins) ou encore plus tard dans les choix stéréotypés des armures (minimalistes pour les femmes, massives pour les hommes).
[398] Seuil variable selon les jeux et leurs extensions.
[399] Berry, 2012, p.73.

parmi celles et ceux disponibles voulant aussi participer à cette dernière. La communication avec des joueur·euse·s hors guilde est possible via un canal dédié. Il est également possible de faire des demandes d'ami·e·s afin de garder le contact avec certaines personnes qui sont en dehors de l'espace de la guilde. Les interactions avec les autres habitant·e·s de ces mondes se font *via* l'image, le texte et/ou avec des logiciels annexes permettant de communiquer à l'oral et à l'écrit. Eux aussi sont soumis, dans une certaine mesure, aux phénomènes de migration. L'ensemble des *gameuses* de notre population utilisent ce type d'interface à l'exception de Serid qui se contente, dans le cadre de son temps de jeu, de celle disponible sur *Aion*. Hormis cette dernière, elles possèdent toutes au moins un compte sur une interface de communication annexe au jeu auquel elles jouent. D'autres plateformes à l'image de *Twitch*[400] sont mobilisées par certaines *gameuses* (voir encadré n°6 : Vivre d'amour et d'un peu de stream). Une partie est consacrée à l'explicitation équipée de ces sociabilités (I.4. Communiquer).

I.2.1. World of Warcraft

Le jeu majoritaire au sein de notre population est *World of Warcraft* (16 sur 25), de type MMORPG. Il réunit l'ensemble des dynamiques de jeu soulevées ci-dessus (avatars, guildes, missions). L'acquisition du jeu est payante, à laquelle s'ajoutent un abonnement mensuel[401] et l'achat d'éventuelles extensions. Ces dernières proposent de nouveaux éléments narratifs, ajouts de races disponibles, d'autres endroits à explorer et divers objets inédits. Il est difficile de résumer la trame scénaristique de ce jeu lancé en 2001 par *Blizzard Entertainment* tant les extensions[402] sont nombreuses et ont fait évoluer l'histoire principale. Au départ, le jeu propose d'évoluer dans les larges paysages du monde d'Azeroth, au sein de deux factions initialement rivales (l'Alliance et la Horde). Il faut choisir son camp. De ce choix va dépendre celui des races de personnages disponibles[403] et le temps de jeu partagé. En effet, il n'est possible de jouer qu'avec des autruis du même camp. L'Alliance et la Horde, sauf contexte exceptionnel, ne se mélangent pas, elles s'affrontent.

Une fois ces paramètres personnalisés, l'aventure et les apprentissages commencent. Nombre de fournitures (objets, armes, ingrédients) sont accessibles au fur et à mesure de l'avancement dans le jeu et de la réussite des nombreuses quêtes proposées. Vendre, confectionner, collectionner,

[400] Twitch.tv est une plateforme de vidéo à la demande et de retransmission en direct spécialisée dans les jeux vidéo et plus particulièrement le sport électronique. Créée en 2011, elle est depuis 2014 une filiale d'Amazon.
[401] Le prix du jeu (fixe hors promotion) s'élève à 44,99€ pour l'édition standard et l'abonnement mensuel à 12,99€.
[402] Sept extensions sont disponibles : *The Burning Crusade* (2007), *Wrath of the Lich King* (2008), *Cataclysm* (2010), *Mists of Pandaria* (2012), *Warlords of Draenor* (2014), *Legion* (2016) et la dernière à ce jour *Battle of Azeroth* (2018).
[403] Les races de personnages dépendent du camp choisi. Humain·e, nain·e, elfe de nuit, gnome, draeneï, worgen, pandaren du côté de l'Alliance et orc, mort·e-vivant·e, tauren, troll, elfe de sang, gobelin, pandaren pour la Horde. *Battle of Azeroth* (2018) y ajoute trois classes « alliées » de personnages de chaque côté : nain·e, sombrefer, draeneï sancteforge, elfe du vide (pour l'Alliance) et tauren de Haut-Roc, orc Mag'har et sacrenuit (Horde). Chaque race a ses spécificités (sorts et dons) et son histoire propre.

échanger des items occupe une grande place dans les parties. Il convient d'aller toujours plus loin et de perfectionner les compétences et les équipements de ses avatars. L'atmosphère du jeu est d'inspiration médiévale fantastique avec la présence de forteresses, villages médiévaux (architecture des bâtiments) et autres, créatures et montures irréelles[404]. L'incarnation des personnages et leurs évolutions sont au centre du jeu. Comme nous l'avons dit, la création de plusieurs avatars est possible comme le montre ci-dessous la capture d'écran d'accueil de *World of Warcraft* du compte de Loly.

Figure 12 : Loly et ses personnages en « L »

Elle possède 10 personnages avec un pseudo commençant par la lettre « L » allant du niveau 56 à 85 (palier maximum en 2012). Cette image du compte de Loly permet également de voir qu'il est possible de jouer différentes classes avec des spécificités qui leur sont propres : chasseresse, voleuse, démoniste, guerrière, chamane, prêtresse, paladine, druidesse, chevalière et mage[405]. Certaines induisent davantage de combats au corps à corps (voleuse, guerrière, chevalière, chasseresse) et d'autres misent principalement sur les dégâts magiques à distance (mage, chamane). Les autres classes disponibles combinent ces deux types de caractéristiques (démoniste, prêtresse, paladine, druidesse). À chaque catégorie de personnages son style de jeu propre et ses spécialités. En effet, il est difficile d'exceller dans tous les domaines, les

[404] Par exemple les montures permettant de chevaucher entre autres des dragon·ne·s, licornes, et autres griffon·ne·s.
[405] À ces dernières s'ajoutent : Moine et chasseur·euse de démon ajoutés en 2012 et 2016 tout comme la capacité de création d'avatars avec quatre emplacements supplémentaires par nouvelle sortie de classe de personnages. Ainsi la dernière extension (*Battle of Azeroth* 2018) donne la possibilité de créer 18 avatars.

joueur·euse·s se focalisent sur certaines habiletés en fonction de la classe d'appartenance de l'avatar. Ainsi, par exemple, une voleuse est davantage amenée à développer sa furtivité, une guerrière son maniement des armes à main et une mage ses sorts de soin.
Les MMORPG ne sont pas les seuls jeux multijoueur·euse·s pris en considération dans cette enquête. Quelques-unes des *gameuses* de notre population (4 sur 25) jouent à des MOG (jeux en ligne multijoueur·euse·s). Ils se jouent tout de même à plusieurs dans des univers proches (*Diablo*)[406] ou diamétralement opposés (*Call of Duty*[407], *Counter Strike,* ou encore *Survival*[408]). Pour des raisons de clarté du propos, une présentation de ces jeux est proposée en annexe (voir : description des jeux annexes).

L'ensemble de ces jeux, bien qu'ils proposent d'évoluer au sein d'univers différents, ont en commun le jeu en ligne. Ces derniers ne sont pas exclusifs, nos données, au fil des années, mettent en évidence des situations de migration : 14 *gameuses* sur 25 sont passées d'un jeu à un autre durant la phase empirique. *League of Legends* cristallise ces déplacements sans qu'ils soient pour autant définitifs. Nous avons décidé de consacrer une partie à ce titre puisqu'il est présent sur deux de nos terrains : domicile des *gameuses* et LAN parties. Ses mécanismes de jeu ne sont pas tout à fait les mêmes que ceux vus précédemment mais reprennent en partie des éléments d'univers que nous venons de décrire. Une ambiance médiévale fantastique, la notion de rôle et de classe (WOW, Aion, *Guild Wars 2*, Dofus) et les logiques d'affrontements sont au cœur du temps de jeu (*Diablo, Call of Duty*).

I.3. League of Legends

> « Bienvenue dans la faille de l'invocateur »[409] - *League of Legends*

League of Legends[410] est un jeu en ligne, gratuit et multijoueur·euse·s dans lequel s'affrontent des équipes, composées de cinq personnes, lors de parties qui durent, en moyenne, 20 minutes. Le but principal du jeu *League of Legends* est d'envahir le territoire ennemi en détruisant le cœur de sa base nommée le Nexus. Les parties durent généralement une vingtaine de minutes. Le jeu propose d'incarner plus d'une centaine de personnages[411] nommés « champions »[412] aux

[406] *Diablo* est une série de jeu développée par *Blizzard North*. L'édition observée dans cette enquête est *Diablo* III : *Reaper of Souls* sortie en 2012.
[407] Série de jeu éditée par Activision créée en 2003. L'édition observée est *Call of Duty Black Ops* (2012) et l'édition II la même année.
[408] Jeu survivaliste disponible en ligne gratuitement : https://www.survival-le-jeu.com édité par OPO Games.
[409] Phrase d'introduction à chaque partie du jeu.
[410] Développé et distribué par Riot Games, sorti en phase bêta en 2009 sous Windows. Il est possible d'y jouer sur Mac OSX à partir de 2013. Dans la suite du texte, le nom du jeu sera abrégé, tels que le font la plupart des joueur·euse·s, avec l'acronyme « LoL ».
[411] Chiffres datant de juin 2018.
[412] Terme non féminisé dans le jeu.

caractéristiques variées occupant des rôles défensifs et offensifs. L'installation du jeu est gratuite, les seuls éléments payants sont les *skins* (figures-peau) qui proposent des variantes esthétiques des champion·ne·s. Il est également possible d'acheter de l'argent virtuel afin d'avoir accès plus rapidement à l'ensemble des personnages jouables qui ne le sont pas au préalable. Plusieurs modes de parties sont disponibles dans le jeu. Les plus jouées par les *gameuses* sont les parties classiques et classées (*ranked*). Ce mode est le seul à compter dans les statistiques déterminant le niveau de jeu. Il comprend 6 sections subdivisées en cinq paliers allant de bronze à diamant pour atteindre la consécration ultime celle de *challenger* (qui est la seule à être d'un bloc sans sous-parties). À titre d'exemple de la difficulté, les niveaux les plus élevés : 0, 44% des joueur·euse·s sont challenger·euse·s, 2,22%, sont diamant et le pourcentage le plus élevé se retrouve dans la catégorie argent (37, 39%)[413]. Augmenter son niveau se fait au rythme des saisons qui s'étalent, comme la dénomination l'indique sur quelques mois. Il est nécessaire de gagner un maximum de matchs afin de monter le niveau. Toutes nos enquêtées qui jouent à LoL (13/25) oscillent entre les catégories or/platine (5/13) et diamant (8/13). La figure ci-dessous recense ces différents grades[414]:

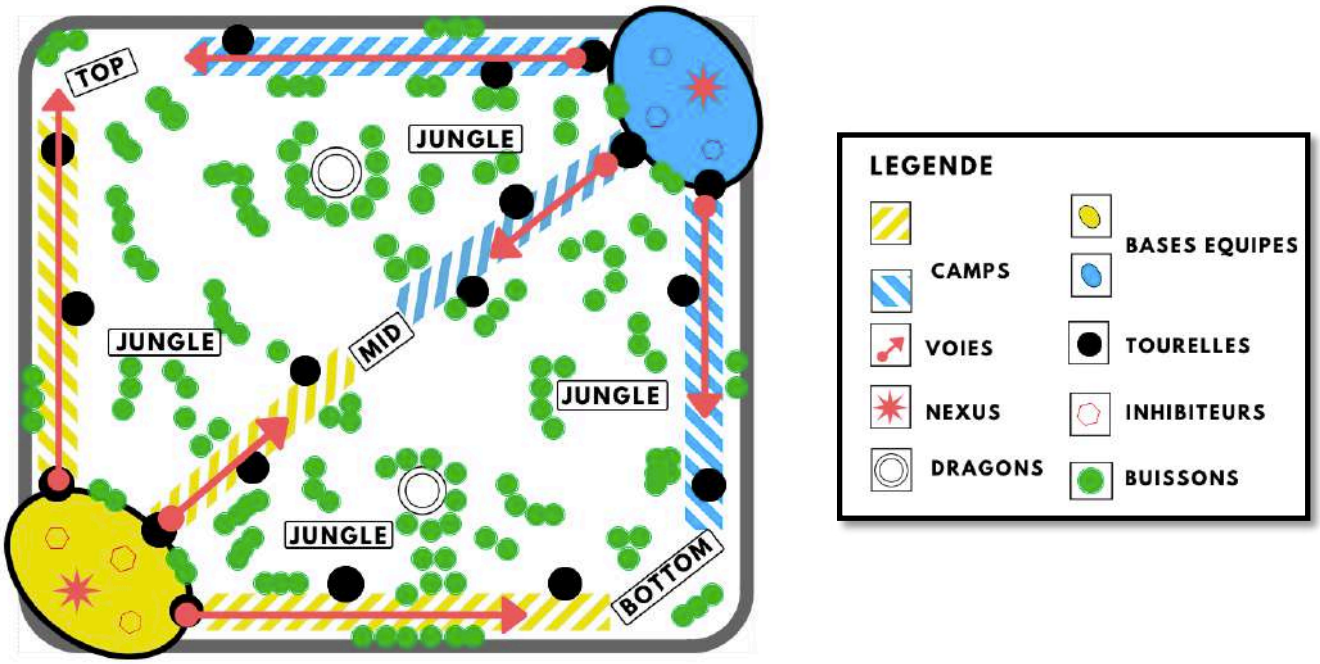
Figure 13 : Niveaux League of Legends

[413] Voir chiffres disponibles en ligne : https://www.leagueofgraphs.com/fr/rankings/rank-distribution (consulté en février 2019).
[414] Des mises à jour du système de classement sont disponibles depuis notre départ du terrain. Les grades de Master et Grand Master s'ajoutent à ceux listés dans la figure n°13. L'ensemble des dénominations sont évoquées majoritairement en anglais par nos enquêtées, nous utilisons donc ces termes originaux dans la suite du propos. Image issue du site Nextinpact.com : https://www.nextinpact.com/news/76824-league-of-legends-revoit-son-systeme-classement-joueurs.htm (consulté en novembre 2018).

I.3.1. Tenir sa ligne et faire des *kills*

League of Legends est un jeu d'affrontement en arène (MOBA)[415] où se battre avec les adversaires constitue le principal mécanisme du *gameplay*. Faire reculer, affaiblir et tuer les ennemi·e·s présent·e·s occupe l'essentiel du temps de jeu. Nous allons prendre appui sur le schéma qui suit (Figure 14 : Carte du jeu League of Legends) afin d'expliciter les principaux éléments à retenir sur la carte de jeu. En début de partie, les territoires sont répartis équitablement dans les deux camps (zone bleue et jaune). La description de la carte de jeu qui suit s'appuie sur la figure 14 ci-dessous. Pour se rendre dans le camp adverse, il est nécessaire d'emprunter les trois grandes voies indiquées via des flèches : par le haut (top), le milieu (mid) et celle du bas (bottom). Toutefois, nous ne sommes pas face à des couloirs murés, il est également possible de passer par la zone jeu (verte) nommée « jungle » qui lie l'ensemble de ces chemins tracés. Elle est composée, comme son nom l'indique, de buissons et autres arbustes traversés par des petits cours d'eau. La partie débute après avoir choisi son personnage, son rôle dans l'équipe et ses sorts. Les deux premiers éléments sont détaillés dans la suite du propos. Les sorts[416] sont destinés à améliorer le temps de jeu (vitesse de déplacement, téléportation) ou encore les capacités du personnage choisi (se défendre contre les sorts, attaque renforcée). Ils durent au maximum 2,5 secondes et nécessitent un temps de rechargement avant la prochaine utilisation. Ainsi, savoir lancer ses sorts au bon moment est tout un art qu'il faut parfaire.

Figure 14 : Carte du jeu League of Legends



[415] Abréviation anglaise de *Multiplayer Online Battle Arena* : arène de bataille en ligne multijoueur·euse·s.
[416] En début de partie il est possible de choisir 2 sorts parmi les 13 disponibles. Vous pourrez en sélection d'autre au cours du match selon votre niveau.

Dans cette arène de jeu, les personnages de l'équipe adverse ne sont pas les seuls contre qui les joueur·euse·s sont emmené·e·s à se battre. En effet, avant d'atteindre la base ennemie et détruire le Nexus (représenté par une étoile rouge), il faut passer les obstacles se dressant sur votre chemin et affronter certaines créatures pilotées par le jeu dans le but de faire monter son personnage de niveau. Nombre de tourelles sont présentes sur la carte de jeu (ronds noirs pleins : figure 14) de façon équitable sur l'ensemble des 3 lignes. Selon leurs localisations, elles sont à conquérir ou à « tenir » (terme équivalant à protéger). Ces constructions font office de rempart ralentissant les assauts de l'équipe adverse. Des dragons (doubles cercles), notons que nous retrouvons les références à la *fantasy*, sont également présents dans la jungle. Les affronter, comme faire siennes des tourelles, augmente l'expérience et l'or des joueur·euse·s. D'autres personnages nommés « minions/sbires », dirigés par l'intelligence artificielle du jeu, sont répartis dans les deux camps. Ils sont produits par 3 inhibiteurs (hexagones rouges), situés au niveau de chaque base près du Nexus et il est indispensable d'en détruire au moins un avant de s'attaquer au Nexus. Les minions peuvent servir de bouclier vivant lors des assauts contre les tourelles et/ou les ennemis. Il faut en tuer, faire des *kills* (dans le vocabulaire du jeu), le plus possible et détruire un maximum de structures ennemies pour gagner de l'expérience et de l'or.

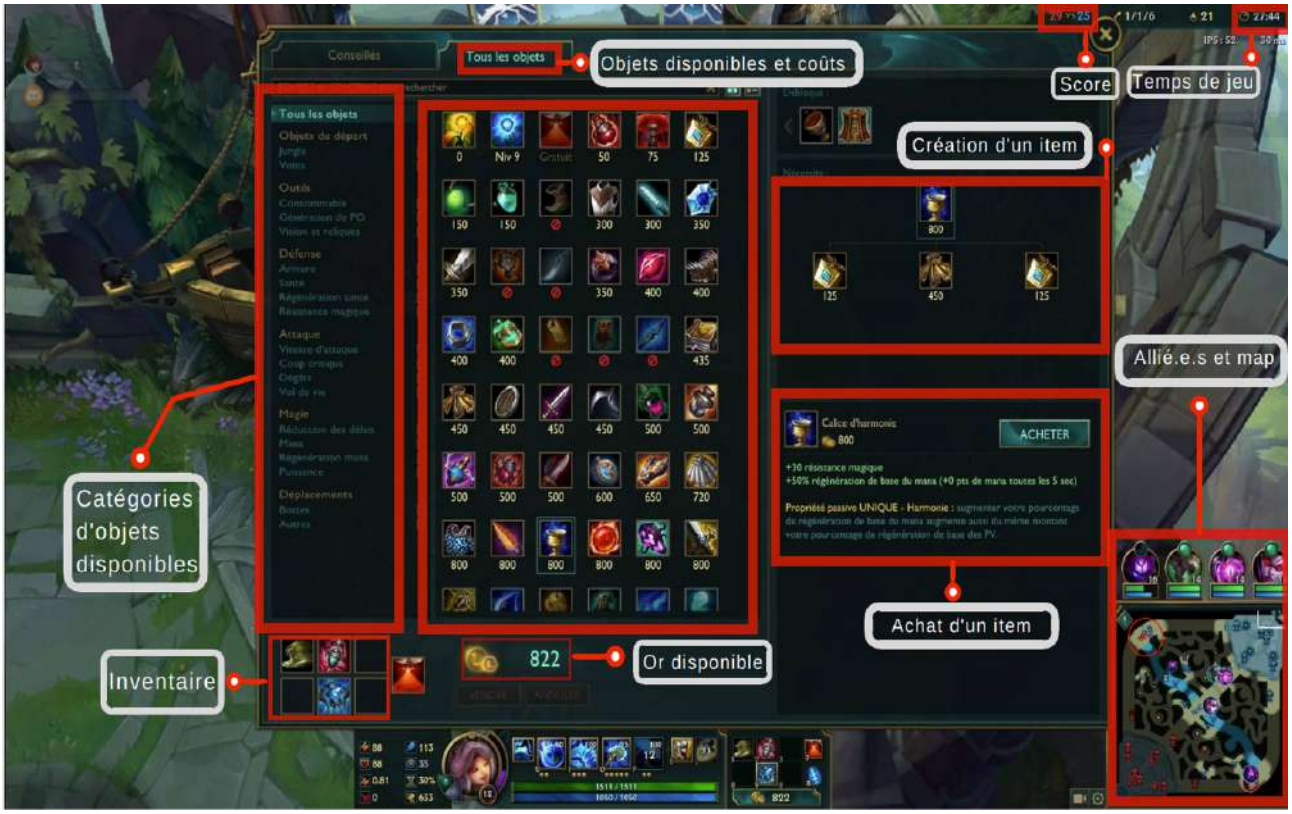
Ainsi, trois phases de jeu se dégagent. Les deux premières consistent à grimper de niveau par des attaques ciblées envers les minions puis les dragons pour pouvoir ensuite attaquer la base adverse. Avant de se lancer à l'assaut du Nexus ennemi, après avoir détruit les tourelles et inhibiteurs garants de sa protection, il faut gagner de l'expérience et surveiller le niveau des autres joueur·euse·s adverses. En effet, une invasion prématurée du territoire ennemi avec un niveau inférieur à celui de l'autre camp se solde inévitablement par un échec.

I.3.2. Build et rôles

Cet avancement à tâtons sur les 3 lignes et dans la jungle par le biais d'allers-retours incessants permet à la fois de faire des *kills* et en même temps de conquérir les structures adverses afin d'acquérir des points d'expérience et de l'or. Ces deux éléments sont essentiels à l'avancée en niveau des champion·ne·s. Les armes et autres objets sont accessibles par le biais de la boutique pendant le temps de jeu ce qui offre un large éventail de combinaisons possibles. Plus vous avez de l'or, plus votre équipement est efficace et augmente les capacités de votre personnage. Certains items peuvent être achetés immédiatement et d'autres sont à confectionner par assemblage (voir capture d'écran ci-dessous). Ainsi, il est nécessaire de bien connaître son *build* et de faire les acquisitions de *stuff* en conséquence. *Build,* qui signifie *construire* en anglais, désigne l'ensemble de l'équipement idéal à atteindre pour un personnage, le *stuff*, lui, est également utilisé pour traduire les éléments qui composent le *build*. Dans *League of Legends,* la

manière dont vous dépensez votre or est importante et se fait selon le personnage incarné, le moment de la partie, votre rôle dans l'équipe et la stratégie de jeu.

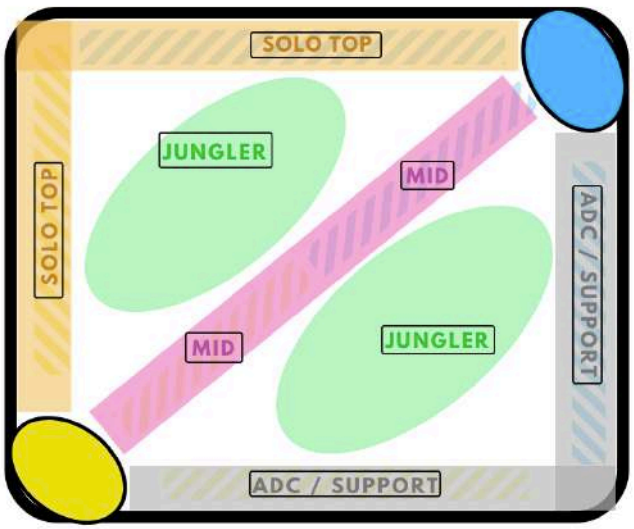
Figure 15 : Créer son build et se stuffer



Revenons sur la capture d'écran de Cpa ci-dessus venant de l'une de nos observations. Elle montre à quel point la réflexion autour du *build* est conditionnée par le cours de l'action et le rôle occupé dans l'équipe. Afin de mieux comprendre l'importance de ces deux paramètres dans la manière de s'équiper (*se stuffer),* focalisons-nous sur les encadrés rouges « temps de jeu », « score », « achat d'un item », « création d'un item » et « allié·e·s et map (carte de jeu) ». Si l'on se fie au temps écoulé (27 : 44 minutes) et au score serré (29 vs 35 en faveur de l'ennemi), la fin de la partie est proche. De plus, une tentative d'invasion par le camp adverse commence sur la ligne au top (en haut, rond rouge encadré allié·e·s et map). La *gameuse* (Cpa) fait donc le choix d'acheter l'objet « calice d'harmonie » pour plus tard accéder à la « cape de Néant » (voir objet du milieu encadré « création d'un item ») et finalement obtenir, quelques minutes plus tard, le « creuset de Mikael ». Cette stratégie est en lien avec son niveau (12) et celui de ses coéquipiers (allant de 14 à 16, voir encadré allié·e·s et map). Selon elle, pas le temps de rattraper le retard, Cpa mise alors sur une posture d'assistance à distance et de soin. Acquérir « creuset de Mikael » va l'aider dans ce sens puisqu'il offre 20% d'efficacité sur les soins et permet de récupérer plus vite ses pouvoirs magiques. L'attention au *build* et son étoffement peuvent être un élément de distinction entre les joueur·euse·s (Auray et Vétel, 2016). Les écarts d'expérience entre plus

expérimenté·e·s se lisent dans le matériel possédé et utilisé : plus les pièces de l'équipement sont chères et difficiles à obtenir (MMORPG), plus les achats sont adaptés à la partie en cours (*League of Legends*), plus le niveau d'expérience et donc de compréhension du jeu est grand.
L'attention que Cpa va porter aux soins avec son équipement en conséquence n'est pas totalement dû à l'action en cours mais dépend tout autant du rôle occupé au sein de l'équipe. En effet, Cpa joue « **support** ». Cette position consiste, comme son nom l'indique, à aider ses coéquipier·e·s. Son achat du « calice d'harmonie » pour, plus tard, pouvoir s'équiper du « creuset de Mikael » est aussi lié à son poste de « support ». Ce dernier est basé sur l'aide à l'ensemble de l'équipe via des sorts de protection ou encore des soins. Cpa peut aider ses partenaires de jeu grâce à ses acquisitions (temps de recharge de magie réduit, efficacité des sorts de protection). Ainsi, la façon de s'équiper va dépendre autant du rôle occupé que du jeu en train de se faire. C'est en cela, comme évoqué plus haut, que l'écart de niveau se creuse entre Cpa et ses coéquipiers puisqu'eux sont davantage amenés à faire des actions engrangeant plus rapidement de l'expérience (*kills*). Il est possible d'adopter 4 autres rôles dans une équipe de *League of Legends* : **ADC, *Jungler*, Solo top et MID**. Ils ont en commun d'être offensifs. L'**ADC** est la position qui se centre le plus sur les dégâts d'attaque et joue en coopération avec le/la support chargé·e de lui faciliter le plus possible l'action. Il n'est pas rare de voir un·e support se sacrifier en servant de boulier humain à l'ADC. Le/la ***jungler*** joue dans sa zone éponyme : la jungle. Son temps de jeu se fait majoritairement seul·e. Cette position est la plus mobile oscillant entre attaque surprise contre les ennemi·e·s et soutien aux allié·e·s sur les 3 lignes quand cela est nécessaire. **Solo top** qui opère seul·e sur la ligne du haut est un poste à vocation double où doivent être développés de concert les capacités de défense et les dommages. Enfin, occuper le rôle de **MID** est proche de la position d'ADC se focalisant sur son potentiel de dégâts. Pour cela, sa principale mission est d'obtenir le plus d'expérience possible en étant cette fois-ci seul·e sur la ligne du milieu. L'ensemble des zones et les résumés des différents rôles sont repris dans le schéma et le tableau qui suivent:

Figure 16 : À chacun·e sa place



ADC	Ligne du bas. Rôle offensif joue en duo avec le/la support
Support	Ligne du bas. Rôle de soutien/protection joue en duo avec l'ADC
Solo Top	Ligne du haut aidé.e par intermittence, rôle défensif/offensif
MID	Ligne du milieu aidé.e par intermittence, rôle offensif
Jungler	Majoritairement dans la jungle. Il/elle est mobile se déplace si besoin, rôle offensif

Les déplacements détaillés ci-dessous ne sont pas cloisonnés. Ils correspondent à des dynamiques générales de jeu avec des positionnements attendus selon les rôles au sein de l'équipe. Si les habitudes de jeu tendent à reproduire les places de chacun·e, quand les partenaires de jeu sont aléatoires, la détermination des postes se fait via le tchat. C'est la vitesse de frappe qui compte dans la distribution des rôles. La victoire sur le camp adverse dépend donc d'une bonne connaissance de la rythmique du jeu, d'une maîtrise de sa position dans l'équipe et des spécificités de son/sa champion·ne. Avec plus d'une centaine de personnages, les combinaisons de sorts et d'équipements sont foisonnantes. Ces 5 rôles sont difficilement maîtrisables face à l'ensemble des possibles de jeu. En conséquence, durant leur temps de jeu, les *gameuses* privilégient certains types de rôles et un échantillon réduit de personnages (voir en annexe partie : Jouer support : Nami, Ashe et Teemo).

I.3.3. Une maîtrise par la répétition

> « Toujours la même, tuer, acheter, dragon, tourelles et en avant » - (observation chez Lola, décembre 2015).

Dans *League of Legends,* la capitalisation de l'expérience de jeu ne se fait pas de la même manière que dans celle de certains des titres que nous avons vus (WOW, GW2, Dofus, Diablo). À la manière de *Call of Duty* ou encore *Survival*, les personnages incarnés ne disposent pas des capacités ou encore des équipements qu'ils et elles vont acquérir lors de la partie. Il faut constamment tout recommencer de zéro, l'essentiel est de choisir le plus rapidement le chemin qui mène à voir l'équipement le plus adapté en fonction du jeu en train de se faire. En cela, *League of Legends* est un éternel recommencement où l'expérience ne se lit pas dans la capitalisation du matériel au contraire des MMORPG. Si elle n'est pas visible via l'équipement, elle se donne à voir dans la maîtrise de ses nombreux paramètres et la vitesse d'exécution des actions. Nous avons déjà vu que la gestion des capacités des personnages et de leur rôle dans l'équipe sont deux paramètres fondamentaux dans la maîtrise du jeu. À ces derniers s'ajoute une bonne vision pas seulement de sa ligne et de ses propres mouvements mais de l'ensemble du jeu. Il est possible de voir le terrain de jeu au travers d'une petite fenêtre en bas de l'écran (voir Figure 15 : Créer son build et se stuffer). Elle indique à la fois, la position des ennemi·e·s et celle des allié·e·s. Garder un œil sur la carte du jeu permet de réagir le plus vite possible ou même

d'anticiper les dangers à venir et d'intervenir en cas de nécessité ou de faille décelée chez les adversaires.

La maîtrise de ces nombreuses dynamiques de jeu se fait au fur et à mesure des parties. La répétition des phases de jeu est au centre du développement de l'expérience des joueur·euse·s. **Plus les actions et les situations sont éprouvées, plus les réflexes se mettent en place.** Si, durant les premiers pas, les actions sont hésitantes et prennent du temps, à l'image des achats d'items, elles deviennent, pour certaines, automatiques au fil des mois. Cet aspect crucial de la répétition dans *League of Legends* est présent dans nos observations. En effet, grâce aux migrations vidéoludiques, nous avons pu voir la progression des *gameuses* pendant des contextes de découverte (notamment sur le jeu *League of Legends* (10/13), une seule commençant WOW) et, plus tard, après quelques mois de pratique quotidienne. L'extrait de l'observation qui suit montre comment les habitudes de jeu viennent de l'entrainement par la répétition des mêmes actions parties après parties :

> « Unav joue depuis le début du mois à LoL. Elle commence la partie en jouant le rôle de support. Elle choisit le personnage avec un arc et une capuche (*Ashe*). (…)
>
> 12 : 32 minutes de jeu : elle meurt donc elle achète ses objets, regarde les différentes dispo. Elle lit à haute voix. Son ami (Seb) lui dit d'acheter des bottes de vitesse :
>
> « Oh là t'es trop lente, là c'est obligé »
>
> « Oh oui j'ai oublié »
>
> 12h48 : (…) Fin de la partie : elle me dit « j'ai pas joué comme il faut, je sais pas si je vais y arriver, c'est dur j'apprends là » (observation chez Unav, septembre, 2015).
>
> Deux mois après …
>
> « Je reviens voir Unav. (…) elle joue toujours Ashe. Elle va beaucoup plus vite dans ses achats. Elle ne cherche plus, elle sait quoi acheter : plus besoin de lire. J'arrive pas à noter ses achats. (…). Je lui demande : elle pose des balises de vision : voir les adversaires. (…) Elle va très très vite : quelques seconds achats, elle sait où elle va. Seb n'est intervenu qu'une fois dans la partie » (observation chez Unav, décembre, 2015).

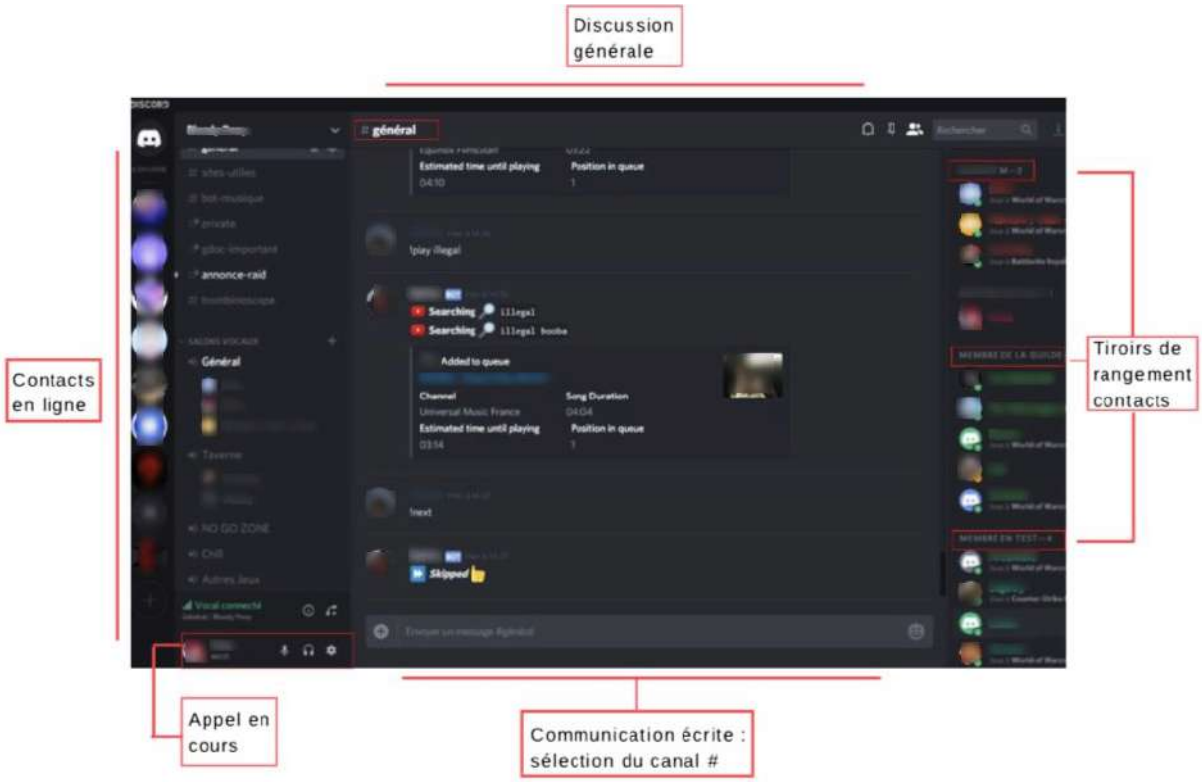
Cette présentation de *League of Legends* reste partielle. Elle est construite dans la volonté de mieux comprendre l'analyse qui va suivre tant au domicile des *gameuses* que dans les LAN parties. Face aux nombres de paramètres à retenir, nous avons nous-même fait le choix de jouer à ce jeu, accompagnant les situations migratoires vidéoludiques de notre population. Si nous avons choisi d'isoler la présentation des jeux par le biais de parties distinctes, les (M)MOG sont semblables sur certains points. En effet, nous retrouvons dans l'ensemble des titres en ligne des rôles avec des capacités et des tâches allouées à chaque position. Les mécanismes de jeu et nature des positions à adopter sont, elles aussi, proches. Dans l'ensemble des (M)MOG pris en compte dans cette enquête, nous retrouvons des postes dédiés au domaine du *care* (soin, protection), ceux se focalisant sur les dégâts magiques à distance ou encore sur le front se battant au corps à corps. **Le jeu en équipe est également au centre de tous les jeux joués par les *gameuses* et il est parfois, pour certaines, le moteur principal des**

situations de migrations vidéoludiques. Pour les *gameuses*, jouer se fait avant tout pour le temps passé avec son cercle affinitaire. Ainsi, bien que les environnements et les possibles de jeu se distinguent, des similitudes demeurent dans la manière dont ils sont pratiqués. Après avoir décrit les jeux, nous allons maintenant porter attention au quotidien des *gameuses*. Dans un premier temps, attardons-nous sur les espaces de pratique par le biais de leurs appuis matériels afin de continuer à définir le terme de *gameuse*. Une fois ces décors connectés présentés et en gardant les mécanismes de jeu à l'esprit, la fin de ce chapitre se focalise sur l'analyse de la pratique des femmes de notre population.

I.4. Communiquer

Plusieurs logiciels à visées communicationnelles sont mobilisés par les *gameuses* en dehors des interfaces proposées par les jeux. Ils offrent la possibilité d'interagir *via* la voix et/ou l'écrit avec d'autres personnes pendant et/ou en dehors du temps de jeu. Le téléchargement et l'utilisation de ceux que nous avons observés sur le terrain (Skype, TeamSpeak, Discord) sont gratuits. Il est nécessaire de créer un compte (pseudo et adresse mail) afin de profiter des fonctionnalités. Une fois le logiciel installé et le compte créé, il est nécessaire de rajouter et/ou d'accepter des contacts. Ils sont identifiés par le biais du pseudo choisi lors de l'ouverture du compte. L'acceptation des personnes qui composent la liste des contacts se fait sous demande et validation. La gestion de cette dernière se fait individuellement : il est possible de bloquer et/ou supprimer un compte après l'avoir accepté. Les conversations peuvent se faire en duo ou à plusieurs. **Pouvoir se parler en direct économise le temps de frappe (sur le clavier) et facilite considérablement la coordination des partenaires de jeu pendant et hors du temps de jeu.** La discussion sera toujours active si vous continuez à y participer, les messages écrits pendant votre absence seront disponibles une fois que vous serez à nouveau en ligne. Cependant, participer à la discussion n'est pas obligatoire, la possibilité de refuser est offerte ou tout simplement écouter sans activer le micro ou alors utiliser seulement le canal écrit. Elles sont lancées sous initiative personnelle ou sous invitation. Des sous sections de « tiroirs de rangement de contacts » sont également prévues par ce type d'interface facilitant la segmentation des contacts. Il est possible de naviguer d'un canal de discussion à un autre en cliquant ou via d'autres fonctionnalités spécifiques. Une situation de communication sur Discord exemplifié ci-dessous :

Figure 17 : Communiquer sur Discord



Nous l'avons rapidement évoqué précédemment, les communications en vocal nécessitent la possession et l'installation préalable d'un micro. Ce dernier est parfois intégré directement à l'ordinateur. Toutefois, une écrasante majorité des *gameuses* possèdent un casque (25 sur 25) doté d'un micro (22 sur 25). Ce type d'équipement requiert l'avantage de plus grandement isoler le son de la voix émis des autres bruits ambiants (dont le volume peut engendrer de la gêne selon les espaces de pratique).

Les possibles communicationnels ne s'arrêtent pas là. Pour écrire ou parler aux partenaires de jeu, il est tout autant possible de faire usage de son téléphone portable ou encore des réseaux sociaux. Néanmoins les logiciels prévus aux conversations groupées sont les plus utilisés. Les autres sont davantage mobilisés afin de créer des apartés avec une personne du réseau de jeu en particulier, ou bien, continuer des conversations dans les autres sphères relationnelles du quotidien des *gameuses* (ami·e·s, familles, collègues, connaissances).

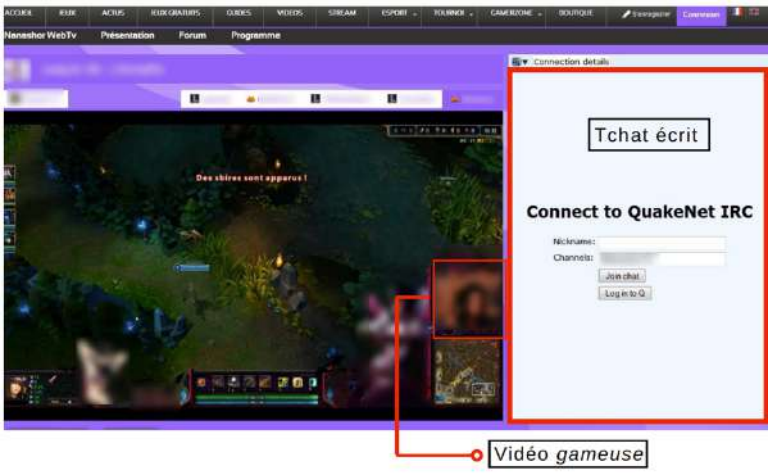
Jouer publiquement depuis chez soi est également possible. Nous l'avons rapidement évoqué plus haut, certaines plateformes offrent la possibilité d'interagir directement avec les personnes en train de jouer qui filme leur parties et les commentent en direct. Seulement 3 des femmes de notre population utilisent ce type de plateforme. L'encadré ci-dessous présente le type de

visibilité et de présentation de soi permit par *Twitch*, le site de *streaming* le plus utilisé par les *gameuses* de notre population.

Encadré n°6 : « Vivre d'amour et d'un peu de stream »

Le *streaming* désigne la retransmission publique des parties en ligne par le biais d'une plateforme (Twitch, YouTube, réseaux sociaux). Les trois enquêtées qui pratiquent le stream, par intermittence, le font exclusivement sur Twitch (https://www.twitch.tv). Il est possible d'assister en direct à la partie et la commenter via le *tchat* à l'écrit après s'être inscrit·e par le choix d'un pseudo sur la plateforme. La personne qui joue peut choisir de se filmer elle-même (à l'image de la *gameuse* ci-dessous) ou interagir seulement par la voix.

Figure 18 : Streaming



Avant de pouvoir retransmettre ses parties, il est nécessaire de créer une chaîne où il est possible de se présenter. Les spectateur·ice·s peuvent, au-delà du visionnage des parties et des interactions sur le tchat, faire des donations monnayées aux *streamer·euse·s*. Les personnes les plus généreuses peuvent-être mises en avant sur la page. Les deux images du compte de Copan ci-dessous illustrent la personnalisation d'une chaîne et la distinction de certain·e·s mécènes.

Figure 19 : Chaine personnalisée

Copan est la *gameuse* de notre population la plus active sur cette plateforme, comme elle le décrit elle vit « d'amour et un peu de jeux vidéo » (voir descriptif ci-dessus). En 2016, son activité de *streaming* lui rapporte entre 100 et 250€ par mois à raison d'une moyenne de 15 heures de retransmission en soirée et les week-ends. Elle nous explique avoir une trentaine de « *viewers* » (spectateur·ice·s en anglais) fidèles se connectant à chaque-fois qu'elle diffuse une vidéo, plus largement une centaine de personnes qu'elle désigne comme « sa communauté » la suit (likes, commentaires) sur ses différents comptes en ligne.

II. DÉFINITION DU TERME '*GAMEUSE*'

Il est temps de se plonger dans nos données issues des séances d'observations chez les *gameuses* de notre population. Pour rappel, une partie de notre démarche consiste à aller voir concrètement comment les femmes jouent aux (M)MOG à domicile. Si nous venons de voir à quel point ces jeux proposent des missions diverses et variées, ils nécessitent un certain type d'équipement. En effet, pour pouvoir jouer en ligne, il est indispensable de posséder un matériel ayant les capacités de supporter ce type de pratique. Bien que tous les titres que nous venons de présenter ne soit pas égaux en termes de ressources requises à leur fonctionnement, ces jeux nécessitent a minima une connexion internet et une machine capable de faire tourner le jeu en question sur le réseau. Après s'être penchée sur les appuis matériels de la pratique, il est nécessaire de comprendre les écologies qui les sous-tendent. Ces éléments permettent de mieux définir notre population et la pratique qu'elle donne à voir.

II.1. Jouer à domicile

Nous venons d'affirmer que jouer en ligne est possible par le biais d'un certain type de matériel. Si toutes les *gameuses* disposent d'un ordinateur et d'une connexion internet, ces éléments, quand on regarde de plus près, sont pensés pour la pratique vidéoludique. Il convient, dans un premier temps, de lister l'ensemble des technologies utilisées par les *gameuses* afin de comprendre comment le matériel à disposition traduit, selon des degrés variables, un certain engagement des connaissances et une réflexivité. L'inventaire matériel n'est également pas indépendant de son contexte d'achat et de son entretien. En effet, acheter un ordinateur pensé pour le jeu n'est pas un acte anodin. Les configurations toutes prêtes sont souvent peu adaptées aux ressources nécessaires (mémoire vive, graphisme, processeur) pour supporter les jeux en ligne et s'avèrent limitantes. Dès lors, que le PC dépasse une utilisation bureautique et/ou surfer sur internet, un minimum de recherches en amont de l'achat sont requises. Une fois ce dernier effectué, il est intéressant de voir selon quelles modalités s'entretient le parc informatique. Ces éléments participent à mieux comprendre les relations que les *gameuses* entretiennent avec les technologies vidéoludiques. Sommes-nous toujours, à l'âge adulte, dans des logiques de passations et d'accompagnements masculins ?

II.1.1. Matériel

Les *gameuses* ont un parc vidéoludique différencié selon leur situation de vie. L'analyse qui suit s'appuie sur le recensement du matériel disponible dans le tableau à venir (voir : Figure 20 : Tableau recensement du matériel des origines au quotidien). Ce dernier prend autant en compte les machines qui permettent directement de jouer (ordinateurs, consoles) que les équipements annexes achetés pour améliorer la pratique vidéoludique ; à l'image de la présence de doubles écrans ou encore les modèles de casques et de souris. Ces informations et les autres disponibles (coût, origine, entretien, pièce de jeu) viennent du terrain via les déclarations des enquêtées elles-mêmes. Les origines des acquisitions sont également précisées, selon cette même logique. Au-delà de l'énumération des modèles technologiques, le tableau recense le coût financier global de l'ensemble du parc vidéoludique. Les tranches de prix sont établies selon la même dynamique de terrain que celle décrite précédemment. Ainsi, les dates d'achat sont, elles aussi, prises en compte dans les segmentations de prix. Dans ces dernières, les dons et cadeaux sont de même comptés[417]. L'entretien du matériel est également pris en compte. Il englobe les mises à jour, le remplacement de composants et les réactions en cas de panne ou de problème technique. Enfin, la localisation du parc vidéoludique nous indique où se trouvent les espaces de jeu. L'ensemble de ces points est important dans la mesure où ils participent à révéler leur degré de connaissances techniques et à saisir la place de la pratique dans la vie des *gameuses*.

[417] Pour des raisons évidentes, des recherches par l'enquêtrice ont été nécessaires afin de déterminer leurs tarifs.

Figure 20 : Tableau recensement du matériel des origines au quotidien

Gameuses	Modèles ordinateurs et consoles	Équipement additionnel	Coût	Origines	Entretien	Pièces de jeu
Lus	PC monté	Souris : spirit of Gamer, processeur amd, carte graphique GeForce, Mobile Wiko, DS : 24/22, Casque Gaming SteelS	C3	Perso Cadeaux	Seule	SDV
Serid	PC portable Thompson, PC monté	DS : 24/22, souris, Logitech Performance, clavier M, casque Logitech G533	C4	Dons Prêt Partagé	Conjoint	Chambre Salon
Loly	PC monté	Souris Alienware TactX, DS :22/22, Sony, casque Logitech	C4	Perso Cadeaux	Conjoint	SD
Asher	PC monté	DS : 24 et 26, souris Casque Razer	C4	Perso Cadeaux	Père Seule	SD
Soldol	PC monté, écran (22), PS3	DS : 24, 22, EB, écran plat TV 32, casque Logitech	C2	Perso Partagé Cadeaux	Seule Amis	SDV
Acha	Xbox One	Écran plat TV 40 pouces LG, casque V-Bucks	C4	Perso	Seule	SDV
Jade	PC portable Alienware	Souris Logitech G300S, Casque Sony, 1 écran en plus : 26	C3	Perso	Seule	SDV
Gtan	PC portable ASUS ROG	Souris Roccat Tyon + PAD, casque Sony	C2	Perso Cadeaux Dons	Père, Conjoint	SDV
Avav	PC monté	Souris Logitech G500, clavier Razer Deathstalker, DS (24/24), casque Logitech	C3	Perso Cadeaux	Seule Amis	SD
Cpa	PC fixe monté, Pc portable Alienware	DS (19/19), souris /casque Razer	C3	Emprunt Cadeaux Dons	Père, Conjoint Amis	SDV
Matho	PC portable ASUS	Souris Razer, casque Sony	C3	Perso Cadeaux	Seule	SDV
Unav	PC portable MSI	Casque Sony, souris Logitech G903	C4	Perso Cadeaux	Seule	Chambre SDV
Rolo	PC portable Microsoft Surface	Casque Razer, souris G502, casque Corsair	C4	Perso Cadeaux	Seule Amis	Chambre
Cam	PC portable Acer Aspire	Casque Sony, souris Logitech G300S	C1	Emprunt Cadeaux	Conjoint	SDV
Idrill	PC fixe monté	Casque Logitech USB, souris Logitech G403, DS 19/22	C2	Perso Cadeaux Dons	Seule Conjoint	SD
Waya	PC monté	DS : 24/24, 22/22, Casque Logitech Pro, souris Logitech G Pro, clavier M Chroma	C2	Perso Dons Cadeaux	Seule Conjoint	SDV
Julie	PC portable HP	EB, PAD	C2	Perso	Frère	SDV
Opi	Apple iMac, PS4	Casque Sony	C3	Emprunt Cadeaux	Conjoint	SD SDV

Kawai	PC portable Asus	Casque Logitech Gamer G430, souris Logitech 403	C2	Dons Cadeaux	Seule Amis	SDV
Suzan	PC monté	DS 19,5 ; 22, Casque Razer, souris Razer DeathA	C3	Dons Cadeaux	Seule/Amis Conjoint	SDV
Anna	PC monté, Ps4	Souris Logitech G502 Hero High Performance, DS 26/26, Tv écran plasma 42, 2 casques Roccat Kave, Logitech G43, micro pied	C4	Perso Cadeaux	Perso Amis	SD
Eva	MacBook pro	EB, PAD	C3	Dons Cadeaux	Frère	SDV
Lola	PC monté	EB, DS : 22/22	C3	Perso	Seule	Chambre
Arya	PS3, PC portable Asus	EB	C2	Perso Cadeaux	Seule Relations Amis	SDV Chambre
Copan	PC Monté, PS4	Micro sur pied, DS : 24/24 , 26/26, clavier mécanique, souris Logitech G402 Hyperion Fury FPS, casque Corsair void pro	C4	Perso Amis Cadeaux	Seule Père Ami	SD SDV

Légende :
EB : équipement de base. Ce terme englobe les équipements fournis lors de l'achat de l'ordinateur et/ou ceux en supplément en gamme d'entrée de prix aux alentours de 20€ (casque, souris, clavier).
PAD : l'enquêtée ne joue pas avec une souris ajoutée mais avec le PAD intégré à son ordinateur portable.
DS : abréviation de double *screen* (double écran) ; **.../...** : taille écran (unité de mesure : pouces).
Perso : personnel.
SDV : salle de vie qui comprend le salon et la cuisine et parfois la chambre.
SD : salle dédiée à la pratique des jeux vidéo.
Tranche coût équipement (devise : euros) :
C1 : -500€/ **C2** : 500-1000€/ **C3** : 1000- 1500€/**C4** + 1500€
Nb : Le coût de l'équipement ne prend pas en compte les téléphones mobiles, les PC montés sont estimés selon les souvenirs des enquêtées et leur conjoint.

II.1.1.1. « PC montés », ordinateurs portables et consoles

Au sein de l'ensemble de notre population, nous constatons une attention particulière envers l'équipement vidéoludique. Si l'on regarde en détail, certaines *gameuses* n'ont pas des modèles d'ordinateur « comme les autres ». Ces « PC montés » désignent des modèles d'ordinateurs dont les composants sont choisis par l'acquéreur·e. Ils représentent 13 ordinateurs sur 24 présents sur le terrain. Ils sont issus d'une véritable réflexion et sont attendus par les *gameuses*. Comparatifs entre les différentes technologies possibles, recherche du meilleur rapport qualité/prix, adaptation de la configuration au quotidien de jeu sont les principaux points sur lesquels s'attardent les enquêtées avant de se lancer dans l'achat de leurs « PC montés ». Outre

une machine personnalisée et adaptée aux besoins individuels de jeu, cet ordinateur est envisagé, pour certaines, dans la perspective d'une amélioration constante. Les différents extraits issus d'entretiens situent l'importance de ces « PC montés » avec leur propre « histoire » qui est encore vive dans la mémoire des *gameuses* :

> « [*Il est gros ton PC*], Je l'ai monté. (…) Je voulais un bon disque dur, après j'ai un peu mis dans la carte mère aussi. J'ai changé récemment la carte graphique pour les logiciels que j'utilise. (…). J'ai tellement économisé là (*elle s'accroupit devant sa tour*), comment j'étais stressée quand on l'a monté je te dis pas. Ça m'a tellement coûté et ça allait tellement me changer la vie. Robin il en pouvait plus de moi, le pauvre. [*Robin ?*] Oui c'est un ami qui a l'habitude de faire ça. Il m'a aidé à monter le PC. (…) Bon, les faisceaux de couleur, tu vois c'est pas obligatoire mais je voulais qu'il soit un peu unique » (observation chez Lus, octobre 2011).
>
> « Oh mon premier PC monté ? Quelle histoire ! C'est un des jours qui a compté le plus dans ma vie (rires). J'exagère à peine. (…) Je te raconte. C'est celui-là, bon j'ai changé quelques trucs. [*Des trucs ?*]. Oui j'ai eu un SSD (disque dur plus rapide) à Noël après avoir rajouté de la mémoire. Mais oui j'étais grave limite flippante. [*Hein?*]. Ouais, j'appelais tous les jours le magasin pour savoir où ça en était. (…) j'ai tout choisi avec mon père on s'est beaucoup renseigné sur internet, c'était notre bébé » (Asher entretien n°2, juillet 2013).
>
> « Mon PC on l'a réfléchi ensemble, on a regardé ce dont j'avais besoin avant je jouais sur un vieux portable qui ramait beaucoup. [On ?]. Oui Etienne (son conjoint de l'époque) et moi. J'avais un budget mais Etienne m'a filé un ancien disque dur heureusement. Il m'a changé la vie, après je pouvais jouer normalement » (observation chez Avav, octobre 2013).
>
> « C'est mon bébé. J'en prends soin. (…) Si tu veux je l'ai fait de façon à ce qu'il tienne le plus longtemps possible. J'ai fait des sacrifices, tu vois j'ai pas la souris qu'il me faudrait et des petits écrans par exemple. (…) J'ai tout fait avec des tutos sur internet et en regardant des forums. Ça m'a pris des heures mais je suis fière de ça (…) j'ai beaucoup appris » (Lola entretien n°1, août, 2015).

Ces extraits de conversation avec les *gameuses* montrent la réflexion nécessaire en amont d'un « PC monté ». Pour le premier modèle, l'acquisition est en majorité accompagnée par le conjoint (6/12) et dans des proportions moindres par les amis (3/12) ou le père (2/12). Seule Lola a assemblé son PC elle-même à l'aide de différents tutoriels disponibles sur internet. Lola, célibataire à l'époque, vient de toucher une petite somme d'argent (1000€) d'un héritage familial éloigné. Elle décide donc d'investir dans une machine dans l'optique de la garder le plus longtemps possible. Hormis cette exception, nous pouvons voir l'accompagnement masculin dans le rapport aux technologies informatiques.

Du côté de celles qui sont en couple et jouent sur ordinateur portable, plusieurs logiques se dégagent. Elles n'ont pas opté pour un « PC monté » pour des raisons diverses. Gtan, Eva et Julie jouent sur la machine qu'elles utilisent dans le cadre de leur travail. Par souci de budget pour l'une et par praticité pour les deux autres. Kawai, en couple mais vivant seule, est étudiante boursière, son budget informatique est réduit tout comme Cam qui vit avec son conjoint mais lui emprunte son ancien ordinateur portable. Leur condition d'étudiante détermine le choix pour

une machine portative dans la mesure où elles se servent également de cette dernière dans le cadre et sur leur lieu d'étude.

I.1.1.2. Célibat et machines

Chez les huit enquêtées de notre population qui sont célibataires, au moment de la récolte de données, deux profils se distinguent. Tout d'abord, certaines jouent (Acha, Arya et Eva) avec l'équipement de base[418]. Il désigne, à l'inverse d'un « PC monté », un ordinateur avec une configuration toute faite et dont le choix des composants est imposé par la firme qui le commercialise. Arya et Eva jouent à un jeu supporté par les machines qu'elles avaient au moment de débuter leur pratique. Toutefois, toutes deux se plaignent des ralentissements qu'elles subissent quotidiennement. En effet, pendant les parties, des difficultés apparaissent particulièrement quand il s'agit de faire tourner plusieurs programmes à la fois comme le montre un extrait d'une de nos observations chez Eva : « Je lance le jeu, j'ai Skype en même temps. [Sur ton téléphone ?] Oui sinon mon mac ne suit pas, il y arrive pas le petit [*elle le caresse de la main*], je sens qu'il va bientôt me lâcher » (extrait observation chez Eva, décembre 2012).

Du côté de celles qui jouent sur console, Acha et Arya sont les deux *gameuses* qui utilisent le plus ce type de dispositif de jeu. Acha joue très majoritairement via sa console Microsoft. Les premières années de notre rencontre, son équipement est constitué d'une Xbox 360 et d'un téléviseur cathodique hérités de ses parents. À notre dernière entrevue, sa situation professionnelle s'est améliorée, ce qui explique la présence d'un grand écran plat et de la dernière console de Microsoft (*Xbox One*). Arya, en plus de jouer à Dofus sur son ordinateur portable, utilise la *Playstation* 3 et un écran plat dont elle hérite au moment de quitter le domicile parental. Les 5 *gameuses* célibataires restantes ont un équipement plus performant. Toutes expliquent qu'elles sont des *gameuses* mais aussi de véritables « *geeks* » : « Je suis une vrai geek donc j'ai investi dans mon matériel »[419] (entretien avec Jade) . Être une *geek,* pour ces dernières, passe par l'acquisition d'un matériel informatique puissant. Cette efficience de matériel se donne à voir durant nos observations où elles ne rencontrent jamais de ralentissement pendant les parties de jeu. Pour Unav et Rolo, l'achat d'un ordinateur poussé en termes de capacité est également induit par la formation qu'elles suivent (informatique et graphisme). Le coût financier confirme l' intérêt porté aux technologiques informatiques (entre 1000 et plus de 1500€)[420]. Cependant, il est important de souligner qu'être une *geek* avec ce type de machine semble possible selon une certaine condition financière. En effet, ces 5 *gameuses* ne rencontrent pas de difficultés financières et sont largement aidées par leurs

[418] Voir sigle « EB » présent dans le tableau ci-dessous.
[419] Entretien n°1, Jade, 2012.
[420] Voir tableau ci-dessus.

parents. Lus est la seule avec ce profil à avoir un « PC monté » et à vivre avec des revenus plus précaires[421]. Malgré cette situation, l'aide que sa mère lui apporte au quotidien lui permet de pouvoir investir dans son ordinateur.

II.1.1.3. Les équipements annexes

L'acquisition des équipements annexes est majoritairement pensé pour la pratique vidéoludique en ligne. Si les « PC montés », et certaines marques spécialisées dans le *gaming* (Alienware) figurant dans la liste des ordinateurs portables, traduisent des acquisitions en lien avec la pratique vidéoludique, c'est dans l'équipement annexe que se trouvent, à une écrasante majorité (22/25), des technologies pensées pour le temps de jeu. Les casques de jeu et les souris révèlent particulièrement cet investissement vidéoludique qui, en reprenant les propos de Kawai, sont « indispensables »[422] afin de pouvoir bien jouer. Les casques (21/25) et les souris de marque de *gaming* (18/25) sont largement présents dans l'inventaire du matériel annexe. Les casques sont achetés pour la qualité d'isolation et de son qu'ils offrent et les souris pour la rapidité d'exécution des actions qu'elles renforcent. En ce sens, Gtan nous confie avoir nettement progressé depuis l'achat de sa souris « Roccat Tyon » qui lui permet de paramétrer plusieurs commandes à portée de doigts et d'aller plus vite dans l'exécution des actions[423]. Les doubles écrans sont de même majoritairement utilisés (12/25). Ils sont mobilisés afin d'avoir sous les yeux l'ensemble des activités présentes. Un seul écran ne suffit pas pour certaines *gameuses* et fait même perdre un temps précieux. Une fois le double écran mis en place, il est difficile de faire machine arrière tant le regard s'est habitué aux deux moniteurs en simultané : « je peux plus jouer sans 2 écrans, j'y vois rien » (Cpa). Tous les onglets sont à portée de regard. Les claviers mécaniques sont les seuls à être minoritaires au sein de notre population (3/25). Ils apportent confort et un retour de frappe plus rapide que les claviers à membranes qui sont les plus répandus. Une légère pression sur la touche suffit à actionner la commande voulue et surtout à pouvoir l'actionner de nouveau, sans temps de latence, en une fraction de seconde. Ils sont également réputés, selon les *gameuses,* pour leur longévité. Un des inconvénients de ces claviers est le bruit de frappe puisque les touches sont connectées grâce à un ressort contrairement aux claviers à membrane utilisant du silicone.

[421] Lus vit d'une allocation d'adulte en situation de handicap.
[422] Entretien Kawai n°3, avril 2015.
[423] Voir présentation de la souris dans l'encadré n°7 souris *gaming* qui suit.

Encadré n°7 : Souris *gaming* : jouer du bout des doigts.

Les souris dites de « *gaming* » se distinguent rapidement de celles plus « basiques » avec la présence de leurs nombreux boutons. Nous allons prendre l'exemple de celle de Gtan afin d'expliciter le recours à ce type de souris par les *gameuses*. Le modèle de Gtan est une Roccat Tyon réputée pour améliorer la vitesse d'exécution des actions. En effet, cette enquêtée nous confie, en 2015, qu'elle veut améliorer son temps de réaction en jeu, ce qui constitue sa principale motivation dans le futur achat d'une nouvelle souris. Avant cette dernière, elle jouait via le PAD intégré à son ordinateur. Afin d'améliorer son niveau, ses partenaires de jeu et son conjoint lui ont vivement conseillé d'investir dans cette technologie. En effet, avec ses 14 boutons personnalisables (voir photographie ci-dessous), son capteur laser accentuant la précision et son ergonomie, la Roccat Tyon est conçue pour étendre les capacités et améliorer le temps de jeu.

Souris Roccat Tyon, pour des soucis de qualités d'images celles-ci sont tirées du site LDLC.com : https://www.ldlc.com/fiche/PB00172497.html (consulté janvier 2019).

Elle hésitera entre plusieurs modèles pour finalement acheter cette souris. Ses changements de couleurs et le logo avec une tête de tigre finissent par la convaincre. Ainsi, une fois celle-ci reçue Gtan règle la sensibilité de nombreux paramètres qui conviennent mieux, selon elle, à sa manière de jouer à *League of Legends*. Elle améliore son *scroll* (action de ce déplacement avec le cursus) horizontal et vertical, la vitesse à laquelle son personnage va se retourner ou encore ses sorts qu'elle attribue à des boutons pour faciliter leurs lancements. Après l'achat de la Roccat Tyon, Gtan passe en un mois du niveau *silver* III à *gold III (*soient 4 paliers de gagnés, voir Figure 13 : Niveaux League of Legends). Auparavant, jouant à LoL depuis 6 mois, elle n'arrivait pas à dépasser la catégorie *silver*. Il est difficile de corréler uniquement l'augmentation du niveau de Gtan à l'acquisition de cette souris. Néanmoins il est évident que la vitesse d'exécution de ses actions est considérablement améliorée et joue dans son décollage de catégorie. Désormais elle peut faire plusieurs actions à la fois sans ralentir son jeu. À l'époque où elle jouait avec son PAD, nous avons fréquemment vu ses doigts s'entrechoquer par la faible distance entre son clavier et le centre de commande du curseur. Autre avantage notable, le recours à l'écran n'est plus obligatoire pour exécuter certaines commandes qui sont centralisées dans les boutons de la souris. À ces avantages en jeu s'ajoute un confort de prise en main. Grâce à cette nouvelle souris, Gtan nous confie avoir moins mal aux mains après de longues sessions de jeu.

Cette volonté d'avoir un équipement performant ne se retrouve pas chez toutes les *gameuses*. En effet, quelques-unes (4/25) jouent sur ordinateur sans équipements annexe comme ceux décrits précédemment. Eva, Opi et Julie ironisent souvent sur les difficultés engendrées par l'absence de technologies hors celles fournies à l'achat. Lenteurs, bruits annexes entendus, bugs sont fréquemment relevés par leurs partenaires de jeu. Cependant, pour toutes, l'investissement dans l'achat du jeu, auquel s'ajoute, pour Eva et Julie, l'abonnement mensuel, suffit. Nous ne sommes pas face à un manque de moyens mais plutôt face à un choix budgétaire. Arya dispose

seulement, comme nous l'avons vu, de l'héritage matériel familial. Pour l'instant et malgré son envie, impossible pour elle d'investir dans ce type de technologie puisqu'elle démarre à peine sa vie professionnelle sans appui financier extérieur. Ces rares trajectoires qui présentent des difficultés à accéder au matériel en cas de manque de ressource financière ou par choix de répartition budgétaire, nous conduit à nous interroger plus en profondeur sur la manière dont elles accèdent à l'ensemble de leur parc vidéoludique.

II.1.2. Acquérir et entretenir les technologies

Le type de matériel que possèdent les *gameuses* montre, pour la plupart d'entre-elles, une volonté d'investissement financier et une réflexion poussée sur le matériel adapté à la spécificité de leur style de jeu. Continuons à analyser les colonnes dans l'inventaire du matériel présent chez les enquêtées. Nous avons évoqué, pour quelques cas (Acha, Arya, Lus, Gtan et Julie), les contextes d'achats et les facteurs influant sur ces acquittions technologiques : difficultés économiques, budgétisation, héritages, conseils des partenaires de jeu. Allons plus loin dans le détail des facteurs qui conduisent à accéder au parc vidéoludique. Une fois ces variables dégagées, focalisons-nous sur l'entretien quotidien des technologies mobilisées dans la pratique des jeux vidéo en ligne.

II.1.2.1. Capitalisation technologique conjugale

Une partie des *gameuses* précédemment[424] évoquées sont célibataires au moment de l'enquête (3/5). Pour celles qui sont en couple hétérosexuel et qui vivent avec leur conjoint (12/25), les modalités d'accès ne sont pas tout à fait les mêmes que pour celles qui sont seules. Être en couple avec un homme constitue un des moyens d'accéder aux technologies vidéoludiques. En effet, pour ces femmes, les différentes machines et accessoires utilisés sont à l'image des contextes qui les ont poussés à jouer aux jeux en ligne. Une partie de leur matériel servant pendant les temps vidéoludiques n'est pas directement achetée [425] par les *gameuses* mais vient de leur conjoint (11/16)[426]. Au sein des *gameuses* qui vivent en couple, 11 sur 12 de leur conjoint sont eux-aussi des *gamers* et cèdent volontiers, en cas de renouvellement de leur propre matériel, les modèles qu'ils n'utilisent plus :

> « [*Tes écrans c'est quelle taille ?*] : Mes écrans ? Je sais pas trop attends je regarde. (Son conjoint répond : c'est des 19,5 pouces). Oui c'est Matthieu qui m'a donné le deuxième et la souris aussi d'ailleurs. (elle s'adresse à son conjoint) : C'est l'amour ça hein mon chéri ? » (observation chez Suzan, décembre 2012).

[424] Acha, Arya, Lus, Gtan et Julie.
[425] Voir colonne origine : Figure 20 : Tableau recensement du matériel des origines au quotidien.
[426] 16 *gameuses* se déclarent « en couple » pendant la durée de l'enquête.

> « Alors, les modèles exacts, je sais pas trop, il faut que je demande à monsieur (son conjoint). Ils ne sont pas à moi. La souris, le casque il me les prête de toute façon il s'en sert pas » (observation chez Cam, mars 2015).
>
> « C'est pas mon ordinateur. C'est celui de Judas. Moi j'ai l'ordinateur portable que tu as vu dans le salon en arrivant. Il me l'a donné, il ne s'en sert plus mais il est pas assez puissant pour faire tourner le jeu, je m'en sers pour jouer à d'autres petits jeux. Je joue sur son PC en fait. [Mais lui aussi il joue tu m'as dit ?] oui, mais on peut pas jouer en même temps. Moi je joue la journée et Judas il joue la nuit. On a qu'un compte de toute façon » (observation chez Serid, décembre 2011).

Le prêt de matériel peut également être total et entendu dans un sens strict du terme. C'est le cas de Serid qui joue à *Aion* quand son conjoint (Judas) n'y joue pas. Judas et elles n'ont pas le même rythme de vie (il vit la nuit et elle le jour) ce qui permet à Serid de se servir de l'ordinateur de son conjoint. À l'époque de nos premières observations, le jeu nécessite un abonnement mensuel et, en l'absence de ressources financières, Serid emprunte en plus de son « PC monté » le compte de son conjoint pour pouvoir jouer. Ces manières d'acquérir les technologies sont le reflet des motivations à l'origine des pratiques à l'âge adulte. La dimension conjugale est motrice et prend de l'ampleur chez nombre d'enquêtées, à l'image du portrait d'Arya vu dans le chapitre 4, tant dans la découverte des jeux en ligne que dans l'accès aux technologies. Ainsi, nous retrouvons, chez certaines *gameuses,* les mécanismes soulignés dans le chapitre 4 : la passation masculine des machines et des accessoires à la manière de vêtements trop petits (Pasquier, 1999), du conjoint à sa conjointe. Ainsi, les *gameuses* en couple avec un *gamer* ont un parc vidéoludique moins performant que celui de leur conjoint. Elles héritent des modèles précédemment délaissés par ces derniers et investissent moins que leur partenaire de vie dans les technologies comme indiqué dans le tableau[427] ci-dessous :

[427] L'inventaire du matériel chez les conjoints est fait selon les mêmes modalités que celui des *gameuses*. Les prénoms sont anonymisés.

Figure 21 : Équipement du conjoint gamer

Conjoint	Équipement conjoint	Partage	Coût	Origine	Entretien matériel
Judas *Serid*	PC monté, DS (24/22), souris, Logitech Performance, clavier M, casque Logitech G533.	Oui	C4	Perso	Lui-même
Thierry *Loly*	PC monté, clavier M Corsair, souris Logitech G903, fauteuil spirit of Gamer, DS (24/24), casque Astro A50	Non	C4	Perso	Lui-même
Frank *Soldol*	PC monté, écran 22 pouces, EB, PS3, écran TV 32 pouces	Oui	C2	Perso	Lui-même, amis
Luc *Gtan*	PC monté, souris Razer Mamba, PC monté fixe, TS (24/24), clavier M, casque Razer	Non	C4	Perso	Lui-même
Étienne *Avav*	PC fixe monté, DS (24/24), Casque Gaming Pro, souris Razer, clavier M.	Non	C4	Perso	Lui-même
Romain *Cpa*	PC monté, casque Astro, fauteuil Storm Racer, clavier M, souris Roccat Nyth, DS (24/27)	Non	C4	Perso	Lui-même
Kevin *Cam*	PC fixe monté, casque/ souris Razer, clavier M, DS (19/27)	Non	C3	Perso	Lui-même
Nabil *Opi*	2 Apple iMac, PS4, casque Logitech Prodigy, souris Corsair Scimitar	Oui	C4	Perso	Lui-même
Matthieu *Suzan*	PC monté, DS (24/24), fauteuil Racing Gaming, souris-casque Logitech gaming	Non	C4	Perso	Lui-même, amis
Vincent *Idrill*	PC monté, DS : (22/24), fauteuil de gaming DOXINX: , souris Razer Chroma, clavier M, casque Astro gaming	Non	C4	Perso	Lui-même, amis
Dylan *Anna*	PS4, casque compatible console	Oui	C2	Perso	Amis
Roland *Waya*	PC monté, DS (24/24), casque Astro A50 , souris razer death chroma, fauteuil de *Racing Premium*	Non	C4	Perso	Lui-même

Légende :
Prénom : conjoint de (pseudo de la gameuse).
M : clavier mécanique.
Tranche coût équipement (devise : euros) :
C1 : -500€/ **C2** : 500-1000€/ **C3** : 1000- 1500€/**C4** + 1500€
DS : abréviation de double screen (double écran).
TS : triples *screens* (trois écrans).
(…) : tailles écrans.
Perso : achat personnel.

L'équipement des conjoints est largement plus performant que celui de leur compagne. En effet, si l'on regarde les catégories de coût de leurs parcs vidéoludiques, elles se

situent, en majorité, entre 1000 et plus 1500€ (10/12). À l'image de Thierry (conjoint de Loly) qui possède des modèles plus onéreux que ceux de sa conjointe : une souris 90€ plus chère, un écran plus grand (24 pouces contre 22), un clavier mécanique et un casque haut de gamme (350 contre 110€). Les « PC montés » sont de même très majoritaires chez les conjoints qui jouent sur ordinateur (9/10). L'entretien de ce dernier se fait exclusivement seul et/ou par l'intermédiaire d'amis, les conjointes sont, ici, totalement absentes. Au contraire des *gameuses,* les emprunts ou les cadeaux sont absents, l'acquisition du matériel est essentiellement individuelle.

Au sujet des *gamers* minoritaires, Nabil est le seul qui joue sur iMac avec Frank et Dylan pratiquant essentiellement sur consoles. Les deux seuls *gamers* qui sont en dessous de cette tranche de prix jouent uniquement sur console de salon. Le confort de jeu n'est également pas tout à fait le même. Les *gameuses* sont équipées en majorité de chaises de bureau ordinaires de moyenne gamme[428], certains des *gamers* présents (5/12) sur notre terrain ont de véritables fauteuils, pensés pour la pratique des jeux vidéo sur ordinateur. Les marques de ces derniers, comme par exemple « *racing*, pro *gaming »* ou encore « *spirit of gamer* », nous renseignent sans équivoque sur leur vocation. Ils ne sont pas totalement absents chez les *gameuses*. Toutefois, les deux seules qui possèdent un fauteuil de ce type sont célibataires. Cependant, elles ne les ont pas achetés, au contraire des *gamers* recensés ci-dessus. « Ces assises de compétition » avec coussins et appui-têtes intégrés viennent de cadeaux de tiers. L'équipement offert est fréquent sur notre terrain. Noëls, anniversaires, tout comme durant l'enfance et l'adolescence, sont des occasions d'acquérir ce type de fauteuil habituellement inaccessible.

II.1.2.2. Le « mécénat »

À la manière des conjugalités, les cadeaux peuvent-être un moyen pour les *gameuses* de varier leur équipement vidéoludique. Pour ce qui concerne le matériel, 10 enquêtées sur 25 ont des technologies obtenues par ce biais. Le conjoint et/ou la famille ne sont pas les seul·e·s à être à l'origine de ces présents. Le groupe des pairs est particulièrement à l'origine de ce type de moyen d'accès aux technologies. Ces passations par autrui se retrouvent pour les équipements annexes et dans une moindre mesure pour les machines principales qui restent, elles, acquises personnellement. Les amis peuvent aussi guider dans les achats, souvenons-nous de l'achat de la souris Roccat Tyon de Gtan, qui se décide pour ce modèle grâce, en partie, à eux[429] et son conjoint. Ainsi, des enquêtées ont constitué une partie de leur parc au travers des dons, emprunts et cadeaux. Les dons et les cadeaux sont à distinguer dans la mesure où les premiers

[428] Entre 50 et 100€.
[429] Gtan joue exclusivement avec des hommes.

s'inscrivent dans des logiques de transmissions soulignées précédemment alors que les seconds concernent des modèles plus actuels. Waya nous explique qu'elle a investi seulement dans son ordinateur, le reste des technologies qu'elle utilise sont glanées et/ou offertes par des tierces personnes :

> « Mon PC c'est le mien. Ma souris c'est un ami avec qui je joue qui me l'a offerte à mon anniversaire, mon casque c'est pareil pour m'aider dans mon jeu (…) Mon deuxième écran c'est Roland qui me l'a filé » (observation chez Waya, septembre 2016).

Nous pouvons voir par le biais de l'inventaire matériel des conjoints que ce type de mécanisme, ne se retrouve pas chez eux. Dans la hiérarchie du renouvellement du matériel informatique, ils sont toujours prioritaires. Les équipements sont partagés avec leur conjointe. Cependant eux-aussi économisent et/ou se servent de ressources financières, à l'image des fêtes, afin d'acquérir de nouveaux composants.

Les cadeaux ne se retrouvent pas seulement dans l'énumération matérielle des technologies. En effet, il faut également aller voir à l'intérieur de l'inventaire des jeux dématérialisés. Le groupe des pairs prend ici toute sa dimension dans la pratique des *gameuses*. Les titres et leurs extensions sont parfois offerts par le biais de certaines interfaces (*Steam*)[430] et/ou via une clef en ligne[431]. Les principales motivations de ces dons s'expliquent par la volonté de « jouer avec ». Cette logique de mécénat dans l'acquisition des jeux, bien que majoritairement conjugale, peut venir des amis. Cependant, pour ces derniers, les cadeaux sont plus nombreux quand on interroge les logiques d'achats des items payants présents (montures[432], animaux ou encore les *skins*)[433] sur l'interface de jeu des enquêtées. Il est fréquent pour les *gameuses* de recevoir des cadeaux en ligne visant à leur faire plaisir. Depuis le début de ce paragraphe dédié aux acquisitions venant du groupe des pairs, le masculin est utilisé sciemment. Au sein des données récoltées, le fait d'offrir des cadeaux est uniquement masculin. Ainsi, Copan comptabilise 140 *skins* sur le jeu *League of Legends* et collectionne les montures de *World Of Warcraft* (326 au total). Elle nous explique qu'elle a rarement « mis de l'argent » dans ces deux jeux. Au contraire des nombreux cadeaux envoyés, elle se souvient très bien des items, *skins* et *pets* (animaux de compagnie) achetés avec ses propres fonds. Elle lie la densité de sa collection à ses nombreux contacts dans le jeu[434]. Sur la plateforme Steam, le mode famille lui permet de partager des jeux

[430] Pour rappel, Steam est une plateforme de jeu qui permet d'acheter des titres et de jouer en ligne où, à la manière des jeux que nous avons vus, il est possible d'ajouter des contacts.
[431] Une clef en ligne est généralement un code à entrer sur une interface pour pouvoir accéder à un contenu.
[432] Les montures désignent les créatures qu'il est possible de chevaucher. Les animaux (*pets*) accompagnent le temps de jeu et peuvent aider leur propriétaire. Recenser exactement l'ensemble des montures/animaux est fastidieux face aux paramètres qui peuvent déterminer leur accès (races, missions, peuple).
[433] Le nombre de *skins* disponibles dans LoL est difficilement quantifiable tant les personnages sont nombreux et les manières de les acquérir tout autant. Selon un recensement amateur, 476 sont achetables et 237 sont non achetables pour un total de 713 *skins*: https://boards.euw.leagueoflegends.com/fr/c/guides-trucs-et-astuces-fr/Jzi6FzBE-le-nombre-de-skins-sur-tous-les-champions-de-lol (consulté en janvier 2019).
[434] 520 pour *League of Legends* et 78 dans *World of Warcraft*.

avec d'autres utilisateur·ice·s gratuitement à condition de ne pas jouer en même temps au même jeu. Il est également possible d'offrir des jeux sur *Steam* à l'image de la capture d'écran d'Avav ci-dessous en 2018.

Figure 22 : Offrir des jeux

Avav a la possibilité de jouer à plus de 70 jeux via la plateforme Steam. Si l'on se concentre sur les titres listés ci-dessus, Avav a seulement acheté les deux éditions de Portal avec ses propres deniers, les 11 autres (en surbrillance blanche) lui sont offerts par ses partenaires de jeux[435].

Cette focale sur l'inventaire du matériel souligne l'importance d'un certain type de technologies dans la pratique vidéoludique des *gameuses*. Cette dernière est équipée d'une certaine manière qui vise à optimiser les performances en jeu. Doubles écrans, casques, souris sont essentiels et mobilisés pour les capacités qu'ils optimisent ainsi que le confort offert. Toutefois, l'investissement vidéoludique se fait selon des modalités dépendantes des partenaires de jeux. Les conjugalités, le groupe de pairs ou encore les connaissances peuvent être autant d'appuis facilitant l'accès aux technologies. En cela, nous retrouvons, dans le rapport au matériel à l'âge adulte, certains des mécanismes déjà observés lors des initiations. Toutefois, l'autonomie reste plus grande que dans les périodes précédemment analysées puisque les *gameuses* sont les propriétaires de leur ordinateurs et consoles. L'anticipation de la nécessité des ressources requises par les jeux et la progression de la pratique sont déterminantes dans le choix des

435 Ceux en gris sont les jeux disponibles via le mode famille.

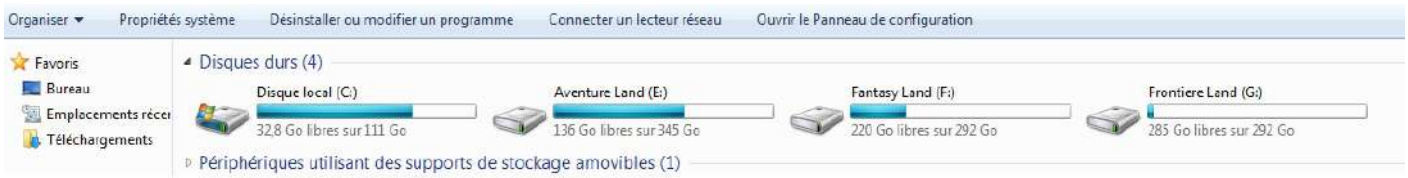
technologies qui sont pensées (quand les conditions économiques le permettent) en lien avec la pratique vidéoludique. **Acquérir de l'équipement est une chose, qu'en est-il de son entretien ?**

II.1.3. Entretien du matériel

Pour une importante partie de notre population, la pratique vidéoludique se fait majoritairement sur support informatique (22/25). Outre cette dernière, la bureautique et les recherches sur internet, le quotidien de l'usage d'un ordinateur est rythmé par les installations, mises à jour, améliorations (ajouts de composants) et la résolution des bugs. Ce sont ces quatre types d'actions qui sont les plus visibles sur notre terrain. Comment cela se passe-t-il chez les *gameuses* ? Les façons de procéder ne sont pas uniformes selon les types de maintenances effectuées. Nous avons listé dans les colonnes « entretien matériel » des tableaux[436] (figure 21 et 22) les personnes qui interviennent ou non dans ce type de procédures informatiques autant du côté des *gameuses* que de celui des conjoints présents sur le terrain.

Les installations des jeux et autres logiciels, comme les mises à jour, sont effectuées par les *gameuses*. Toutes celles qui jouent sur ordinateur portent une attention particulière à ce type de maintenance. Au moment d'ajouter un nouveau programme, elles sont attentives à la place disponible sur leur disque dur. Avant de se lancer dans le téléchargement, elles anticipent l'endroit idéal à réserver à l'élément souhaité. La fragmentation des disques durs en plusieurs espaces de sauvegarde se retrouve chez les *gameuses* qui ont un « PC monté ». Ils sont segmentés, selon les usages majoritaires des ordinateurs, comme le montre la capture d'écran de l'ordinateur de Soldol[437] :

Figure 23 : Fragmenter son disque dur



Soldol a un disque dur de 1 Téra de capacité totale qu'elle segmente en 4 emplacements d'installation et de sauvegarde. Le nom de ces derniers est personnalisé[438] par l'enquêtée. Le disque « Local C » sert à supporter, selon elle, tous les programmes indispensables au fonctionnement de son ordinateur : système d'exploitation, java, navigateur internet. Le

[436] Voir : Figure 20 : Tableau recensement du matériel des origines au quotidien ; Figure 21 : Équipement du conjoint gamer.
[437] Capture d'écran réalisée par Soldol en 2016.
[438] Elle nous explique que le choix de ces noms « Aventure land », « Fantasy land » et « Frontière land » vient des zones du parc Disneyland Paris.

deuxième, « Aventure land », le plus étendu en terme de capacité, est dédié uniquement aux jeux vidéo, à leur installation et leurs différentes mises à jour. « Fantasy land » est réservé au travail et photographies, « Frontière land » sert, lui, à stoker les séries et les films téléchargés. Notons, pour l'anecdote, que les appellations du disque dur sont en lien avec les fonctions de ces espaces de stockage. Du côté de l'aventure, les jeux vidéo, de la fantaisie, les photographies et les mondes à frontières de la fiction. Si chaque nouveau programme, au moment de l'installation, trouve facilement sa place à l'endroit adapté, le fait de partitionner le disque dur est une opération rarement faite par les *gameuses* elles-mêmes. En effet, celles qui possèdent un « PC monté » sont assistées, lors de sa première mise en route, dont la séparation du disque dur en plusieurs espaces peut faire partie. Nous avons déjà évoqué l'histoire du PC de Lus qui délègue le montage de ce dernier à son ami Robin. Quand les machines arrivent montées, il est nécessaire d'installer un certain nombre de logiciels avant de pouvoir les utiliser et jouer. À quelques rares exceptions près (Anna, Avav et Lus), cette étape est déléguée à des hommes de l'entourage. Pour les *gameuses* en couple, cette phase de mise en place (système d'exploitation, logiciels de base) est majoritairement assurée par le conjoint, si celui-ci n'a pas assez de compétence et/ou en cas de célibat ou de vie en solo, cette étape est prise en charge par des amis « qui s'y connaissent » (observation Copan). Toutes les enquêtées ont dans leur réseau de relations, un homme qu'elles distinguent pour ses connaissances informatiques. Ces derniers vont être majoritairement appelés lors d'ajouts de composants ou de pannes entrainant un arrêt total du système. S'il n'est pas possible pour eux de se déplacer, le support est assuré à distance :

> « Copan m'explique qu'elle a changé sa carte mère en *facetime*, téléphone posé sur son fauteuil, torche pour mieux y voir. Elle me précise qu'avant d'effectuer le changement, elle a « quand même passé l'aspirateur pour la poussière ». Pas à pas, son ami lui a donné les directives, il vit à l'autre bout de la France » (observation chez Copan Juillet 2018).

Les *gameuses* sont plus autonomes concernant l'entretien au quotidien contrairement à la première mise en route. Les mises à jour et la gestion de l'antivirus sont individuelles. En cas de ralentissement par le biais d'un raccourci tapé de manière automatique[439], elles surveillent avec attention les processus en cours d'exécution et identifient d'un coup d'œil les programmes qui requièrent trop de ressources. Le ventilateur des « PC montés » est, lui aussi, entretenu avec soin pour éviter le cumul de poussière. L'éventuelle surchauffe est surveillée via des logiciels annexes. Sur ordinateur portable, des supports ventilés sont utilisés afin de renforcer les capacités de refroidissement. Pour les *gameuses* qui jouent sur console, l'attention à la machine n'est pas si chronophage. En effet, au quotidien, elles s'attardent seulement sur les réglages au sujet de la luminosité en fonction de celle ambiante. Toutefois, elles se distinguent dans le soin avec lequel le CD du jeu est rangé dans la boîte d'origine. Elles installent elles-mêmes les

[439] Alt/control/suppr.

consoles et assurent les différents branchements, les mises à jour se lancent d'un simple clic et ne nécessitent pas autant de réflexion que sur ordinateur.

La résolution des bugs se fait selon divers degrés. Les causes des ralentissements sont souvent anticipées à l'aide des différents logiciels de surveillance installés en amont (antivirus, température, optimisation). Malgré cette attention, des failles peuvent subsister. Quand la cause des bugs n'est pas débusquée, le second réflexe des *gameuses* consiste à rechercher sur internet via la liste de symptômes du problème. Si les procédures en ligne ne conduisent pas à sa résolution, elles demandent l'aide des hommes de leur entourage. Chez les enquêtées qui vivent en couple, certains conjoints nous confient « surveiller » l'ordinateur de leur conjointe. Anna est la seule des enquêtées en couple qui est la référente informatique du foyer. Son mari Roland joue sur console et se désintéresse du domaine technique. En cas de problème qu'elle n'arrive pas à résoudre seule, elle se tourne vers des amis et des magasins spécialisés. Si Anna est la référente informatique de son foyer, les autres *gameuses* le sont également au sein de leur entourage néophytes. Elles sont souvent sollicitées par leur famille ou des ami·e·s en qualité de conseillères technologiques.

L'entretien de l'ordinateur, l'attention portée et les perceptions en tant que référente informatique sont autant d'indices du rapport aux technologies des *gameuses*. Nous pouvons voir, dans le traitement du parc vidéoludique, les connaissances techniques nécessaires. La machine et le lien intime avec elle (Collet, 2006) ne sont pas rejetés pour nos enquêtées. Au contraire, ces dernières en prennent soin quotidiennement et savent faire face à une panne ou un bug. Certaines d'entre elles ouvrent les unités centrales. Cependant, les référents perçus comme les plus qualifiés restent des hommes. Ainsi, le rapport au matériel se donne à voir au travers des usages quotidiens des technologies. L'équipement est central chez les *gameuses* et sous-tend une attention particulière. Ces paramètres semblent essentiels dans la mesure où ils supportent et rendent possible ce type de pratique et participent à sa dénomination.

II.2. Une pratique

À l'âge adulte, les périodes de jeu sont intrinsèquement liées aux prérogatives professionnelles et de formation. Toutefois, le temps de jeu est significativement plus régulier comparativement à l'adolescence. Nos observations nous permettent de voir que les enquêtées agencent les temps de jeu dès qu'elles le peuvent. Pour certains jeux (*League of Legends*, Diablo, *Call of Duty*), les parties sont plus courtes et s'intercalent avant une sortie à l'extérieur, les *gameuses* trouvent le temps de jouer quotidiennement. D'autres titres nécessitent une attention plus longue (Survival, Dofus, WOW, Aion), ne peuvent aussi facilement s'intercaler et se font uniquement lors de

temps dédiés de plus d' une heure. Pour autant, le jeu ne s'arrête pas à ces derniers, à l'image de Copan qui gère ses objets à vendre, au travail, via une application du jeu WOW dédiée à cet effet sur son *smartphone*. Cependant, les parties se font majoritairement le soir et les weekends comme nous l'avons déjà évoqué plus haut. Les périodes de vacances et de congés sont l'occasion de jouer plus intensément, à l'image de Loly et Idrill qui nous confient avoir posé des congés pour la sortie d'une des extensions de *World of Warcraft et* Guild Wars II. Pour les *gameuses* qui n'exercent pas d'activité salariée, les temps de jeu sont en décalage avec celles qui jouent après des horaires de bureau classiques et se répartissent les après-midis et une partie de la nuit. Outre ces périodes de non activité salariée, le temps de la grossesse est, lui aussi, l'occasion d'intensifier le temps de jeu et de réfléchir aux rapports de transmission.

II.2.1. *Gameuse* et maternité

Les foyers où sont présents des enfants sont minoritaires au sein de notre population (4/25). Nous avons pu suivre 2 foyers avec des enfants entre 2 à 6 ans ainsi que 2 grossesses. Attendre un enfant est vécu par ces deux enquêtées comme l'occasion d'intensifier leur pratique. En effet, Gtan et Avav pendant les derniers mois, profiteront de leur arrêt de travail pour jouer en journée et le soir. Toutes deux jouent à *League of Legends*. Si Avav maintient son niveau diamant, pour Gtan ce moment marque une montée de palier et lui permet d'être à la limite du grade de platine. Après la période de l'accouchement, la pratique s'adapte au sommeil de l'enfant et redevient plus classique à la reprise de l'activité professionnelle.

Il est intéressant de voir, chez ces 4 *gameuses,* une certaine part de reproduction de la posture de régulatrice soulignées chez leur mère (voir chapitre 4 : I.2.2. Des absentes). Au contraire de ces dernières, les *gameuses* ne sont bien évidemment pas des « gestionnaires maladroites » de par leur maîtrise des univers vidéoludiques. Elles ne sont pas non plus dans le mimétisme du rapport paternel avec une mise à disposition directe et un partage sans condition du temps de jeu. Chez Gtan, Anna et Avav, la réflexivité est de mise. Elles sont déterminées à et/ou encadrent la pratique de leur enfant. Cela passe par une réflexion dans une perspective pédagogique dans la volonté de respecter son développement cognitif : contenus et machines, dont l'accès est limité, adaptés aux âges. La pratique se fait ou est envisagée seulement à partir de 4 ans en coprésence dans une optique éducative. Chez elles, les écrans sont prohibés en-dessous de 4 ans et l'introduction des jeux vidéo est envisagée ou se fait plus tard contrairement à leur propre parcours de *gameuse*. Chez Acha, au contraire, la pratique de sa fille est mise en place dès son plus jeune âge et se caractérise par une multiplicité des supports (*smartphone*, consoles de salon et spécifiquement ludoéducatifs). Profusion n'est pas pour autant synonyme de non encadrement. Acha m'explique qu'elle « fait attention ». Attention aux contenus vidéoludiques

en ciblant des supports adressés à son âge. Chez Acha les écrans apparaissent comme des moyens de garde à moindre coût (Frizzo Barker et Chow White, 2012) pour lesquels la pratique se fait toujours en autonomie. Toutefois, il est important de préciser qu'à la différence des 3 autre enquêtées, Acha est mère célibataire. Elle ne s'interdit pas, au contraire des autres, de jouer à *Call of Duty* en présence de sa petite fille âgée de deux ans (au moment de notre rencontre). Pour elle, jouer devant sa fille est un moyen de lui transmettre sa passion pour les jeux vidéo.

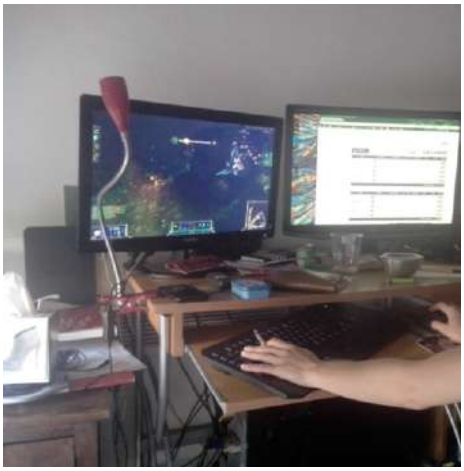
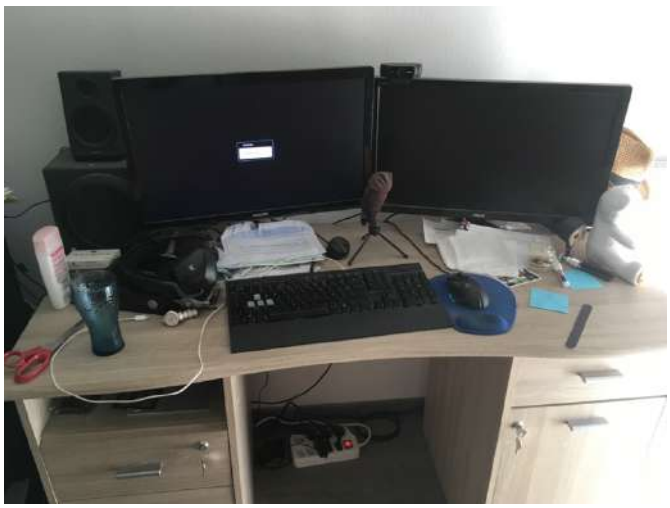
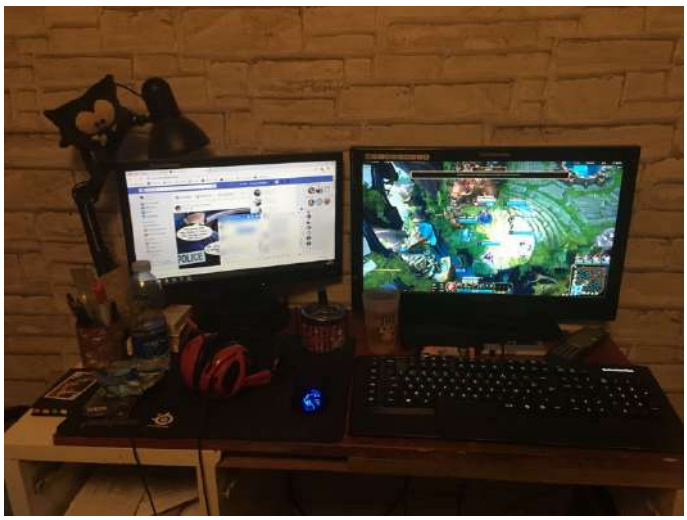
Continuons notre exploration des pratiques vidéoludiques quotidiennes. L'acquisition du matériel vidéoludique est pensée pour ses performances et il est conservé avec soin : qu'en est-il de son utilisation ? Si les technologies que nous avons listées, comme les doubles écrans ou encore les souris à plusieurs boutons, sont réputées pour améliorer le confort de jeu, comment sont-elles mobilisées et exploitées ? Les situations de migrations ludiques et les différents achats d'équipements offrent l'avantage de saisir la pratique inscrite dans la progression. Toutefois, ce type de configuration ne se retrouve pas chez l'ensemble des *gameuse*s, certaines ne veulent pas ou ne peuvent pas accéder à ce type de matériel et jouent au même du titre du début à la fin de nos observations. Pour ces dernières comme pour les autres, l'observation se centre sur les réflexes et la dextérité visibles durant les parties. Comment s'opèrent les choix à faire en jeu et selon quelles modalités (assurance, temps), quels sont des domaines les plus approfondis par les *gameuses* ? Au-delà du maniement du personnage et de ses déplacements, comment s'opèrent la gestion de l'équipe et des autres paramètres à prendre en compte dans le temps de jeu (anticipations des actions adverses, directives, conseils) ? Avant de détailler le déroulement des parties et les habilités qui se donnent à voir, l'espace dans lequel se fait la pratique est également important. En effet, la place dans les logements consacrés au parc vidéoludique est à l'image de la place de la pratique dans la vie des *gameuses*.

II.2.2. Une vie autour de l'espace de pratique

Les espaces de jeux ne sont pas seulement constitués des machines elles-mêmes mais sont aussi pensés afin d'optimiser le temps de jeu. Les bureaux et les lieux de pratique (pour celles qui jouent sur consoles de salon) sont aménagés dans l'optique d'y passer un maximum de temps. Les objets laissés autour de l'ordinateur et de l'écran de télévision sont autant d'indices montrant le temps passé à jouer. Outre les tasses de thé/café et autres bouteilles d'eau servant logiquement à s'hydrater, il n'est pas rare de voir des enquêtées grignoter ou prendre leur repas face à leurs écrans et à côté de leur clavier et manette. Les repas sont souvent préparés en amont puis réchauffés entre deux parties. Manger sur le bureau s'observe particulièrement chez les enquêtées qui vivent en colocation, seules et/ou célibataires. Manger se fait donc en compagnie

du jeu et des écrans comme chez les solos analysés par Anne-Sylvie Pharabod (2007). Cependant, il arrive également aux couples de prendre leurs repas sur leurs bureaux respectifs. Ce quotidien passé dans cet espace se retrace également dans les divers éléments laissés à portée de main comme visible *via* l'échantillon de photographies[440] qui suit :

Figure 24 : Vivre autour de son espace de pratique

La vie s'organise autour de cet espace de jeu. Le courrier est ouvert devant les écrans pendant le temps d'attente des parties. S'il paraît évident que la gestion administrative se localise à cet endroit, le bureau principal, lieu de pratique, sert aussi d'annexe de la salle de bain. Limes et vernis à ongles, trousse de maquillage, crème hydratante, médicaments et moyens contraceptifs font partie du décor. Ces éléments témoignent de la vie des *gameuses* qui s'organise au cœur de l'espace de jeu. Puisque la pratique vidéoludique est chronophage autant centraliser les tâches du quotidien autour d'elle. Ainsi, au-delà de cette gestion administrative, le lieu de pratique

[440] Photographies réalisées par l'enquêtrice.

devient un espace « intime dans l'intime » où la vie des *gameuses* se centralise et se donne à voir dans les objets qu'elles y laissent .

Les endroits consacrés à cette écologie de pratique nous renseignent eux-aussi sur le poids accordé à cette dernière dans les foyers. La majorité des *gameuses* (16) jouent dans leur salon (pièce de vie) où se trouve l'ordinateur et/ou les consoles et peuvent parfois jouer dans la chambre, particulièrement en cas de pratique sur ordinateur portable. En cas de portabilité de l'équipement hors espace du bureau, elles recréent en partie cette écologie en accumulant les objets nécessaires à proximité immédiate. Ces petits espaces sont plus réduits que le bureau habituel. Ils sont aménagés, comme l'explicitent les extraits d'observations ci-dessous, en cas de situations inhabituelles (absences des colocataires, déménagement, maladie).

> « Arrivée chez Unav, on s'installe dans le salon. Je suis surprise : elle m'explique que ses colocs ne sont pas là et qu'elle en profite pour jouer dans le salon et que ça explique « le bordel » ambiant. Avant de jouer elle me dit d'attendre : « je suis pas prête » elle va chercher une multiprise pour brancher son ordinateur et son chargeur de téléphone mobile. Elle ajoute un paquet de gâteaux, son stick à lèvre et son sac à dos près d'elle, remplit un litre d'eau, fait bouillir de l'eau et prépare la théière et sa tasse. Elle met deux petits coussins Ikea sous ses coudes, se tient droite, son dos bien aligné au canapé, ses pieds en tailleur son ordinateur entre ses jambes coincées et commence à jouer » (observation chez Unav, décembre 2015).
>
> « Arya est en plein déménagement elle joue dans son salon. Son bureau est parti dans son nouveau logement, c'est sa dernière soirée dans son studio. Seul son canapé et sa petite table basse d'appoint restent de son ancien mobilier. Au milieu des cartons, elle joue sur son clic-clac avec son support d'ordinateur/ventilateur, sa table rose lui sert d'entrepôt provisoire : gobelet de Macdonald/cendrier, trousse de maquillage, lingettes, paquet de chips, nouveau bail, carte d'identité » (observation chez Arya, Janvier 2014).
>
> « Kawai est malade. Grippe, on lui a réduit l'électricité elle ne peut pas mettre le chauffage. Elle me prévient « chez elle, il fait froid ». J'arrive, je frappe à la porte, elle me crie : entre ! Elle joue dans son lit et m'a demandé de lui rapporter du sirop. Deux couettes en plus de son pyjama. Il fait vraiment très froid, je garde mes mitaines. Tous ses coussins sont derrière son dos, son ordinateur entre son ventre et le début de ses jambes. Téléphone portable et casque sur le côté. Paquets et mouchoirs usagés, médicaments et planche à découper pour tapis de souris, portefeuille, chéquier et boite à lentilles » (observation chez Kawai, Février 2013).

Une minorité des enquêtées dispose d'une « salle de jeux vidéo » comme elles la nomment. Ces enquêtées sont celles qui vivent dans les logements les plus grands de notre population (appartement de 3 pièces ou maison) et sont toutes en couple au moment de notre première rencontre. Le choix d'avoir une pièce consacrée à la pratique est issu d'une volonté conjugale. Loly et Thierry consacrent un étage entier aux jeux vidéo avec un deuxième WC à proximité. La présence de ce dernier est un argument de choix dans l'achat de cette maison où le couple peut donc jouer en évitant de descendre au rez-de-chaussée. La pratique joue inévitablement dans le choix du logement. En cas de changement de lieu de vie, la force de la connexion disponible dans le nouveau est un élément essentiel. Les *gameuses* se renseignent en amont avant d'envisager les visites. Disposer ou non d'une connexion par fibre optique peut être un argument déterminant entre un appartement et un autre, d'autant plus quand les enquêtées

sont en couple avec un *gamer* dont le jeu s'effectue en même temps. Au contraire, l'absence d'une ligne internet performante peut être un motif de déménagement :

> « Cpa habite 6 mois avec son conjoint en colocation avec 3 de ses amis à 20 minutes du centre-ville de Bordeaux dans une vielle maison. Romain et elle vont déménager suite à l'impossibilité de connecter l'ensemble des personnes de la colocation en simultané. Dans son actuel logement, il et elle songent de nouveau à déménager face aux plaintes des voisins. Romain tape contre les murs en cas de défaite et hurle. Les tentatives de médiations ont échouées, d'un autre côté : « c'est plus fort que lui » elle ironise : « sa voisine a un bébé, elle aussi » » (observation chez Cpa, juin 2016).
>
> « Arya déménage demain : « mon nouvel appart a la fibre ! » (observation chez Arya, janvier 2014).
>
> « Gtan a acheté avec son conjoint un appartement. La connexion (la fibre) a été un des paramètres de l'achat » (observation chez Gtan, avril 2015).

Les jeux vidéo ne sont pas un simple passe-temps, les prises matérielles et la place qui leur sont accordées sont loin d'être anodines. En effet, les technologies vidéoludiques sont issues d'un processus de réflexion et sont adaptées, quand cela est financièrement possible, au temps de jeu. Si un certain type de matériel révèle l'investissement des *gameuses* dans leur pratique, les écologies de pratique reflètent son aspect intime. Ces deux éléments participent à mieux comprendre comment les jeux vidéo sont véritablement imbriqués dans la vie des femmes de notre population. Il n'y pas de rejet, comme nous l'avons déjà souligné, des technologies informatiques mais plutôt des rapports de bienveillance. Les technologies vidéoludiques sont des biens précieux à préserver. Les connaissances des *gameuses* leur permettent d'assurer une grande partie de l'entretien du parc vidéoludique. Cependant et même si elles sont des référentes informatiques, notamment au sein de leur famille, en cas de doutes ou de pannes sévères, les référents restent masculins. Après le détail de la place des jeux vidéo au quotidien, penchons-nous sur les pratiques effectives.

II.2.3. Jouer avec

Le jeu avec autrui est la motivation principale que les *gameuses* mettent en avant dans les motivations de jeu. Elle est bien évidemment intrinsèquement liée au type de titre (M)MOG. Toutefois, l'aspect collectif est vivement apprécié. En effet, ces groupes de jeu « obligatoires » ne sont pas vécus comme des contraintes par nos enquêtées. Une écrasante partie d'entre-elles (23/25) joue avec des personnes qu'elles connaissent. Outre les logiques conjugales qui restent majoritairement moteurs dans la découverte des jeux en ligne, les autres partenaires de jeu figurent dans leurs listes d'ami·e·s et ont des origines diverses. Collègues de travail, ex amant·e·s, contacts par connaissance composent l'essentiel de l'effectif des partenaires de jeu. Les habitudes sont bien installées avec des temps vidéoludiques qui se font très majoritairement

accompagnés de ces personnes. La densité des équipes est variable selon les jeux observés. Les rythmes de pratique sont semblables, les rendez-vous ne sont pas fixés mais se font par accord tacite avec des connexions en soirée et les week-ends. Celles qui n'ont pas une activité salariée ou disposent de certaines journées libres dans le cadre de leurs formations, le font avec les contacts connecté·e·s quand la volonté de jouer se manifeste. En cas d'absence, le téléphone est un moyen de solliciter les joueur·euse·s avec qui les *gameuses* ont l'habitude de jouer. Nos enquêtées connaissent les emplois du temps des personnes avec qui elles jouent le plus fréquemment. Jours de congés, maladies, périodes de partiels sont énoncés à l'avance afin que chacun·e prenne les dispositions nécessaires.

> « J'arrive Avav est en train de jouer à *Trackmania*[441] . J'attends Macxd (*pseudo du joueur*). Elle prend son téléphone : « il m'a pas répondu, il fait quoi là, normalement il est chez lui ». [Mac… ? c'est qui ? ça me dit rien]. Avav m'explique qu'elle a rencontré ce joueur sur un forum de *Trackmania*, il lui a donné des conseils et maintenant elle joue avec lui à LoL » (observation chez Avav, août 2016).
>
> « Cam s'installe : bouteille d'eau, snack et téléphone branché. Elle vérifie sa connexion sur un site en ligne : problème de wifi. Elle tape très vite sur son téléphone. [Tu gères des sms ?]. Elle m'explique qu'elle est en train de voir avec les gars pour leur dire « qu'elle est co (connectée) ». (…) Lancement de Skype. « Alors ça va Benous (pseudo du joueur) cette grippe ça passe ? » (observation chez Cam, mars 2016).
>
> « Sms de Julie à 13h elle va jouer cet après-midi : j'y vais. Julie s'installe. Elle m'explique qu'elle joue exceptionnellement à 16h. Tous ses rdv de travail ont eu lieu ce matin. Son frère joue beaucoup en ce moment, il est en vacances. Elle lance Skype : il n'est pas connecté elle l'appelle sur son téléphone » (observation, Julie, avril 2014).
>
> « Cpa m'explique qu'en ce moment « c'est la fête », nous sommes mi-janvier les partiels sont finis, toute l'équipe est connectée pour fêter ça » (observation, Cpa, janvier 2016).

Dans les extraits ci-dessus, nous retrouvons les origines diverses des partenaires de jeu. Avav attend Macxd rencontré sur un forum de *TrackMania*, Cam et Cpa jouent avec des ami·e·s connu·e·s par le biais de son conjoint, Julie avec son frère. Les smartphones sont fréquemment sollicités pour vérifier la disponibilité des personnes avec qui les *gameuses* veulent jouer. Outre un temps de jeu partagé et les prérogatives de chacun·e, jouer quotidiennement avec les mêmes ami·e·s entraine des échanges intimes dépassant le cadre du jeu.

II.2.3.1. « Psychologie » vidéoludique

La gestion des individualités de chacun·e est une des spécialités des *gameuses* de notre population. Si certaines (16/25) se décrivent comme « la psychologue du groupe », 22 d'entre-elles assurent effectivement des fonctions d'écoute et de coordination. Demander des nouvelles

[441] Jeu de course de voiture. Le but du jeu est d'effectuer la trajectoire idéale en un minimum de temps. Pour plus de détail : voir lexique en annexe.

et conseiller en cas de problème font partie du temps de jeu des *gameuses*. Cette attention à autrui prend souvent la forme de conversations individualisées ou encore, à son paroxysme, de visites à domiciles[442] :

> « Arrivée chez Matho. (…) on frappe à la porte. Un ami à elle entre. Présentations avec Stéphane. Il s'excuse d'arriver à l'improviste. Stéphane : « Matho ça va pas, ça recommence ». Matho me demande de reporter la séance d'observation au lendemain même heure. Je comprends « la situation de crise » qui se lit sur le visage de Stéphane, je pars.
>
> Observation le lendemain : Matho m'explique que Stéphane a de gros soucis avec sa conjointe : situation de violence domestique. Elle a passé de 18h à minuit avec lui afin de le conseiller et principalement l'écouter : « j'ai fait ma psychologue de service » (observation chez Matho, décembre 2014).
>
> « Arrivée chez Eva. Elle m'explique être très fatiguée. Elle vient de passer deux heures au téléphone avec un ami avec qui elle joue. Suite à sa rupture il l'a sollicitée pour parler de son mal-être. Elle continue la conversation par sms pendant qu'elle joue » (observation chez Eva, janvier 2013).
>
> « Cpa passe beaucoup de temps à écrire en tchat privé avec Macdou09. Pendant une pause-café, je lui demande pourquoi elle ouvre fréquemment la fenêtre consacrée à une conversation avec lui et répond en même temps qu'elle joue. Elle m'explique que Macdou09 a besoin de se confier sur des difficultés qu'il traverse en ce moment (conjugalités) » (observation chez Cpa, octobre 2015).
>
> « Idrill joue avec un ami en duo. (…) Après la rupture de ce dernier, elle m'explique qu'il a besoin d'attention et que c'est pour cela qu'elle privilégie le temps de jeu avec lui, elle se définit comme "la psychologue du jeu" » (observation chez Idrill, septembre 2012).

Cette fonction d'écoute s'apparentant au *coaching* est, pour certaines (7/22), instituée et reconnue informellement par le dispositif du jeu. En ce sens, ces compétences d'écoute active perçues comme typiquement féminines sont manifestement une de leurs valeurs ajoutées (Mennesson, 2005b). Dans les guildes (pour celles qui jouent à un (M)MORPG), certaines ont même des postes à responsabilités liés directement aux ressources humaines comme l'explique Loly :

> « Je suis officier. Je suis celle qui est chargée du recrutement dans la guilde. Je décide, enfin pas totalement, on en discute quand même (rires), de qui rentre et qui sort. En gros, je demande la motivation des personnes. Chez nous (sa guilde), c'est les recommandations qui sont importantes : en gros si tu connais quelqu'un. Après c'est moi qui jauge la motivation des gens qui demandent à rentrer » (Loly entretien n°3, décembre 2015).

La désignation des différents postes dépend des jeux[443]. La fonction d'officier·ère occupée par Loly est au niveau hiérarchique juste au-dessus de celle de chef·fe de guilde. Elle consiste, comme explicité ci-dessus, à contrôler les entrées et les sorties des joueur·euse·s des collectifs de

[442] Nous avons observé, dans ce cadre, 4 visites à domicile de partenaires de jeu durant la récolte de données. À ces dernières s'ajoutent certaines, hors de la présence de l'enquêtrice.
[443] « Chef·fe de guilde » est le niveau en haut de la pyramide des positions dans les groupes. La personne à l'origine de sa création occupe généralement cette position. D'autres distinctions sont possibles à l'image des « officier·ère·s » chargé·e·s de seconder. Enfin, les jeunes recrues novices sont également mises à part au travers d'un statut différent de celui des membres intégrés depuis plus longtemps au sein du collectif.

jeu. Les prérequis dans les recrutements sont variables selon les collectifs avec une prévalence pour les recommandations par interconnaissance. Hormis cette régulation des flux de joueur·euse·s, les *gameuses* sont également sollicitées en cas de conflit pour leurs qualités de médiatrices. Elles sont chargées de collecter les récits des faits par les différents partis incriminés. L'analyse de la situation est ensuite livrée au chef de guilde. À l'exception de Serid et Acha, aucune des femmes présentes dans notre population n'occupe ce poste qui est exclusivement masculin. En effet, ces deux *gameuses* nuancent l'ensemble des résultats que nous venons de souligner (voir encadré n°8). Néanmoins la majorité de nos enquêtées mobilisent une partie de leurs temps vidéoludique à une attention envers autrui, préservant ainsi la bonne entente indispensable à la vie du collectif. Si ce poste est clairement défini, officiel et reconnu par le dispositif de jeu, ce type de mission peut être endossé de manière informelle (15/22). Les raisons pour lesquelles ces enquêtées ne sont pas distinguées viennent principalement de la date de leur entrée au sein du groupe de jeu. Si des qualités et des tâches incombent aux membres distingué·e·s, ce système de hiérarchisation dépend également de la date d'entrée et du taux de connexion des personnes qui le composent. Rolo nous explique qu'elle est restée « simple membre » de sa guilde sur *World Of Warcraft* et ce malgré son investissement. En effet, le temps de connexion est le paramètre essentiel du groupe auquel elle appartient et détermine le statut d'officièr·e·s. Certaines personnes jouent quantitativement plus qu'elle, ces dernières sont donc plus légitimes à occuper cette fonction. Hors des (M)MORPG, ces attitudes de jeu peuvent être reconnues en dehors des postes et se retrouvent sur *League of Legends* à l'image de la distinction « meilleur·e coéquipier·ère »[444].

[444] Il est possible d'honorer une fois un·e partenaire de jeu par parties classées selon critères : « sang-froid », « super leader » et « gg ». Le taux d'hommages permet seulement d'accéder à des récompenses. Ce système est mis en place en 2017 dans le jeu *League of Legends*. Les *gameuses* observées sont souvent honorées par leurs coéquipiers pour leur « sang-froid » durant la partie, au contraire nous ne verrons jamais l'une d'entre-elles saluée pour ses qualités de « super *leader* ».

Encadré n°8 : Au sommet de la hiérarchie

Seule au sommet : Serid joue au jeu Aion (MMORPG). Elle nous explique recevoir de nombreuses propositions d'intégrer un collectif par les autres joueur·euse·s (demandes d'adhésion). Serid explique ces dernières de par son niveau, sa classe de personnage et son équipement. En effet, cet attrait pour son profil s'explique par le fait qu'elle joue une soigneuse au niveau maximum (55), rôle qui est le plus rarement choisi dans le jeu. Le temps vidéoludique de Serid se fait donc exclusivement seule et il est centré sur son unique personnage, elle ne répond que très rarement quand on lui adresse des questions sur le tchat intégré sur l'interface vidéoludique. Elle est profondément agacée et réfléchit à un moyen de contourner l'aspect fortement encouragé du jeu au sein d'un collectif. Ainsi, après avoir pensé le problème, Serid devient cheffe de sa propre légion. À cette fin, elle décide d'acheter un groupe déserté et mis en vente à bas prix. Elle devient de fait la cheffe de cette légion et ferme la possibilité de demandes d'adhésion à cette dernière. Elle n'est donc pas à l'origine de la création de ce « groupe » dont elle est volontairement la seule membre. De plus, cette acquisition lui permet accéder aux avantages intrinsèques de ce type d'adhésion : espace de stockage plus important, trophées. Elle ne reçoit plus également de proposition d'intégrer un collectif. Cette enquêtée nous confie avoir déjà tenté auparavant de s'intégrer dans une légion sans succès par manque de centres d'intérêts avec les personnes qu'elle a pu rencontrer. Si la grande majorité (23/25) joue avec des personnes qu'elles connaissent en amont du jeu, Serid partage, elle, sa pratique uniquement avec son conjoint sur un même compte. Cette absence de personnes qui jouent dans son cercle affinitaire peut en partie expliquer le peu d'attrait voire le rejet du jeu partagé. Elle accède donc à la position la plus élevée dans la hiérarchie des mises en collectif par défaut et détourne le dispositif de mise en collectif de sa vocation originelle.

Faire vivre un jeu : Lus, en plus de son temps de jeu sur *Survival*, opère en tant que gestionnaire de la page Facebook et du forum consacré au jeu. Elle y donne des conseils aux joueur·euse·s, les guide en cas de problème. Ces missions lui sont confiées directement par le créateur du jeu avec qui elle communique par mails. Elle ne connait pas son identité, seulement son pseudo. Lus s'est elle-même proposée via le forum de jeu pour apporter de l'aide. Sa demande est acceptée par le créateur étant donné qu'elle est une des joueuses les plus actives et fidèles du jeu. Aucune rémunération n'est proposée pour ce travail de gestion. Cependant, Lus est dédommagée par l'accès gratuit à des items payants déverrouillés par le créateur du jeu. Elle est la seule à occuper ce type de position et se définit comme « le bras droit du jeu ». Il est important de souligner que cet investissement est corrélé aux conditions de vie de Lus. En effet, elle est en situation de handicap et reste très majoritairement devant son ordinateur. Le « dehors » lui cause de l'anxiété, son quotidien se centre autour de son poste informatique : gestion de l'administratif, courses en ligne et jeu.

Les « glee » : Acha joue essentiellement au jeu *Call of Duty*. Après avoir fréquenté plusieurs équipes, elle décide de fonder la sienne nommée : « glee ». Ce nom n'est pas choisi par hasard. Il reflète les dynamiques à l'origine de la création de son collectif. Nous sommes déjà revenus sur ce terme dans le chapitre 4 qui traduit un décalage de la norme. À la manière du « glee club », mis en scène dans la série TV, le groupe de cette *gameuse* a pour vocation d'accueillir toutes les personnes qui se sentent exclues habituellement dans les groupes existants sur ce jeu. En effet, Acha a vécu des expériences décevantes au sein des deux collectifs qu'elle fréquentait avant de fonder elle-même le sien. Elle nous confie que le sexisme latent et l'absence de considération sont les principales raisons à l'origine de son mal-être dans ces équipes composées uniquement d'hommes. La situation ne devient plus supportable au moment où elle se fait harceler par un de ses anciens partenaires de jeu. Suite à ces agressions, elle contacte le chef de l'équipe qui ne prend pas son parti. Cet évènement finit de convaincre Acha de prendre la direction d'un collectif de jeu. Sa gestion de glee se fait fidèlement à ses principes de création dans le respect de chacun·e. Les échanges se font sur une page Facebook secrète (sur invitation) avec un message de présentation clair : « équipe pour progresser et surtout s'amuser, rejoignez-nous dans la bonne humeur. Pas de violence ici ».

II.2.3.2. Galanterie vidéoludique : quand les *skins* remplacent les chocolats

Si au travers des exemples ci-dessus, la fonction de « psychologue informelle » peut trouver une place dans le dispositif vidéoludique, elle reste non explicitée et formalisée à ses fins. Cette fonction assure pourtant une certaine cohésion entre les membres de l'équipe et entretient le lien social au quotidien. La cohésion du collectif de jeu, indispensable à son fonctionnement, passe en partie par ces moments d'écoute et de médiation. Il est difficile de retracer les origines de l'attribution de cette fonction pour celles qui la campent. Elle est verbalisée sous le registre de l'intérêt personnel comme le montre ces extraits d'observations: « j'aime bien prendre des nouvelles de mes amis, c'est important pour pouvoir jouer sans problème »[445] (Eva), « c'est la famille, c'est normal »[446] (Avav), « je suis la maman, tout le monde m'appelle comme ça »[447] (Loly). Les temps de médiation envers autrui se donnent à voir par des apartés individualisés médiés au-delà du jeu (*smartphone*, logiciels de communication). Ces séances d'échanges directs ne sont pas les seuls indicateurs du rôle de « psychologue informelle ». En effet, ce travail de coordination entre les partenaires de jeu passe également par un souci d'attention porté à chacun·e notamment par la prise de nouvelles et la prise en compte des subjectivités individuelles pendant le temps de jeu :

> « Gtan lance la partie de LoL. La conservation commence, elle demande si tout le monde va bien et quelles sont les nouvelles : elle est la seule à le faire ». (observation chez Gtan avril, 2017).
>
> « Lola commence la partie (LoL). Elle s'adresse à Synathara (pseudo d'un de ses amis) : « alors cette grippe ? Tu es toujours en train de mourir ». Elle lui conseille des gommes pour la toux et du thé : il répond qu'il aime pas ça » (observation chez Gtan, Mars 2015).
>
> « Cpa se relance une partie. Un autre joueur vient de se connecter. Elle lui demande s'il a eu les résultats du partiel qu'il avait raté » (observation chez Cpa, Juin, 2017).
>
> « Quête facile pour Idrill, elle clique sans trop faire attention, tout le monde râle tellement la facilité est évidente. Elle parle de prêt immobilier avec un ami à elle qui veut acheter, elle lui conseille de faire appel à un courtier en prêt » (observation chez Idrill, Juillet, 2012).
>
> « Loly demande sur Skype : « ça va ce qu'il vient de dire ? Tu parles plus… (smiley triste). Elle m'explique : elle suppose qu'un joueur a fait une remarque qui pouvait en blesser un autre. Loly lui écrit ce message pour savoir si « il va bien » (observation chez Loly, Mai, 2016).

Cette attention quotidienne ne se fait pas sans gratification. L'appréciation de cette dernière se lit dans les nombreux cadeaux reçus par les *gameuses*. Matériels à visée vidéoludique, éléments payants proposés par le jeu sont fréquemment offerts par les partenaires de jeux. Le tableau de recensement du matériel[448] montre pour 22 d'entre-elles l'importance de ce moyen d'accès afin

[445] Juillet 2012.
[446] Septembre 2015.
[447] Mai 2016.
[448] Voir : Figure 20 : Tableau recensement du matériel des origines au quotidien.

d'étendre et d'actualiser le parc vidéoludique des enquêtées comme nous l'avons vu dans la partie consacrée au mécénat (II.1.2.2). Ces cadeaux peuvent, au-delà du capital sympathie induit par la fonction de « psychologue informelle », revêtir d'autres objectifs et significations. Revenons sur la capture d'écran d'Avav mobilisée dans la partie que nous venons d'évoquer. Lors d'une observation enregistrée et au moment de faire une pause, elle raccroche sa conversation en cours pour se faire un thé, nous en profitons pour l'interroger sur l'origine de ces dons de jeux[449] :

Figure 25 : Cadeaux et significations

« [**Audiosurf 2**, tu l'as eu comment ?] : Un ami me l'a offert c'est un jeu qui t'aide à développer tes réflexes de jeu. [Un ami ?]. Oui un mec que j'avais rencontré sur WOW y'a un moment. Très gentil.
[**Counter-Strike ?**] : Ah ! Celui-là ben c'est Étienne (son conjoint) pour jouer avec eux. [Eux ?] Oui eux, notre groupe quoi.
[**Dark Souls II ?**] : Alors là ? Attends, je réfléchis… Je crois que c'est un mec que j'avais rencontré sur LoL. J'ai plus de contact avec lui. [C'est à dire ?], ben, je pense qu'il voulait pas être ami avec moi. Enfin pas qu'ami tu vois. Bon à l'époque y'a 4 ans je crois… J'étais célibataire ça me dérangeait pas, après oui, j'ai plus de contact du coup. [Mais comment ça s'est passé?]. Roh je sais plus. Ben là tu vois ce jeu je l'ai eu à la saint Valentin, je l'avais mis dans ma *wish list* (*liste de vœux de jeux que l'on souhaite acheter sur Steam : visible par les contacts sur la plateforme*). Mais là c'était évident du coup. [C'est à dire ?]. Ben… C'était pas net. Je pense qu'il m'aimait bien quoi, qu'il voulait plus que simplement jouer avec moi, là ça m'a mis la puce à l'oreille. Je lui avais rien demandé.
[**Dying Light ?**] : Mon meilleur ami. Pour jouer ensemble.
[**The Evil Within ?**] : Pareil.
[**Left 4 Dead 2 ?**] : Aussi. Tous les *survivals* (jeu de survie) en fait (rires), il aime les jeux comme ça !
[**Need for Speed Hot Pursuit ?**] : Mon ex. Enfin un de mes ex. *Need for Speed* c'est bien pour les réflexes comme Audio S (audiosurf 2).
[**Outlast ?**] : Alors ce jeu, il est vraiment bien. C'est Boris (son meilleur ami). Je te le conseille.
[**Portal ?**] : Ah celui-là c'est moi. Je crois que c'est un de mes premiers jeux sur Steam. Il est mythique ce jeu.
[**Portal 2 ?**] : Pareil. Je voulais les payer ceux-là. C'est important. [En quoi ?] Ben pour l'aspect mystique comme je te le disais. Celui-là j'ai pas hésité avant de l'acheter, j'étais impatiente, c'était important pour moi. Comme ICO quoi, tu connais ? [Oh oui] Ben voilà c'est important comme ça, j'ai vu j'ai acheté.
[**Prey ?**] : Alors ça c'est un des derniers. C'est mon Étienne pour le bébé. [Pour le bébé ?] Oui depuis qu'il sait pour le bébé, j'ai plein de cadeaux (rires), c'est un des avantages.
[**Rocket League ?**] : Un ex. No comment. [Hein ?] Non mais ça s'est mal terminé entre nous. Bref.

[449] L'ensemble de ces jeux sont présentés dans le lexique. Capture d'écran réalisée par Avav en 2018.

[**Rust ?**] : Un pote avec que je jouais à LoL. (…). Juillet 2017.

Les natures des cadeaux sont multiples. Nous pouvons constater l'importance de ces derniers dans le patrimoine vidéoludique qui a pour vocation le partage du temps de jeu. La présence des ex petits amis est également notable dans le discours d'Avav. Ils sont associés à des titres délaissés au moment de la rupture. À ce propos, l'enquêtée associe le jeu *Dying Light* et le met de côté (absence de mise à jour). Si les offrandes de jeux ou encore des items payants sont les témoins de la gratitude des partenaires de jeu, elles sont l'occasion de passer potentiellement des moments privilégiés en tête à tête avec les *gameuses*. Outre ses logiques de mécénat amical et conjugal, l'anecdote au sujet du jeu *Dark Souls II* montre un accès aux jeux différents en s'inscrivant dans la séduction. En effet, un des contacts d'Avav lui offre un jeu le jour de la Saint Valentin sans l'avoir au préalable consultée ou avoir entamé une quelconque relation avec elle. Si ces cadeaux venant quasi exclusivement d'hommes à des fins de séduction sont présents au sein de notre population, ils le sont plus proportionnellement chez les trois *gameuses* qui pratiquent le *stream*. Pour rappel, le *streaming* désigne la retransmission publique des parties en ligne par le biais d'une plateforme de vidéos mises en ligne. Si les *gameuses* (21/24) comptent moins de 30 contacts sur les plateformes communicationnelles utilisées pendant le temps de jeu, Cpa, Copan et Suzan, quant à elles, dépassent les 100. Les contacts en ligne sont, dans ce cas, démultipliés par la publicisation du compte avec lequel elles jouent où le pseudo est visible par l'ensemble des spectateur·ice·s. Outre des dons d'argents versés sur le compte Twitch des *gameuses*, elles nous racontent toutes les trois recevoir de nombreux *skins* sur *League of Legends* par des joueurs qu'elles désignent sous le terme de « *viewers* ». Certains d'entre-deux deviennent parfois des proches et envoient du matériel au domicile des enquêtées. Pour son confort de jeu, Cpa reçoit à domicile un tapis de souris ergonomique pour son anniversaire et Copan un casque afin d'améliorer la qualité du son sur ses vidéos.

> « Hache36 donne 500 bits (équivalant de 7 euros) : demande amis LoL. Copan accepte. Elle le remercie à haute voix, il lui envoie un cœur sur le tchat (…). Fin de transmission, elle regarde sa messagerie : un mp de H36 « Ton num ? smiley clin d'œil ». Elle le supprime dans la foulée » (observation chez Copan, octobre 2016).

> « Demande à Cpa si elle a acheté le dernier skin de Teemo. Elle me répond qu'elle l'a eu à sa sortie par un de ses *viewers*. (…) Mixon899 : t'es belle : sur le tchat : 100 bits. Elle le remercie. « T'as un copain ? ». Elle souffle, s'excuse et répond à l'oral que oui elle est en couple » (observation chez Cpa, décembre 2016).

> « Je regarde le stream de Suzan. Elle remercie un joueur pour lui avoir offert un skin. Elle promet de jouer avec la partie suivante. (…) sur le tchat 98JQ : écrit show *boobz* (montre tes seins) : elle lui répond : ban » (observation du stream de Suzan, mai 2013).

Offrir des cadeaux semble relever de plusieurs logiques. Si le mécénat conjugal et amical est particulièrement présent chez les *gameuses*, en ce qui concerne les inconnus les intentions vont parfois au-delà de la simple générosité désintéressée. L'anecdote de la Saint Valentin ou encore

certains messages nous conduisent à penser que le fait d'offrir un item ou même de donner de l'argent : « *alimente un questionnement quant à l'incorporation et à l'interprétation sexuée du cadre de la relation de séduction dont le cadeau est un élément tout autant signifiant qu'instituant. Surtout, le cadeau traduit ici le désir* »[450] (Gourarier, 2013). En effet, nous retrouvons des parallèles avec la communauté de séducteurs étudiée par Mélanie Gourarier (ibid.) où les cadeaux sont « *l'un des modes d'expression du désir (…) régulant le commerce des sexes en fonction d'une répartition sexuée des engagements dans les rapports de séduction hétérosexuels (…)* » (ibid.). Cette attention, pouvant être perçue comme banale, est l'héritière du dispositif de la cour (Goffman, 2002) comme le précise la sociologue, hiérarchise et normalise l'ordre des désirs (Gourarier, op.cit.).

Si certains contacts noués pendant le jeu deviennent des amis, d'autres sont régulièrement « ban » et supprimés pour leur attitude ambiguë. Le « ban » comme son nom l'indique consiste à « bannir » une personne (via son pseudo). Ce type de dénonciation peut se faire sur le tchat ou par l'interface du jeu en dénonçant le comportement d'un·e autre joueur·euse, sa durée varie selon les jeux et les motifs de la plainte. Si ce type de comportement sexiste est présent dans le cadre des pratiques publicisées, il est largement détourné par les pratiques entre pairs. En effet, jouer avec des inconnus, c'est prendre le risque de s'exposer à ce type d'agression, à contrario, jouer avec des personnes de confiance (Chaulet, 2007), permet de s'en préserver en partie.

II.2.3.3. Éviter le *coming out*

Si les dispositifs vidéoludiques offrent des moyens de dénoncer les comportements toxiques (ban, refus de demande d'ami·e·s), la prévention n'est pas d'actualité. En effet, la dénonciation reste la principale solution proposée. Les *gameuses* de notre population jouent rarement avec des partenaires de jeu qu'elles n'ont pas dans leurs contacts. Outre le poids des affinités vidéoludiques, le temps de jeu entre pairs, comme nous l'avons précisé, se fait afin de prévenir d'éventuelles agressions sexistes. La voix et l'écrit semble cristalliser l'impossibilité pour les femmes de jouer avec des inconnu·e·s. En effet, chez les *gameuses,* écrire au féminin ou donner les identifiants des logiciels communicationnels ne se fait pas de manière anodine. Certaines de nos observations soulignent les précautions opérées hors du temps de jeu avec le groupe des pairs habituels. Pour l'ensemble de nos enquêtées, en cas de non connaissance préalable, le coût du *coming out* en tant que femme est trop lourd. Ainsi, les temps de jeu hors cercles affinitaires se font selon des critères visant à préserver l'anonymat et ne se font pas sans stress. Jade et Loly nous expliquent qu'elles ne donnent jamais leur pseudo sur *TeamSpeak* ou encore Skype et qu'elles écrivent toujours au masculin :

[450] Gourarier, 2013, p.425.

> « Je ne joue jamais en vocal. [Jamais ?]. Non. Enfin j'évite au maximum, seulement quand je connais les personnes. [C'est à dire ?]. Quand tu es une femme c'est compliqué. J'ai déjà essayé avec des joueurs avec qui j'avais accroché. Dès qu'ils ont entendu ma voix, ils ont bloqué : « oh mais tu es une fille ? ». Ils changent, après t'as des remarques, ils veulent savoir comment tu es physiquement, avoir des photos, c'est l'enfer, plus rien n'est pareil » (entretien n°1 Jade 2012).
>
> « Loly écrit sur le canal de la guilde : « je suis sûr de moi ». Je lui demande : tu écris toujours au masculin ? Elle me répond : « oui toujours par habitude ». Elle m'explique que, depuis toujours, elle écrit au masculin pour éviter de se « faire embêter » et avoir des remarques lourdes, pour être traitée comme tout le monde » (observation chez Loly, décembre 2011).
>
> « 16h : Gtan joue à LoL avec son conjoint, les autres amis ne sont pas connectés. Sur le tchat : discord ? Avec le pseudo de la personne qui demande. Gtan répond : no DIS (discord). Je lui demande pourquoi elle ne met pas discord. Elle me répond qu'elle ne joue jamais avec la voix, avec des personnes. Sa voix est trop aiguë et c'est prendre le risque de révéler qu'elle est une femme (…) Elle souffle. Elle écrit sur le *tchat* : je suis désolée, elle efface le "e". (…). Fin de partie. Je lui demande pour le "e" : elle me répond que c'est aussi pour éviter qu'on comprenne qu'elle est une femme : « on va éviter les ennuis » » (observation chez Gtan, mai 2017).
>
> « Soldol me confie avoir essayé de jouer dans le collectif d'un collègue de travail à elle (elle ne connaît préalablement que lui). Quand elle a pris la parole pour la première fois un des membres lui a dit que le collectif été contaminé par sa présence. Après 5 min de conversation, elle a bloqué le salon consacré à cette conversation sur Discord » (observation chez Soldol janvier 2017).

« Être traitée comme tout le monde » sous-tend éviter de voir son identité de genre révélée. **Ces stratégies d'évitement adoptées par les *gameuses* nous informent sur la norme des espaces vidéoludiques en ligne, « le neutre » reste le masculin. Divulguer le fait d'être une femme par le biais de la voix ou de l'écriture, c'est prendre le risque d'être considérée de manière différenciée.** Les *gameuses* jouent essentiellement avec des partenaires de jeu connus préalablement pour éviter ce type de situation. Depuis notre évocation des temps de jeu collectif, le masculin est utilisé. Point d'oubli de l'écriture inclusive puisqu'au sein des groupes vidéoludiques les hommes sont largement majoritaires. Les *gameuses* sont souvent les seules femmes au sein des équipes de jeu (19/23)[451]. Ce statut minoritaire et les fonctions d'écoute ne sont pas les seules particularités notables dans les pratiques des enquêtées. En effet, les rôles occupés et donc les actions pendant le temps de jeu se distinguent également de ceux de leurs partenaires de jeu. Jouer support[452] ou *heal* ne donne pas à voir les mêmes manières de jouer que d'autres rôles plus autonomes et efficaces en combat au corps à corps.

[451] Le total compte 23 *gameuses* : Serid et Lus ne jouent pas au sein de collectifs de jeu institués. Pour les quatre restantes, les autres joueuses comptant dans les collectifs de jeu ont des profils semblables aux enquêtées de notre population. Ces dernières sont en couple avec un joueur et sont introduites via leurs conjoints. Seul le groupe géré par Acha présente une mixité (5 hommes et 6 femmes) avec cette fois-ci uniquement des célibataires.

[452] Pour un rappel de la description des rôles, voir en amont dans ce chapitre, les parties consacrées à la description des mécaniques de jeu.

II.3. Les femmes qui jouent : déconstruire le mythe

> « Cette tendance à relier les joueuses à un type de jeu spécifique s'harmonise avec les arguments historiques selon lesquels les femmes jouent différemment, qu'elles s'intéressent principalement aux jeux autour de l'identité ainsi que l'aspect social et ne sont pas intéressées par la compétition directe. Bien que réfutée à maintes reprises par les preuves, une différence imaginaire entre les hommes et les femmes en tant que joueurs reste un mythe persistant »[453] – Taylor

Pour cette partie, appuyons-nous sur la citation de T.L Taylor (2012) ci-dessus, déconstruisons en regardant de plus près le mythe selon lequel les femmes jouent et ont des motivations différentes de celles des hommes. Puisque nous avons déjà évoqué que nos enquêtées aiment jouer entre pairs, revenons sur cet aspect social des jeux en ligne. Comment se donne-t-il à voir dans la pratique des *gameuses* et comment trouve-t-il sa place dans la pratique ?

II.3.1. Habilités sociales

Nous venons de voir que les *gameuses* occupent majoritairement des places attitrées au sein des collectifs. La fonction de « psychologue informelle » participe à abonder dans le sens des fondations du mythe selon lequel les femmes portent de l'intérêt pour le versant social du jeu. La gestion des affects et la compréhension des parcours de vie des membres de l'équipe sont complexes. Elles conduisent, entre autres, les enquêtées à disposer d'un capital connaissance utile pour la cohésion du collectif et sa bonne marche. Savoir avec qui jouer et à quels moments est primordial dans l'optimisation des performances pendant les parties. Toutefois, il ne convient pas de s'arrêter là. Si ce type de fonction est indéniablement lié au *care* renvoyant les femmes à un domaine auquel elles sont souvent associées, ces attitudes bienveillantes sous-tendent un ensemble de savoir-faire et de compétences (Monchatre, 2007) qu'il est important de souligner dans la mesure où ils complexifient le temps de jeu. Cette gestion des ressources humaines trouve des prises matérielles la rendant directement visible dès lors que « *l'on regarde ce que* la *gameuse regarde »*[454] (Cochoy, 2005 ; Zabban 2011). La gestion de l'effectif est visible sur le terrain en amont, pendant et après le temps de jeu. Les conversations avec les membres de l'équipe se déclinent sur les divers dispositifs communicationnels à disposition. Il n'est pas rare de voir se dérouler trois conversations simultanément : en vocal, avec l'ensemble des partenaires de jeu doublée d'une conversation en aparté sur Facebook, triplée d'une autre par sms. Ainsi, l'attention de jeu est multi-distribuée sur différents dispositifs conversationnels

[453] Traduction personnelle : « *This turn toward linking women gamers with a specific type of game dovetails with the historical arguments that women play differently, that they want to engage mostly with identity or sociality in games or are not interested in direct competition. Though rebutted by evidence again and again, an imagined difference between men and women as gamers remains a persistent myth* », (Taylor, 2012, p.119).
[454] Citation originale : « *regarder ce que le joueur regarde* » (Cochoy, 2004, p.15) cité par Zabban, 2011, p.338.

à la fois. Nous retrouvons l'importance de l'écologie de pratique soulignée par Manuel Boutet (2012) où tout est pensé afin de rendre le temps de jeu le plus efficient possible. Ces engagements multiples (Datchary, 2006) sont souvent difficiles à saisir, s'opérant au travers de séquences courtes (Dodier, 1991) de quelques secondes mettant en évidence la familiarité des *gameuses* avec ces outils technologiques.

> « Vocal discord avec 4 personnes. (…). Elle meurt, regarde son FB (Facebook), envoie un gif et son téléphone, elle tape : ok (à vérifier). (…). Elle meurt, achète l'item concentration du ranger. S'équipe. Tape Feed de ouf. Regard, repasse sur son 2eme écran, elle tape en quelques secondes un message de 3 phrases. (...). J'ai du mal à noter l'ensemble des actions. Après 4 parties, pause- café pour tenir le « après-minuit ». Je lui demande les 2 conversations. Une avec une amie pour les cours, l'autre par sms avec un joueur « qui ne va pas bien en ce moment » (observation chez Suzan, avril 2013).
>
> « Sur le vocal, on lui demande : oh Avav tu fais quoi là, je suis seul sur la ligne, tu fumes ou quoi ? Grab[455] *is coming* (arrive), je me fait harass (harceler) arrive là. Elle était en train d'écrire un message par sms » (observation chez Avav, octobre 2014).
>
> « Joue vocal avec 4 personnes, appel sur son téléphone, elle branche super vite son oreille répond : hum, hum, ok. Elle dit à ses coéquipiers : Re (*permet de signifier son retour dans le jeu*), non c'était mon père désolé, elle enchaîne les actions avec une vitesse et une facilité folles » (observation chez Unav, février 2015).
>
> « Discord + FB sur DS + sms. L'écran téléphone s'allume 4 fois pendant la partie, regard rapide : elle consulte pendant le temps de *respawn* (*temps pendant lequel un personnage meurt avant de réapparaitre*). Elle lit les notifications très rapidement » (observation chez Copan, avril 2018).
>
> « Vocal du jeu + téléphone sur la table avec le kit main libre branché. (…), elle jette un œil sur son tel, regarde les notifications. Le pose. (…) Regarde à nouveau son téléphone. Déverrouille son téléphone : dictée vocale : à haute voix elle dicte : pas de soucis, on reste connectés ce soir à toute : envoyé, elle retourne aussi vite sur le jeu » (observation chez Acha, juin 2015).

La mise en place des parties de jeu reflète ces habilités à combiner les parties et à mobiliser les temps morts particulièrement chez celles qui jouent sur deux écrans. Un, généralement le plus grand, est uniquement réservé au jeu en train de se faire. Le deuxième est consacré à la communication avec les logiciels vocaux et écrits servant au temps de jeu ainsi que le navigateur internet sur lequel figurent les pages personnelles des réseaux sociaux (Facebook, Twitter). L'ensemble de cette configuration apparaît comme « minimale », à laquelle peuvent s'ajouter les mails, la navigation annexe ou encore d'autres onglets vidéoludiques « pense-bête ». Ces derniers recensent différents types de sites visant à aider le temps de jeu. Conseils de matériaux et d'ingrédients à collecter et leurs localisations du côté des (M)MORPG, moteurs de recherche[456] indiquant le niveau des adversaires via leurs pseudos et différents exemples de *builds*[457] pour *League of Legends*. Jouer et naviguer s'entremêlent et apparaissent complémentaires. Pour celles qui jouent sur ordinateurs portables ou sur consoles, le smartphone vient assurer une partie des missions confiées au deuxième écran des *gameuses* PC

[455] Voir lexique.
[456] Certains sites comme https://www.probuilds.net/ ou encore https://lol.gamepedia.com.
[457] À l'image de https://www.mobafire.com/.

équipées d'un double *screen*. Le téléphone portable sert également dans une perspective communicationnelle et pour naviguer sur internet. Les *gameuses* ne se concentrent donc pas uniquement sur le terrain de jeu. Elles ne se cantonnent pas au terrain vidéoludique mais se situent tout autant dans un petit monde de sociabilités (Mercklé, 2011) à gérer qui sont partie-prenantes du jeu en train de se faire. Toutefois, même si les *gameuses* y consacrent une partie de leur temps vidéoludique, l'essentiel de ce dernier est tourné vers l'action de jeu qui, elle aussi, est complexe.

II.3.2. Assister : un rôle complexe…

Dans la partie dédiée à la présentation des jeux, nous avons appuyé sciemment sur les rôles qui ont comme dénominateur commun le *care* apporté aux autres joueur·euse·s. Ces positions sont les plus fréquemment campées par les *gameuses* de notre population. L'essentiel du temps de jeu se fait à distance et dans la surveillance des partenaires de jeu. L'action à distance sous-tend de fines habitudes de déplacements et de compréhension de l'ensemble du jeu et de ses temporalités. La gestion des ressources magiques et matérielles est au cœur des dynamiques de jeu. En effet, soigner les équipier·ère·s inclut une attention vive aux barres de vie et possibles infections (poison, sorts) infligées à son équipe. Un inventaire fourni est également primordial dans l'optique d'améliorer ou de parer à toute éventualité. Jouer une soigneuse n'est pas le seul rôle attribué aux *gameuses* de (M)MORPG. En effet, elles apprécient à proportion équivalente les classes de personnages permettant de lancer des attaques à distance. Une attention aux points faibles des ennemis doublée d'un dosage des efforts utilisant avec parcimonie la magie sont nécessaires pour arriver à mener à bien le combat. Que ce soit dans ce dernier cas ou celui de la posture de *heal,* les actions de jeu se font à distance dans l'anticipation et la gestion des ressources de chacun·e. Les souris conçues pour le *gaming* sont particulièrement utiles face à l'ensemble des sorts à lancer et permettent de gagner du temps autant dans les déplacements que dans l'activation des actions où se reporter à l'écran de jeu devient inutile. Une part de la vitesse des actions se lit dans les extraits d'observation ci-dessous.

> « Souris main droite. Mais gauche sur le haut du clavier. Regard très concentré : allers/retours entre les barres de vies et l'action : très rapide de l'ordre de la seconde. Son sort de feu à droite. Celui qui crée un cercle de puissance pouce gauche. Elle bouge beaucoup pour éviter les attaques magiques en face. Jamais les mêmes mouvements : éviter l'anticipation ? (…) Elle baisse la fréquence des actions et soigne ses partenaires, jauge de mana (magie) faible, le temps de la recharger » (observation chez Soldol, juin 2014).

> « Main droite : souris. Quelques doigts sur le clavier en haut. Elle gère l'essentiel de son jeu via sa souris : paramétrage des sorts à portée de doigts. (…). Elle se déplace très vite, très mobile. Elle soigne les allié·e·s : elle souffle. Elle sauve un templier. Elle m'explique qu'il ne joue pas bien. Selon elle il devrait attendre un peu et se protéger. Elle écrit sur le tchat en quelques

> micro secondes : protège-toi ! Fais un CC (copier/coller). (…) protège-toi ! » (observation chez Serid, juin 2014).
>
> « Elle s'équipe d'une arme de glace. Je lui demande pourquoi elle choisit cette arme. Elle me dit qu'elle s'est renseignée cet après-midi en cours sur le raid de ce soir. Le *boss* (adversaire final le plus difficile à vaincre dans un raid) est vulnérable à la glace. Elle a donc choisi une arme en conséquence et s'équipe également d'une armure qui diminue les dégâts par le feu ». (observation chez Cam, mai 2015).
>
> « J'ai du mal à suivre toutes les actions à l'écran. Elle a les yeux rivés sur les statistiques des ennemis et de ses coéquipier·ère·s, elle enchaîne les sorts AA[458] en les alternant une fois lancés elle se déplace pour ne pas être ciblée par les ennemi·e·s » (observation chez Avav février 2014).

Cette dextérité équipée de la souris se retrouve de la même manière chez les *gameuses* de *League of Legends*. Les sorts de soin ou encore d'amélioration des capacités sont paramétrés au bout des phalanges afin d'être mobilisés dès que nécessaires. La rapidité des déplacements mais surtout leur précision est renforcée comme les mains d'Avav ci-dessous et sa cigarette oubliée entre ses doigts face à la concentration de la partie.

Figure 26 : Matérialités des habilités

Photographie réalisée par l'enquêtrice. Chez Avav 2015

Quelques millimètres peuvent parfois compter pour éviter une attaque fatidique ou encore parer un coup lancé par un des adversaires pour le déjouer. L'achat du matériel est également crucial, avoir un *build* en adéquation avec son rôle et son personnage permet d'étendre les compétences à l'image de la jauge de magie ou encore augmenter la vitesse de déplacement pour soutenir ou s'extirper de situations dangereuses.

> « 18 : 15 min. Elle achète une bannière rouge (Bannière de Command pour augmenter sa vitesse de déplacement). (…) Tourelle du haut. Elle réagit très vite, se décale très rapidement et prend un coup pour son ADC en anticipant le *flash*[459] de l'adversaire. C'était très juste : ADC à

[458] Attaque automatique.
[459] Sort qui permet d'augmenter la vitesse sur une courte distance.

> 56/1487 de vie. Asher et lui exultent en même temps, il lui dit : « oh GG[460] ! Tu m'as sauvé-là ! Puissant imba[461] », elle tape dans ses mains, lui répond : « je suis là pour toi, assit[462] de dingue, bon maintenant *back back*[463], je gère mais quand même j'ai eu peur ». Reculent ensemble vers la base, se soignent, y retournent (…) » (observation LoL chez Matho, mai 2016).
>
> « FB[464] d'un coéquipier : elle lui dit GG : AD[465] de fou ! (…) Elle dit : non (x3) pas là le *bush* le *bush* ! Elle s'interpose. Elle meurt. La pose de ward n'a servi à rien, ADC s'enfuit. » (observation LoL chez Asher mars 2016).
>
> « Achat de l'œil de Frost (une arme : + 50% de mana) (…) « Bim l'AP[466] » lance son sort de soin au moment de l'attaque adverse, elle se positionne pile au milieu : les 3 amis en profitent : ils la remercient (…) Recule un peu attendent quelques secondes avant d'y retourner. Suit de près l'ADC, comme si elle savait déjà où il compte aller : grande coordination entre les deux ne se quittent jamais » (observation LoL chez Gtan, mai 2017).
>
> « Utilise capacité Chakram : lance des étoiles offensives à distance en grand nombre partout sur le terrain de jeu. Attaque l'ennemi avant l'arrivée de l'ensemble des joueur·euse·s » (observation Diablo chez Opi, juillet 2014).
>
> « Elle échange des armes avec ses amis. Elle a gardé un fusil à lunette pour un coéquipier : elle le laisse à terre, il le ramasse » (observation, CoD chez Acha, septembre 2016).

Anticipation des actions, protection des partenaires de jeu et lancement des sorts au bons moment combinés à la qualité du *build* sont les principaux points révélateurs des habilités de jeu des *gameuses*. Ces quatre paramètres se retrouvent dans l'ensemble des jeux de notre échantillon. Si la magie n'existe pas dans les mondes de *Call of Duty* ou encore *Survival,* les trois autres dimensions sont tout autant cruciales pour les enquêtées. Si tous ces paramètres vidéoludiques se donnent à voir au travers des actions de jeu, des mains et de la souris, les regards témoignent également de leur gestion en simultané. Il s'agit de comprendre un maximum d'informations. Ainsi, les yeux des *gameuses* sont rivés à la fois sur leurs personnages tout en surveillant les autres membres de l'équipe et en portant attention aux adversaires. Dans de nombreux jeux (LoL, CoD, Diablo, Survival) les cartes de jeu matérialisent la volonté de parer à toute éventualité et la surveillance des partenaires. Sur les (M)MORPG, le regard se focalise davantage sur les jauges de magies et de vies présentes en bas des écrans. Si les souris de *gaming*, comme nous l'avons vu, assoient et accentuent les habilités vidéoludiques, elles accompagnent aussi les capacités visuelles. En effet, le curseur, la souris et les yeux sont souvent en symbiose possible puisque qu'équipée par ce type de matériel. Les temps de réaction s'équilibrent et se complémentent. Dans la même optique, les postures corporelles sont à l'image de la concentration et de l'investissement dans les parties. Les dos sont dressés contre les dossiers des sièges et les épaules sont légèrement fléchies vers l'avant. Bien évidemment, des

[460] Abréviation de *Good Game* : bon jeu.
[461] Déséquilibre entre deux personnages : voir lexique.
[462] Assistance (voir lexique).
[463] Retour vers la base.
[464] Voir lexique : *first blood* (premier ennemi·e tué·e).
[465] *Attaque damage* (dommage d'attaque) : (voir lexique).
[466] *Ability Power* : puissance attaque magique (voir lexique).

moments de relâchement s'intercalent dans cette concentration en fonction de l'activité de jeu en train de se faire et de ses enjeux (mission à haut butin et longue, parties classées).

II.3.3. qui se maîtrise avec l'expérience

> « (…) Annie voit d'autres joueuses qu'elle connait (comme elle-même) reléguées au rôle de soutiens, ce que beaucoup de nos participantes ont identifié comme étant la position la moins populaire. Annie repousse cette relégation par ses propres tentatives pour acquérir les compétences nécessaires aux rôles de Mid et de Jungler, ainsi que leurs styles de jeu et Champions associés » [467] - Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy et Williams

Suivons les observations de l'article collectif « *Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends* » (ibid.). Les auteur·e·s évoquent une joueuse de *League of Legends*, Annie, qui joue support entre assignation et difficulté de creuser les autres possibles de jeu (MID, Jungler). Cet investissement, chronophage pour un rôle, se retrouve dans nos données. Les auteur·e·s soulignent que ce rôle est le moins populaire sans pour autant en argumenter la raison au-delà des déclarations individuelles. En effet, au sein de notre population de *gameuses* qui jouent à *League of Legends* (13/25), toutes occupent essentiellement la fonction de support qui est effectivement la moins populaire. Cette absence d'engouement se lit dans les rituels de pratique. Elle est flagrante aux commencements des parties où les positions de jeu sont choisies. Si durant les parties entre pairs, cette étape est rendue caduque par les habitudes de jeu où chaque partenaire de jeu occupe un poste convenu en amont, en cas de jeu avec des inconnu·e·s, il s'agit d'aller au plus vite pour imposer ses préférences. Point d'urgence pour nos enquêtées puisque personne ne se presse pour jouer support.

> « Lancement de la partie. Choix des rôles. 1s : TOP ; MID ; puis ADC ; JUN (*jungler*); elle finit par taper SUP (support) » (observation chez Matho, janvier 2014).

> « La partie commence : elle tape ADC, elle exulte : « boom allez », elle tape dans ses mains. Elle souffle de soulagement. Je lui demande : tu joues ADC ? Elle m'explique que non. Elle tape le rôle pour son conjoint pour être sure qu'elle va jouer en duo avec lui et non pas avec quelqu'un·e qu'elle ne connaît pas » (observation chez Cam, décembre 2013).

> « Je lui demande pourquoi elle n'a pas choisi sa position en début de partie. Elle me répond que « ça sert à rien ça va trop vite ». Elle m'assure que personne ne veut jouer support de toute façon » (observation chez Waya, août 2016).

[467] Traduction personnelle : « *Annie sees other female players she knows (as well as herself) relegated to Support roles, something many of our participants identified as being the least popular position to play. This relegation is something Annie is pushing back against through her own attempts at acquiring the competencies necessary for the roles of Mid and Jungler, along with their associated play styles and Champions* ». (Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy et Williams, 2015, p.444).

Si ce poste semble effectivement le moins choisi par les joueur·euse·s de *League of Legends,* le constat est similaire pour celui de soigeur·euse·s sur MMORPG. En effet, tout comme les *gameuses* supports les *heal* et les personnages magiques à distance de haut niveau sont rares dans les collectifs dans lesquels s'investissent les enquêtées de notre population. Alors comment expliquer cette spécialisation des femmes pour ce type de rôle ? La notion d'expérience est cruciale afin de comprendre l'investissement des *gameuses* dans un rôle incluant certaines manières de jouer. En effet, nous retrouvons l'importance du temps passé à perfectionner la pratique. Avoir un bon niveau sous-tend l'inexorable spécialisation. Tout comme les joueurs observés par Manuel Boutet (op.cit.), nos enquêtées passent « *des heures, pendant des semaines et parfois des années, à tenter de tirer de ces techniques quelque chose qui en vaille la peine* »[468] (Boutet, op.cit.). L'approfondissement des techniques, les tests des configurations (équipements, sorts) composent l'essentiel de l'activité ordinaire de jeu et donc de la pratique vidéoludique. En reprenant les mots de Manuel Boutet (op.cit.), les *gameuses* cherchent « *non seulement des moments réussis, mais aussi leur formule, afin de les retrouver à nouveau. Cette répétition permet de repérer et d'analyser l'organisation de l'expérience caractéristique des jeux vidéo* »[469] (Boutet, op.cit.). Poser des *wards* au bon moment, avoir le *build* adapté à la situation, trouver les armes les plus efficaces le plus vite possible, savoir trouver le bon équilibre entre rester à couvert et prendre des risques, améliorer son équipement pour être la plus résistante possible passe par une connaissance toujours plus efficiente du jeu.

Une de nos premières (2011) et dernière observation (2018) sont marquantes au sujet de cette recherche de la performance la plus optimale par la réitération d'activités à première vue aliénantes mais constituant en réalité le nerf central de la pratique. À l'époque de notre première année de Master, nous avions passé 5 heures à observer Serid forger un boulier sans trop saisir l'importance de cette action. Unique *gameuse* de notre échantillon jouant seule, la fabrication du matériel pour elle est beaucoup plus complexe comparativement à celles qui bénéficient du soutien du collectif (guilde, légion). Bien que son rôle soit inscrit dans le *care*, jouant seule, elle a dû développer son capital offensif et défensif dont le boulier est un des témoins. Collecte des composants, cueillette, niveau de forge à augmenter pour être à la hauteur de la tâche souhaitée, achats : son activité de jeu, constituée d'aller-retours pouvait paraître monocorde. Pourtant, tout au long des observations, durant les combats ou lors du passage en revue de l'équipement d'autrui[470] qui suivront, nous ne croiserons jamais un·e clerc possédant un tel boulier. C'est en cela que l'expertise de Serid se donne à voir par son temps de jeu où les combats ne sont pas majoritaires. En effet, elle cherche à acquérir l'équipement le plus polyvalent et efficace possible en passant par l'amélioration de ses talents de forgeronne. Copan est l'une des enquêtées que

[468] Boutet, op.cit., p.210.
[469] Boutet, op.cit., p.216.
[470] La comparaison ou simplement le passage en revue des autres avatars sont fréquents dans les MMORPG. Pour cela, il suffit de passer le curseur sur le personnage en question et d'inspecter son équipement.

nous avons rencontrée en dernier[471], elle oscille entre les paliers platine et diamant qui traduisent de très bons niveaux dans le jeu *League of Legends*. Pourtant, lors des premières séances d'observation, elle perd systématiquement ses parties. Elle nous explique que sa pratique actuelle est centrée sur la maîtrise du personnage Jinx qui n'est habituellement pas joué par les supports. Les premiers temps d'adaptation de sa pratique sont pénibles car elle voit ses statistiques descendre en flèche. Cependant, au fur et à mesure de nos visites à domicile, elle remonte peu à peu la pente par sa persévérance. Elle teste toutes les combinaisons d'achats possibles afin d'être la plus rapide et efficace à distance. Sa focalisation durant quatre mois sur ce personnage combinée à son expertise de la fonction de support vont payer, créant l'effet de surprise chez les ennemi·e·s peu habitué·e·s à contrer Jinx à cette place.

Ces deux exemples nous montrent que l'expérience réside et s'acquiert dans la répétition des mêmes actions, parties après parties, au cœur du perfectionnement de la pratique des *gameuses*.

Jusqu'ici nous rejoignons les travaux antérieurs qui soulignent l'importance des prises matérielles situées dans une écologie vidéoludique particulière (Boutet, 2012 ; T.L. Taylor, 2012 ; N. Taylor, 2015), cette dernière, combinée à l'imprégnation du jeu (Berry, 2012), sa répétition et la maîtrise recherchée qu'elle induit. Toutefois, ces dimensions décisives, que nous rejoignons entièrement, semblent omettre la structuration genrée de la pratique vidéoludique.

III. GAMEUSE

> « Les joueurs ne cherchent pas à répéter la victoire, mais le chemin qui y mène »[472]
> - Boutet

Nous avons détaillé une partie du chemin qui caractérise la pratique des *gameuses*. Ce dernier commence pendant les temps de l'enfance où le goût pour ces univers s'amorce et se poursuit à l'âge adulte avec la découverte des jeux en ligne multijoueur·euse·s. La praxéologie est fortement imbriquée à ses prises matérielles et son écologie où être une *gameuse* sous-tend un certain investissement doublé d'un intérêt pour les technologies vidéoludiques. Nous retrouvons, dans le quotidien des *gameuses*, à des degrés moindres puisque du registre de l'amateurisme, tout comme pour les joueurs professionnels analysés par T.L Taylor, une pratique incarnée dans sa matérialité selon la notion d'*embodied play* (T.L. Taylor, 2012) :

[471] Le deuil du terrain est toujours difficile.
[472] Boutet, op.cit., p. 215.

> « Ces corps interagissent avec une gamme de technologies et d'artefacts physiques qui jouent un rôle médiateur dans les espaces numériques. Par conséquent, pour bien comprendre le jeu sur ordinateur, nous devons faire attention à la fois à ses qualités matérielles et la manière dont elles sont incarnées »[473] - T.L. Taylor

Ainsi, la pratique des *gameuses* donne également à voir un subtil ballet répété et chorégraphié avec soin. La notion de *leveling* (Rabindra *and all.*, op.cit) traduit cette expérience de jeu par le perfectionnement constant de la pratique des *gameuses*. Jusqu'ici rien de nouveau. Nos enquêtées donnent à voir des indicateurs déjà observés dans les enquêtes montrant la complexité des pratiques vidéoludiques en ligne. À l'image des apprentis boxeurs de Loic Wacquant (1989), la pratique des *gameuses* se donne à voir par le biais d'un apprentissage du regard, de l'attention, des gestes constituant un ensemble de réflexe qui à leur tour forment une véritable chorégraphie de mouvements.

III.1. Praxéologie vidéoludique de genre

Cependant, là où ces indicateurs sont souvent naturalisés, nos données nous permettent de mettre en évidence leur caractère intrinsèquement genré. Il se révèle, si l'on regarde finement la pratique quotidienne, qu'elles sont toujours, comme relevé précédemment, dans une posture d'*outsider*. Cette dernière se traduit autant dans les prises matérielles que dans les rôles joués par les *gameuses*. En effet, même si les enquêtées disposent d'un certain équipement vidéoludique, il reste marqué par des logiques de passation masculine. Dès lors que la variable conjugale est prise en compte dans une perspective comparative, le constat se durcit. Être en couple avec un *gamer* constitue un terreau favorable pour la variété de l'inventaire des *gameuses*. La volonté d'acquérir un parc technologique pensé pour la pratique ne se fait pas en totale autonomie. Les logiques de *sponsoring* sont présentes et conditionnent, en partie, l'accès au matériel estampillé *gaming* des femmes. Le référent informatique le plus expert reste un homme. La pratique ne se fait pas sans poids du système hétéro-patriarcal où être anonyme revient à se faire passer pour un homme reléguant le féminin au registre de l'anomalie. À l'âge adulte, le rapport à la séduction hétérosexuelle fait son entrée et pose certains biais latents dans le temps de jeu hors groupe des pairs.

[473] Traduction personnelle : « *Those bodies interact with a range of technologies and physical artifacts that mediate our play in digital spaces and so to fully understand computer game play we need to attend to both its embodied and material qualities* », (T.L.Taylor, op.cit, p. 37).

Face à ces épreuves que peuvent constituer l'accès et l'entretien du matériel ou encore le temps de jeu avec des autrui inconnu·e·s, les *gameuses* adoptent des stratégies et des formes de détournement. L'achat du premier PC monté matérialise cette acquisition informatique où l'expertise des hommes est sollicitée. Néanmoins, comme nous l'avons vu, l'entretien quotidien se fait par les enquêtées elles-mêmes. La pratique induit une certaine autonomie dans la relation aux machines. Si l'appréciation des enquêtées pour l'aspect social des jeux en ligne ne semble pas simplement de l'ordre d'une préférence personnelle, elle s'explique également par l'arène masculine dans laquelle les pratiques vidéoludiques sont situées. Les enquêtées commencent à jouer avec des amis ou leur conjoint, il est logique de les retrouver dans les histoires narrant les premiers achats pensés pour la pratique vidéoludique. De plus, si cette dernière se fait essentiellement avec un groupe d'interconnaissances moteur des initiations, ce jeu entre pairs peut constituer un mécanisme de non exposition aux agressions sexistes et à l'injonction du rapport de séduction hétérocentré. La pratique du *streaming* et ses bans, la communication minimum au masculin sur le tchat sont synoptiques de cette composition obligatoire des *gameuses* face aux modes de fonctionnement inscrits dans la domination masculine.

Les places et les rôles des *gameuses* dans les collectifs se font selon un rappel aux stéréotypes (Rabindra *and all.*, op.cit.). Le *care* transcende le temps de jeu des enquêtées. Comme nous l'avons précisé, s'arrêter là revient à mettre dans l'ombre la complexité des quotidiens de pratique des *gameuses*. Ce temps de gestion n'est que peu valorisé par les dispositifs et donc dans les représentations autour de ce qu'est un « bon niveau » de pratique, bien que des progrès soient notables dans la prise en compte de ce travail (poste d'officière, distinction meilleure coéquipier·ère). Les rôles visant à supporter autrui ne sont pas populaires (Rabindra *and all.*, op.cit.) dans les jeux en ligne et tendent à manquer. L'assignation des *gameuses* à ces derniers est un élément abondant dans leur position d'*outsider* dans les arènes vidéoludiques. L'aspect nécessaire de spécialisation dans un rôle où un personnage créant une forte dépendance entre les joueur·euse·s a déjà été relevé par Nicolas Auray et Bruno Vétel (2016) dans l'analyse des compétences mobilisées dans les jeux Dofus et WOW. Néanmoins, la spécialisation des *gameuses* pour les positions les plus délaissées et les moins populaires laissent à penser que les places des femmes n'y sont pas encore tout à fait légitimes.

La découverte et le temps de pratique se font très majoritairement accompagnés du collectif et rarement en autonomie en raison des biais que nous avons soulevés précédemment. Ces derniers sont à prendre en compte dans le temps total alloué à la pratique qui reste dépendante d'autrui. Dans leur enquête sur le jeu *League of Legend*s, mobilisée tout au long des deux dernières parties de ce chapitre, les auteur·e·s (Rabindra *and all.*, 2015) distinguent la variable conjugale dans les contraintes qui pèsent sur la pratique des femmes, en effet elles jouent moins puisque le temps de jeu ne se fait qu'en présence de leurs conjoints. Nous rejoignons, pour

partie, ce constat. S'il est indéniable que les *gameuses* jouent très majoritairement accompagnées par leur cercle affinitaire, il est primordial de nuancer et surtout de comprendre ce lien de causalité. **Il est important de souligner que si l'autonomie de jeu n'est pas marquante chez les femmes qui jouent en ligne, elle s'explique par les rapports de domination régissant cette arène et ne relève pas d'un rapport moins investi à la pratique et son entretien.** Le temps passé hors-jeu dans la mise en ordre du collectif doit être également pris en considération, il reste invisible puisque non pris en compte dans les statistiques et donc le niveau de jeu. **Les critères et compétences par lesquels s'évalue la pratique vidéoludique restent masculins.** Néanmoins, les *gameuses* composent avec l'ensemble de ces épreuves genrées, les détournent et tirent parfois même avantage de leurs statuts minoritaires dans ce monde d'hommes. Récapitulons les épreuves que nous avons pu jusqu'alors distinguer :

Figure 27 : Être une gameuse : des épreuves

Épreuves genrées	Détournements / compositions
Le groupe des filles (collège)	Pratique spécialisée, plus mobile, solitaire et clandestine.
Accès aux matériels vidéoludiques spécialisés Pratique en ligne au début de l'âge adulte	Importance de la conjugalité et des cercles affinitaires experts : prêts, cadeaux.
Sexisme joué dans l'arène masculine	Échange médié minimum écriture au masculin. Créer son propre collectif.
Assignation d'une place à part	Expertise double : rôle /sociale.

III.2. Une définition à compléter

Les épreuves genrées que nous venons de mettre en évidence sont inscrites à la fois dans le dispositif de jeu autant que dans les parcours de vie des *gameuses*. Elles s'ajoutent aux indicateurs disponibles dans les travaux se penchant sur les pratiques vidéoludiques en ligne. Si l'on regarde du côté des travaux de sociologie pragmatique du numérique, la nécessité de maîtriser le volet social est mis en exergue. L'ouvrage posthume dédié aux travaux du sociologue Nicolas Auray : « l'Alerte ou l'Enquête. Une sociologie pragmatique du numérique » (2016) distingue quatre types de compétences spécifiquement adaptées au numérique. Parmi ces dernières figure le volet « social » :

> « Les compétences sociales dans les usages numériques renvoient à l'importance d'avoir des « mentors » qui permettent d'*aider*, des tuteurs qui forment. Il faut donc être capable de les trouver, et par conséquent développer une aptitude à

> suivre les voies de l'hétérogénéité des rencontres, à varier son univers relationnel et à construire des ponts »[474] - Auray et Vétel

Nous retrouvons ici l'importance des mentors, les passeurs sur notre terrain, mais surtout l'aspect décisif de l'univers relationnel fortement prégnant dans la pratique des *gameuses*. La notion de pont présente dans la définition est également applicable. En effet, tout au long de leur parcours de pratique, nos enquêtées sont dans l'adaptation et la navigation façonnant les rapports qu'elles entretiennent aux technologies vidéoludiques.

Être une *gameuse* sous-tend un certain investissement temporel et matériel. Il est également primordial de s'inscrire dans un réseau affinitaire, centre de la motivation de jeu et octroyant une certaine place au sein des collectifs. L'élaboration de stratégies d'adaptation est aussi vitale dans le quotidien de celles qui ont une place à part dans cette arène dominée par les hommes. Que se passe-t-il pour les *gameuses* dont la pratique ne remplit pas l'ensemble de ces indicateurs ? Nous avons déjà explicité les trajectoires d'Acha et de Serid qui créent leur propre collectif de jeu : refus de composer avec le sexisme d'un côté et absence d'un cercle affinitaire composé de joueur·euse·s de l'autre. Même si ces manières d'opérer sont minoritaires au sein de notre population, elles montrent que les contournements peuvent prendre des tournures multiples. Toutefois, ces deux *gameuses* n'ont pas pour autant arrêté de jouer. À la manière d'Emmanuelle Zolesio et de son enquêtée Marie Laborie (2009), attardons-nous sur une de nos enquêtées qui a, en plein élan, stoppé sa pratique vidéoludique peu de temps après notre rencontre. Cette focale sur son histoire est un moyen de mesurer la force des mécanismes que nous venons de distinguer dans la pérennité de la pratique des *gameuses*.

III.3. Julie : quand la nostalgie ne suffit pas

> « J'ai remplacé WOW, y'a eu le vin blanc et les sorties, maintenant c'est le jardinage »[475] - Julie

Notre rencontre avec Julie se fait par le biais de connaissances communes. Il paraîtrait « qu'elle s'est remise aux jeux vidéo ». En effet, lors de notre première entrevue, autour d'un café, en mai 2014, elle confirme l'affirmation de notre ami commun et nous confie être en pleine découverte du jeu *World of Warcraft* dans l'optique de renouer le contact avec son frère qui vit loin d'elle et de retrouver son niveau d'antan. Elle y joue essentiellement avec son petit frère décrit comme « un *gamer* de haute voltige » (première entrevue, mai 2014). Julie sort fraîchement d'une séparation avec son ex conjoint (Pierre Noël) avec qui elle vivait depuis 11 ans. Un nouveau cap

[474] Auray et Vétel, ibid., p. 135.
[475] Julie entretien n°2, février 2016.

dans sa vie s'annonce, elle déménage en colocation avec une de ses amies en plein centre-ville de Bordeaux. Son métier d'avocate induit un emploi du temps qui lui permet de se réserver certains après-midis de télétravail à domicile. Pour elle, ces derniers sont souvent l'occasion de terminer sa journée par des séances de jeu sur WOW. Elle est directement intégrée dans la guilde de son frère qui est ingénieur et joue en début de soirée et les weekends. La pratique de Julie se fait sur son ordinateur de travail sur lequel elle a installé le jeu dans un dossier nommé « divers » pour plus de discrétion. En effet, personne dans son entourage professionnel ne joue aux jeux vidéo ou du moins ne l'assume. Personne, dans ses relations au barreau, ne sait qu'elle est une *gameuse*. Elle justifie cette omission par le fait que c'est « plutôt mal vu, un truc de gamin » (entretien n°1, mai 2014).

Julie commence à jouer aux jeux vidéo à l'âge de 6 ans, avec son frère, sur ordinateur. Tous deux vont suivre avec assiduité les différentes sorties de consoles avec une prédilection pour les modèles de Sony (*PlayStation*). Sa période au collège est marquée par un ralentissement conséquent pendant lequel ses loisirs se diversifient. Elle commence la pratique d'un sport de haut niveau qui mobilise une grande part de son temps libre. Julie est également une amatrice de littérature phare de la culture geek (Peyron, 2011), elle dévore pendant son adolescente de grands classiques à l'image du Guide du voyageur intergalactique de Douglas Adams ou encore la série du Seigneur des Anneaux (J.R.R. Tolkien) et certains romans de George R.R Martin (Le trône de fer, La bataille des rois). Elle conserve ces derniers dans son salon, tout comme ses Nintendo DS et *PlayStation,* seuls vestiges de cette période, le reste du patrimoine étant tenu par son frère.

À son entrée à la faculté de droit, elle met totalement en pause sa pratique vidéoludique préférant se focaliser uniquement sur ses études. Durant son année de licence, elle quitte le domicile familial pour s'installer dans un quartier légèrement excentré de Bordeaux avec son conjoint de l'époque. La mise en ménage de Julie n'est pas synonyme d'un second souffle pour sa pratique vidéoludique. En effet, Pierre Noël, qu'elle rencontre sur les bancs de la fac, est décrit comme « un réac des jeux vidéo » (entretien n°1, 2014). Il déteste tout simplement cela et n'y a d'ailleurs jamais joué. Le seul loisir culturel commun du couple sont les séances de cinéma d'art et d'essai dont Pierre-Noël lui transmet la passion. Ses connaissances actuelles des grandes œuvres du 7ème art sont le seul point qu'elle met en avant de sa longue relation. Le couple se sépare après 9 ans de vie commune et Julie retrouve, selon sa formule, sa liberté : « j'étais plus moi-même, je vivais dans une bulle, j'ai retrouvé ma liberté et ma personnalité » (entretien n°1, 2014).

Lors de notre première séance d'observation, une fin d'après-midi en semaine, l'enquêtée nous accueille dans son salon à haut plafond où elle joue sur son canapé d'angle assise en tailleur. Son ordinateur portable et son verre de vin blanc sont les seuls éléments qui composent son espace

de jeu. L'aspect minimaliste de celui-ci est une première sur notre terrain, il va rester inchangé au fil des observations de mai à décembre 2014. En effet, la consommation d'alcool est le seul « à côté » que l'enquêtée s'autorise pendant le temps de jeu, elle s'arrête de jouer pour ses pauses repas et café nous confiant ne pas arriver à faire plusieurs choses en même temps.

Se remettre à jouer

Les 3 premières séances d'observation sont marquées par la prise en charge fraternelle. Julie se laisse guider selon les indications de son frère car elle est en pleine découverte des jeux en ligne. Point de logiciel de communication en ligne, Julie préfère communiquer avec ce dernier, par téléphone, sur son kit main libre. Son regard est centré sur son avatar, elle s'arrête chaque fois qu'elle doit activer une commande à l'écran et regarde ses mains quand l'action de jeu l'oblige à toucher son clavier. Sur les conseils de son frère et pour son amour des créatures magiques, elle joue une démoniste. Durant les phases de combat que nous avons pu observer, son avatar reste immobile et devient rapidement la cible des ennemi·e·s. Son frère fait office de « boulier humain » et, de par son niveau largement supérieur au sien, assure la quasi intégralité des dégâts portés aux adversaires. Julie ne va pas discuter avec les autres membres de sa guilde. Elle préfère jouer en duo avec son frère en attendant d'avoir une expérience suffisante afin de ne pas être un poids pour les autres. Lors de nos deux dernières entrevues, les habitudes de jeu commencent à s'installer. Elle est plus mobile et ses doigts trouvent naturellement les touches à actionner. À ce stade point de chorégraphie de mouvements (Wacquant, op.cit.) visible chez Julie. Son temps de jeu est pénible, elle le verbalise par de nombreux agacements et une lourde fatigue cognitive à la fin de ses sessions de jeu.

Abandonner

Malgré des automatismes vidéoludiques qui commencent à s'installer, les séances d'observation vont être de plus en plus courtes (1 heure pour les dernières) et se faire essentiellement en début de soirée. La vie nocturne, les soirées entre ami·e·s et les cours d'œnologie avec sa colocataire empiètent sur le temps qu'elle réservait jusqu'alors à sa pratique en ligne. Nous relançons régulièrement Julie pour savoir si elle a repris sa pratique vidéoludique en ligne, en vain. Au début de l'année 2016, nous décidons malgré tout de faire un deuxième et dernier entretien avec elle pour voir où en est sa pratique de *World of Warcraft*. Suite à cette demande, elle nous précise avoir définitivement arrêté de jouer et donc ne pas avoir grand-chose à raconter à ce sujet. Elle nous explique que son dernier lancement du jeu date de notre dernière séance d'observation et avoir supprimé son abonnement mensuel à WOW il y a seulement 6 mois par simple oubli. Bien que la pratique de Julie semble au point mort, l'entretien se déroule sur l'année qui vient pour elle de s'écouler. Cette entrevue est heuristique puisque nous apprenons

que l'enquêtée est à nouveau en couple avec un non-joueur et qu'elle devient propriétaire d'une grande maison avec un vaste terrain, ce qui explique sa soudaine passion pour le jardinage. Nous en profitons pour lui demander des nouvelles de son frère qui a arrêté de jouer à WOW pour migrer vers *League of Legends*.

Une socialisation vidéoludique secondaire ratée

Le parcours de Julie souligne les biais qui peuvent entraver une pérennisation de la pratique vidéoludique. Tout comme pour les chirurgiennes, (Zolesio, op.cit.) :

> « Étudier les socialisations secondaires « ratées », c'est aussi dégager en creux ce qu'elles auraient dû/pu être. En pointant les dispositions ayant manqué au candidat, on dit, en fait, celles que l'institution attend, requiert et contribue habituellement à façonner. Plus que la compréhension d'une trajectoire singulière : il nous apprend tout autant sur l'instance de la socialisation qui a échoué son travail de « conversion » »[476] - Zolesio

Chez cette enquêtée, la socialisation vidéoludique primaire, par ses configurations familiales de la petite enfance à l'adolescence, est particulièrement favorable à la pratique vidéoludique. En effet, elle fait partie de la tranche la plus favorisée économiquement. L'accès aux technologies de jeu est fluide et facilité par une compréhension de son père pour ce loisir et par les temps de partage avec son frère. Le collège marque un ralentissement, comme chez les autres *gameuses*, par la diversification des loisirs. Toutefois, si nous avons vu, dans le chapitre 4, que l'entrée dans l'âge adulte marque un regain, ça n'est pas le cas pour Julie, bien au contraire.

Les logiques conjugales sont totalement absentes, avec des conjoints qui ne jouent pas aux jeux vidéo. Jusqu'alors notre analyse montre que la conjugalité est moteur dans la pratique des *gameuses*. Le parcours de Julie lui met en ambivalence ce point. En effet, si la conjugalité avec un joueur de jeux vidéo peut être un facteur déterminant, son absence semble agir au contraire comme une entrave à la reprise à l'âge adulte. L'absence de ce loisir, dans le groupe des pairs, fait également obstacle à la pratique pour Julie qui la partage seulement avec son frère. De la même manière, son environnement et l'éthos de sa profession l'éloignent de l'univers *geek*, qu'elle affectionne pourtant, sous le poids des stéréotypes pesant sur les jeux vidéo. Son élan nostalgique, datant de l'enfance et de la préadolescence, cherchant à raviver les moments qu'elle partageait avec son frère, ne suffit pas à motiver sa pratique quotidienne. Sa découverte des jeux en ligne se fait tard, comparativement à nos autres enquêtées. Un gap de compétences s'est creusé entre Julie et son frère, lui n'ayant jamais connu de période de pause vidéoludique. Il prend littéralement en charge le temps de jeu de sa sœur. Observer l'apprentissage de Julie

[476] Zolesio, op.cit., p. 147.

souligne à quel point les habitudes de jeu sont naturalisées par la fluidité qu'elles donnent à voir. Au contraire, une situation d'apprentissage est visible au travers des gestes qui sont saccadés et prennent du temps. Chaque action a un coup cognitif pour notre enquêtée qui peine à faire et à comprendre plusieurs choses en même temps. L'écologie de jeu est minime dans le cas de Julie : elle joue avec le matériel de base qui n'est pas prévu pour accompagner une pratique vidéoludique soutenue, l'absence d'ergonomie spécialisée n'améliorant pas son confort de jeu.

Le parcours de pratique de Julie illustre l'importance de la socialisation secondaire chez les *gameuses*. Cette dernière est, pour Julie, « ratée ». Sortir des ralentissements de l'adolescence et découvrir ou reprendre la pratique en ligne ne se fait pas sans certaines configurations. Notre enquêtée ne va pas jusqu'au bout de son initiation aux jeux en ligne multijoueur·euse·s face au travail nécessaire pour acquérir les habilités indispensables. Il ne suffit pas d'avoir été une *gameuse* à un moment de sa vie pour le rester. Sa situation de célibat et son cercle affinitaire composé essentiellement de non-joueur·euse·s, son changement de rythme de vie et son métier sont autant de facteurs qui l'empêchent de persévérer. Ainsi, l'apprentissage individuel de la pratique ne suffit pas (Wacquant, op.cit.). Le club de sport, les entraînements sont ici remplacés par les indispensables passeurs, les motivations affinitaires et un certain confort de jeu. En d'autres mots, cette trajectoire de jeu montre l'importance de l'environnement affinitaire et conjugal où la pratique des *gameuses* reste fortement dépendante du collectif de jeu et de l'accès à une certaine écologie de jeu.

Nous avons tiré plusieurs fils montrant **comment la définition de ce qu'est une *gameuse* de jeux vidéo et sa pratique sont constituées de nœuds** (Dubuisson-Quellier et Plessz, 2013 ; Schatzhi, 1996) **composés d'un certain type de parcours et de prises matérielles et sociales qu'il s'agit de démêler**. L'apprentissage (Wacquant, op.cit) y est central et continu. Il est dépendant d'un certain type d'environnement matériel et social. Si l'importance de l'engagement au travers du temps, de la répétition et du collectif sont essentiels, **il est primordial de souligner à quel point ils sont intrinsèquement genrés**. Ce capital dispositionnel (Zolesio, op.cit) de jeu et les compétences acquises sont à entretenir au cœur de la pratique vidéoludique en ligne et soumis à nombre d'épreuves pour les *gameuses*. En effet, de par la nature diverse de jeux en ligne multijoueur·euse·s que nous avons vus, nous pouvons avancer, que les femmes s'investissent dans le domaine vidéoludique en ligne de manière ambivalente. En effet, si leur temps de jeu en fait leur pratique culturelle principale, elles n'ont pas tout à fait les mêmes positions que la majorité des hommes avec lesquels elles jouent. Elles ont une place indispensable dans les collectifs et assurent une grande part de leur gestion tout en y occupant des positions spécifiées. Ces dernières sont corrélées aux métriques de jeu par lesquelles se constituent les principaux indicateurs de performances qui sont intrinsèquement genrées. Les épreuves, présentes tout au long des parcours praxéologiques vidéoludiques, révèlent la naturalisation de cette pratique au masculin. Cette mise à part des *gameuses* interroge la légitimité qui est la leur dans le domaine, les plaçant de fait dans une position de *outsiders*. Toutefois, comme nous l'avons souligné, ces modes d'engagement sous-tendent de nombreuses logiques au-delà de la simple minorité. Point de désintérêt des femmes pour cette pratique, il s'agit plutôt de passer entre les mailles du filet des socialisations genrées traditionnelles et de persévérer et composer avec les épreuves qui se posent à elles. Afin de mieux comprendre la pratique des *gameuses* et comment les rapports de genre s'accomplissent dans des arènes publiques, persévérons dans notre volonté double de suivre les *gameuses* dans les différents espaces où elles se trouvent et prennent la parole tout en désenclavant les jeux vidéo et les femmes de la sphère domestique.

PARTIE 3 / JOUER PUBLIQUEMENT

Bien que le jeu au domicile dans un collectif d'habitué·e·s constitue, comme nous l'avons vu, l'essentiel du temps de jeu chez les *gameuses* de notre population, d'autres espaces permettent de se réunir pour jouer. Notre volonté est de saisir plusieurs lieux de pratique sans mettre dos à dos le « privé » et « l'espace public » mais plutôt de les considérer comme complémentaires. Notre récolte de données coïncide avec un pic d'engouement pour le jeu *League of Legends* menant notre étude à questionner et à saisir les pratiques vidéoludiques MOG dans un processus dynamique. Outre la migration des *gameuses*, l'intérêt pour ce jeu pouvait se voir, à l'échelle locale, de par l'organisation de plusieurs LAN parties (*Local Arena Network*) par une association toulousaine. Notre recueil empirique est également constitué de 5 séances d'observation et d'un rapide questionnaire[477] (voir encadré n°9 qui suit)[478]. Notre démarche, autant que ses résultats, nous invitent à réaffirmer l'importance de saisir les dimensions immatérielles et incarnées des pratiques numériques, qui se déploient bien au-delà des seuls écrans à domicile, dont la portée et la signification ne peuvent être effectivement analysées qu'en prenant en compte la diversité des contextes au sein desquels elles entrent en jeu.

Ces observations sont également pensées comme des moyens d'accès à une diversification de nos enquêtées en dehors de logiques telles que celle du « petit monde » (Milgram, 1967). De plus, ces LAN parties s'inscrivent dans la perspective pragmatique de « suivre les actrices » (Barthe *et al*, 2013) étant donné qu'une de nos enquêtées nous a fait part de sa volonté de participer à l'une des éditions lors d'une séance d'observation à son domicile. D'autres enquêtées ont été recrutées et ajoutées à la population finale (3/25) par le biais de ce terrain. Le « nous », présent tout au long des chapitres 6 et 7, personnifie autant l'auteure de cette thèse que le sociologue Johann Chaulet, avec qui le recueil de données et certains pans de cette analyse, alors consacrée aux LAN parties, se sont fait en collaboration[479].

Notre restitution ne peut, pour des impératifs de clarté, suivre le déroulement exact des LAN parties. Pour autant, et afin que la/le lecteur·ice qui découvre cet univers puisse parvenir à en appréhender le fonctionnement, nous nous efforcerons de suivre un certain ordre chronologique dans notre propos pour permettre de saisir une part de l'organisation temporelle et du déroulement propres à ces évènements. Nous commencerons donc par aborder le moment de l'arrivée des joueur·euse·s et de leur installation. Le matériel endosse,

---

477 Présent en annexe : questionnaire LAN parties.
478 Cet encadré est constitué de rappels et d'approfondissements de la démarche méthodologique.
479 Les deux auteur·e·s à l'origine des données utilisées dans la suite de ce propos sont désigné·e·s par leur initiales : JC pour Johann Chaulet et JSB l'auteure de cette thèse : Jessica Soler-Benonie.

dans cette première partie, la place importante qu'il occupe d'ailleurs également dans les échanges entre les joueur·euse·s à ce moment du week-end. L'analyse de la place prise par le matériel, notamment lors des premières interactions entre joueur·euse·s, nous permettra d'examiner une première forme de tension entre volonté de distinction et d'intégration au collectif. Le matériel informatique est, en effet, un élément omniprésent, occasion de rapprochements, de connivences et de partage de commun autant que de valorisation personnelle.

Examiner ensuite le déroulement des parties et de la compétition, nous conduit à analyser les formes ritualisées d'interactions qui reprennent tout ou partie des codes du jeu pratiqué en ligne. Nous détaillons également les modes de jugement à l'œuvre entre les joueur·euse·s, jugements multiples - concernant la valeur des un·e·s et des autres – et qui se situent à différentes phases du jeu mais qui sont toujours adossés aux repères fournis par les interfaces. La question de la valeur nous mène alors à décrire la façon dont sont mises en scène les compétences et habiletés personnelles en mesurant combien sont fortement présentes les logiques de compétition et de performance rapprochant cette activité du sport de haut niveau et de ses codes.

Prenant un peu de distance vis-à-vis des écrans, nous terminons ce chapitre en collectant, çà et là, les éléments hétérogènes qui, mis ensemble, contribuent à constituer une culture commune. Si d'autres avant nous montrent combien la pratique des jeux vidéo repose assez largement sur une volonté d'appartenance commune (Rueff, 2013), nous nous attachons à montrer dans le chapitre suivant (7) comment l'incarnation physique et la présence des corps participent à la création de cet entre-soi (Ducrocq, 2011 ; Zabban, 2009) et de son actualisation, tout comme elles contribuent à actualiser des formes d'identité collective fortement empreintes de masculinité. Ces fins conduisent donc, logiquement, à examiner la variété limitée des places offertes aux femmes, qu'elles peuvent occuper pour prendre part à ces évènements.

Les LAN parties apparaitront en effet, au terme de cette partie, comme des lieux d'intégration sociale où se développent des formes de solidarité organique en tension avec une forte volonté individuelle de différenciation et d'individualisation des performances, reposant sur la démonstration de qualités personnelles. Cette tension, concrètement et physiquement perceptible lors des LAN parties, s'apparente certainement aux tensions entre les valeurs individualisantes et communautaires de la culture informatique dont nous retrouvons une large partie des indicateurs détaillés dans le chapitre précédemment. Ce double mouvement est fortement équipé par la technique. Pourtant nombre de ces processus et leur actualisation concrète reposent sur la présence des corps et les formes de visibilité que seul permet le face-

à-face. Une part de la force du lien qui lie les joueur·euse·s, aussi éphémère soit-il, passe par le désencastrement de la relation qui s'extrait du cadre initial d'interaction pour s'étendre à un espace hors-jeu qui énonce et objectivise le lien ou l'appartenance commune. Cette forme d'investissement temporel semble alors traduire un engagement au sein de la pratique vidéoludique et de sa communauté. De la même façon, ces interactions de face-à-face et le partage de références communes offrent la possibilité aux joueur·euse·s de se réapproprier le stigmate encore fortement attaché à la pratique du jeu vidéo. Ces formes de partage, largement équipées, techniquement et culturellement, apparaissent comme autant de formes de création collective d'un sens négocié entre les joueur·euse·s dont l'activité consiste, outre le fait même de jouer, à constituer le cadre de leur expérience commune de jeu (Goffman, 1961 ; Juul, 2008). Comme le note Vinciane Zabban, *« La négociation du sens de l'activité de jeu fait partie du jeu et là précisément, s'articule l'activité de jeu avec les autres domaines de la vie sociale* »[480] (Zabban, 2012).

Toujours dans la volonté d'articuler plusieurs espaces de pratiques, cette partie se clôture par un détour vers l'actualité en ligne de notre sujet. Le dernier chapitre (8) revient sur la critique publique féministe et les types de réception de cette dernière par les personnes touchées et les *gameuses* de notre population. Du domicile aux espaces de compétition amateures en passant par la critique en ligne, l'ensemble de ces données permet de voir, selon plusieurs échelles, la mise en tension du genre à différents degrés de pratique vidéoludique.

[480] Zabban, 2012, p.161.

CHAPITRE 6 : Être gamer· euse et savoir le montrer

Les LAN parties n'ont rien d'un phénomène nouveau. Après un âge d'or, dans les années 1990 et 2000 avec l'apparition des cybercafés, le jeu en réseau local a progressivement perdu du terrain de par la démocratisation des connexions internet haut débit à domicile. Dans nos données liées à l'enfance et à l'entrée à l'âge adulte des *gameuses,* très peu d'entre elles ont joué en réseau local. Les seules occasions de pratiquer via ce type de dispositif de jeu se fait lors des weekends de jeu où les partenaires des épiques se réunissent annuellement. Nous n'avons jamais eu l'opportunité d'observer ce type de réunions dans la mesure où, dans notre population, elles sont organisées dans les premières années de vie de l'équipe, donc après nos premières rencontres avec les *gameuses*. Cependant, les LAN parties organisées à Toulouse[481] nous permettent d'avoir accès à ce type de rassemblement de jeu se faisant hors du domicile. La récolte de données est multiple et s'est faite selon le leitmotiv de saisir le plus finement possible ces espaces et les pratiques qui s'y donnent à voir.

Encadré n°9 : Observer en LAN parties.

Cinq séances d'observations de tournois de *League of Legends* ont été réalisées. Réunissant entre 150 et 200 personnes, elles ont eu lieu dans le cadre de compétitions organisées par l'association étudiante *Comput Yourself* à Toulouse. Une première observation, exploratoire, a été mise en place via le collectif de chercheur·e·s ComUniTIC (Communauté des Universitaires autour des usages des Technologies de l'Information et de la Communication) et en partenariat avec une école d'informatique locale dans le but de tester la grille d'observation. ComUniTIC entend favoriser les rapprochements et échanges entre chercheur·e·s, usager·ère·s et concepteur·trice·s d'outils numériques. Lors de cette première LAN partie « laboratoire » à échelle plus réduite (50 personnes), une attention particulière a été portée autant aux temporalités de l'évènement (installation, phase de jeu et moments de pauses et d'attente) qu'à l'ensemble des interactions visibles pendant les parties mais aussi et surtout « hors » et « autour » du jeu. La principale volonté était de suivre les LAN parties le plus fidèlement possible en limitant toute forme d'interférence des actions et interactions en cours. Les accords de l'association et de l'école informatique ont été obtenus en amont afin de mettre en place les séances d'observation. Le statut de l'enquêtrice et de l'enquêteur a été relevé lors des rares demandes directes de joueur·euse·s présentant une curiosité au sujet de notre présence. Généralement, ces dernièr·e·s se sont alors montré·e·s peu étonné·e·s de nous voir dans cet espace. À ce matériau s'ajoutent des entretiens informels, avec les participant·e·s et les organisateurs, lors desquels les enquêteur·trice·s ont pu confronter leurs interrogations spontanées aux enquêté·e·s. Un court questionnaire a également été réalisé et distribué aux joueur·euse·s participant·e·s au tournoi. Composé de deux pages de questions fermées (afin de faciliter les réponses), ce questionnaire a été distribué lors de la phase d'inscription matinale au tournoi (voir annexe). L'objectif de ce dernier était de caractériser la population présente (âge et situation professionnelle, genre, lieu de résidence) et les modalités de participation (si la personne est venue seule ou en groupe ; la motivation de sa participation etc.) tout en donnant des indices sur le coût du matériel personnel des joueur·euse·s.

[481] Une grande partie des photographies utilisées tout au long de cette partie provient de la page Facebook de la branche de l'association (*Comput Yourself) qui s'occupe des LAN parties (ComputYourlan Toulouse) :* https://www.facebook.com/ComputYourlan/.

Si les jeux en ligne ont été assez largement investigués, comme nous l'avons vu lors du chapitre 2 consacré à l'état de la littérature[482], par les chercheur·e·s en sciences sociales démontrant les plus que nombreux enjeux sociaux de cette pratique (Boutet, 2012 ; Coavoux, 2010 ; Rueff, 2013 ; Zabban, 2009), les LAN parties restent, elles, relativement délaissées, par la sociologie française notamment. Il semble pourtant que l'examen de ces occasions particulières de jouer ensemble vienne questionner à nouveau un certain nombre de résultats de ces travaux en interrogeant, pour commencer, cet apparent paradoxe : comment comprendre le fait que des joueur·euse·s qui peuvent jouer les un·e·s avec les autres en ligne se déplacent et investissent un temps et une énergie importants, pour venir jouer dans un même lieu ? Qu'est-ce qui les pousse à investir les tables des amphithéâtres de l'université plutôt que préférer le confort de leur installation habituelle, à domicile ? Quels processus rendent possibles ces agencements et quels éléments issus de l'observation peuvent-ils permettre d'en reconstituer le sens ? Outre la réponse à ces premières interrogations et les enjeux propres aux LAN elles-mêmes, notre enquête fournit, au travers de l'examen de la configuration particulière de jeu et d'échange qu'elles initient, des enseignements qui ne se limitent pas aux LAN parties mais renseignent, plus largement, sur les figures de joueur·euse·s et *gameur·euse·s* et des types de pratique du jeu vidéo qui leur sont associés, leurs enjeux individuels et collectifs.

I. ÊTRE ENSEMBLE

Le questionnaire montre que la population observée est à l'image des lieux d'observation, à savoir une université de sciences « dures » et techniques. Les 195 répondant·e·s sont très largement jeunes (45 % âgé·e·s de 18 à 20 ans)[483] et étudiant·e·s (85 %). La similitude avec les occupant·e·s habituel·le·s des amphithéâtres de chimie et d'ingénierie ne s'arrête pas là puisque 96 % des participants sont des hommes. De même, une écrasante majorité des participant·e·s (91 %) connaissent physiquement au moins un membre de leur équipe avant leur arrivée dans la compétition. Invité·e·s à hiérarchiser les motivations de leur participation entre des aspirations sociales ou compétitives, les joueur·euse·s déclarent très majoritairement se rendre à ces événements pour « passer un moment entre ami·e·s » (53 % du choix numéro 1 et 28 % du second) ainsi que pour « s'amuser » (27 % du choix numéro 1 et 44 % du second).

[482] Voir chapitre 2 : I. Technologies et culture et II. Les game studies.
[483] 17% ont moins de 18 ans, 30% plus de 20 ans et seulement 2% sont âgé·e·s de plus de 25 ans.

Si les motivations sociales semblent donc très majoritaires, la dimension compétitive ne disparaît pas puisque, une fois passées les aspirations relationnelles, 40 % déclarent souhaiter « réaliser une bonne performance ». Le travail de perfectionnement qu'appelle une pratique intensive et compétitive du jeu se retrouve dans des formes de jeux plus traditionnelles comme la pratique du jeu d'échec. Deux enquêtes (Fine, 2015 ; Wendling, 2002) se rapprochent de notre démarche immersive et de certains de nos résultats. En effet, elles mettent en avant l'importance de l'engagement et de la performance (réflexion, concentration, entrainement, rapport au corps) dans la pratique du jeu tout en soulignant que ces espaces compétitifs donnent à voir des aspects profondément culturels et sociaux (ibid.). Les compétitions vidéoludiques (T.L. Taylor, 2012) et, plus récemment, celles autour de *League of Legends* ont, elles aussi, fait l'objet de travaux dans le champ du sport électronique (Besombes, 2016 ; N. Taylor, 2015) qui met également en avant ces deux aspects : expertise des joueur·euse·s et sociabilités centrales au sein de la pratique vidéoludique. Les places de ces deux aspects sont structurantes dans les LAN parties.

Ce chapitre entend documenter les pratiques effectives de jeu dans la mesure où « *l'activité* [des joueur·euse·s] *s'élabore à partir des nouvelles expériences ouvertes par les interfaces, mais [qu']elle en déborde aussi, en intégrant des éléments des milieux – matériels et sociaux – de la pratique* »[484] (Boutet, 2012). Nous examinerons « *la diversité des activités que recouvre le fait de jouer et les significations sociales de cette diversité* »[485] (Zabban, 2012). Le jeu apparait ici effectivement comme une « *matrice de cadres d'activités hétérogènes* »[486] (Zabban, 2009) qui participent toutes, à leur façon, à la constitution de l'expérience de jeu. Nous n'abordons finalement que peu ce qui se déroule effectivement sur les écrans des joueur·euse·s durant les phases de jeu pour focaliser davantage notre attention sur les interactions qui se déploient hors écran et ce même si le déroulement des parties est immanquablement mobilisé puisqu'il détermine, au moins en partie, nombre de ces interactions. En décrivant principalement ce qui se passe autour du jeu, nous nous efforcerons de montrer comment se met en scène, au cours des LAN parties, une double volonté de réunion et de différenciation largement équipées par l'outil informatique et ses codes mais en appelant également à un ensemble de références culturelles plus large, au sein duquel s'intègre le jeu vidéo.

Dans un espace et un temps défini, il s'agit en premier lieu de faire la démonstration, pour soi et pour les autres, de sa valeur et de ses qualités propres, de ce qui permet de se distinguer et de se faire valoir. Comme le notait déjà Christine Legout en 2003 en observant des salles de

[484] Boutet, 2012, p.212.
[485] Zabban, 2012, p.163.
[486] Zabban, 2009, p.82.

jeux en réseau, « *les prouesses accomplies dans le jeu doivent être exhibées devant témoins. La salle devient pour les joueurs le théâtre où chacun peut se mettre en scène et faire une démonstration de ses compétences : « Ils attendent que l'on reconnaisse leurs talents* »[487] (Legout, 2003). Pourtant, cet enjeu de valorisation individuelle se voit doublé d'une volonté tout aussi forte de mise en avant de son appartenance à un collectif dont on connait et maîtrise les codes et dont on peut légitimement se réclamer. En France tout comme au Québec où Ducrocq a mené son enquête :

> « l'objectif premier du LAN étant de définir une nouvelle hiérarchie entre joueurs, en remportant des prix certes, mais aussi la promesse d'asseoir la nouvelle notoriété potentielle de tout participant – qui sont deux facteurs souvent revendiqués par les joueurs interrogés, il offre aussi selon nous la chance de connaitre un sentiment d'appartenance collectif ancré dans une communauté´ physique réelle, lors d'un tournoi référencé et attendu chez les joueurs, dans un lieu où ils agissent librement dans les limites d'un cadre à la base compétitif mais surtout évènementiel »[488] - Ducrocq

Figure 28 : Bienvenue en LAN partie

LAN CYL, nombre 2013, photographie prise par Johann Chaulet.

I.1. S'installer

LoL est un jeu qui se joue, comme nous l'avons vu, majoritairement en ligne et ce type de rassemblement diffère donc largement des conditions habituelles de jeu pour la majorité des

[487] Legout, 2003, p.142.
[488] Ducrocq, 2011, p.291.

participant·e·s. L'organisation de l'espace, du mobilier et du matériel mis à disposition des joueur·euse·s répond à des règles particulières, ensemble de précautions qui doivent permettre au tournoi de se dérouler dans de bonnes conditions. L'ambiance, lors de l'installation, est la décontraction amicale. La culture informatique irrigue donc largement les modes d'organisation et de gestion du collectif qui semble, par ailleurs, pour les organisateurs, représenter une occasion de tester ou de mettre à profit ses compétences. Pour autant, tou·te·s restent bénévoles et les formes d'organisation experte vont de pair avec une horizontalité acceptée voire plébiscitée. Les membres de l'association en appellent aux capacités des participant·e·s de s'autogérer ainsi qu'aux éléments importants de la culture informatique et d'internet que sont la débrouille et l'entraide (Ducrocq, 2011). Dans cette « république des informaticiens » est valorisée « *une culture de l'échange et de la coopération entre égaux (…) qui accorde peu d'importance aux règles de centralisation, de hiérarchisation et de sélection* »[489] (Cardon, 2010). Les exemples ne manquent pas où l'un·e ou l'autre des participant·e·s investit son temps, sa force ou ses compétences au service du collectif. Qu'il s'agisse de décharger des packs de canettes ou de résoudre un problème de réseau, chacun·e semble autorisé·e à prêter main forte. Une logique de consommation de service n'est pas pour autant totalement absente, avec la présence de personnes venant en tant que spectateur·ice·s ou pour jouer à d'autres jeux sans prendre nullement part à l'organisation.

Lors de chacune de nos observations, le tournoi a commencé avec beaucoup de retard par rapport à l'horaire initialement indiqué. L'équipe chargée de l'organisation ne s'en émeut pas davantage que les joueur·euse·s dont les manifestations de lassitude sont rares voire inexistantes. Cette patience, lors de ces longues périodes d'attente, témoigne d'une empathie envers les représentants de l'univers informatique dont beaucoup sont amateur·ice·s. Elle indique également qu'une partie du plaisir que viennent chercher les joueur·euse·s repose sur le fait même de se regrouper pour s'adonner à des activités qu'ils et elles aiment et partagent, quand bien même celles-ci ne doivent pas être réalisées directement ensemble. Le plaisir de regarder une série sur Youtube, de jouer seul·e à un jeu ou de surfer sur internet se trouve visiblement accru et renouvelé par la présence massive de pairs auxquels chacun·e à sa manière peut s'identifier. Cette hétérogénéité des activités et des façons de pratiquer le jeu vidéo que les joueur·euse·s se donnent mutuellement à voir participent directement aux processus identitaires que ces évènements viennent soutenir (Taylor & Witkowski, 2010).

[489] Cardon, 2010, p.16.

I.1.1. Un « chez soi » éphémère

Dans les premiers temps et lors de la longue phase d'installation, l'enjeu semble être d'organiser un petit « chez soi » où les personnes qui jouent se sentent à leur aise pour jouer et passer les longues heures que va durer la compétition. Ceux et celles qui viennent dans la perspective de passer un weekend entier à jouer - sans rentrer chez eux et elles pour dormir comme le font certain·e·s - s'installent souvent davantage. Les couettes et les oreillers viennent s'ajouter aux ordinateurs, sacs à provisions et accessoires personnels dont disposent un grand nombre de participant·e·s.

Figure 29 : S'installer confortablement

LAN CYL, novembre 2013, disponible sur le Facebook de l'association.

Outre les ordinateurs eux-mêmes, qui se distinguent par leur *design* ou leur perfectionnement qu'ils et elles affichent plus ou moins ostensiblement, certains équipements représentent des occasions de personnalisation. Le casque, par exemple, comme nous l'avons vu dans le chapitre précèdent, est un outil indispensable et personnel. Nombre de joueur·euse·s le couvre d'un chapeau prévu à cet effet.

> « Je remarque que certains joueurs branchent un clavier et une souris à leur ordinateur portable. Question de confort. Un des joueurs me dit que transporter son ordinateur fixe n'est pas pratique mais qu'en branchant ces périphériques, il retrouve les « sensations » qui sont les siennes lorsqu'il joue à domicile, avec l'ordinateur dont il a l'habitude » (LAN ComUniTIC/JC/mai 2013).
>
> « Ils arrivent avec leur 'maison sur le dos'. De gros sacs de voyage. Des sacs de couchages attachés aux lanières. Coussins, couvertures : amélioration du confort des chaises rudimentaires disponibles dans les amphis » (LAN CYL/JSB/mars 2013).

Comme le notent Taylor et Witkowski :

> « En prenant en considération la variété des performances publiques au *DreamHack*, on remarque que dans cet espace, "*geeker* dehors" est une forme de loisir légitime. Lorsque les participants parcourent les zones du BYOC (apportez votre propre ordinateur), on peut les voir s'arrêter de temps en temps pour admirer le micro-spectacle qui attire leur regard. Ces écrans originaux, tels que le moniteur visualisant le trafic LAN, ainsi que la pratique plus établie consistant à ériger des structures verticales impressionnantes, à décorer l'espace de jeu ou à modifier votre boîtier d'ordinateur semblent servir d'introductions entre joueurs, en tant que points d'intérêt qui encouragent les gens à interagir »[490] - Taylor & Witkowski

Comme le notent T.L.Taylor et Emma Witkowski, quand bien même toutes les performances publiques n'aspirent pas à être remarquées et ne sont pas intentionnelles dans leur orientation, par le simple fait d'être des joueur·euse·s assi·se·s au *DreamHack* [*la LAN géante que ces auteures ont observée*], ces dernier·ères apportent avec eux et elles un peu de l'espace privé de leur foyer. Ces affichages étonnants, comme l'écran montrant le trafic de la LAN, autant que la pratique plus établie consistant à ériger d'impressionnantes structures verticales, le fait de décorer son espace ou de personnaliser le boîtier de son ordinateur, semblent agir comme autant d'ouvertures vers les autres joueur·euse·s, fonctionnant comme des points d'intérêt qui incitent les personnes à interagir (ibid.). Elles notent, en effet, que cette bulle de l'espace personnel explose littéralement puisque le fait d'observer les autres joueur·euse·s constitue, en LAN, un objectif légitime à poursuivre. Personnalisant l'espace très standard à leur disposition, les joueur·euse·s'élaborent une première forme d'affichage à observer à destination des autres personnes présentes.

[490] Traduction personnelle : « *Taking in the variety of public performances at the DreamHack one notices that in this space "geek out" is a legitimate form of leisure. As the participants shuffle across the BYOC (bring your own computer) areas they can be seen stopping every so often to take in the micro spectacle that catches their eye. These quirky displays like the monitor visualizing the LAN traffic, as well as the more established practice of erecting impressive vertical structures, decorating your seat space, or modding your computer case seem to act as introductions between other players, working as points of interest that encourage people to interact* », Taylor et Witkowski, 2010, p. 4.

Figure 30 : Afficher sa bulle

LAN CYL, avril 2014, photographie disponible sur la page Facebook de l'association.

Chacun·e dispose les différents matériels qu'il et elle a amenés à sa convenance, certains des joueur·euse·s investissant totalement l'espace à leur disposition en s'entourant, comme c'est le cas de la joueuse ci-dessus, de nombre d'effets personnels, aménageant un espace de vie temporaire à leur image. Nous retrouvons, dans une certaine mesure, la personnalisation des espaces de jeux visibles aux domiciles des *gameuses*[491]. La photographie ci-dessus illustre ces éléments de personnalisation des PC avec son unité centrale rouge ornée d'autocollants avec de nombreux objets témoignant d'une appropriation familière de l'espace de jeu (aspirine, boissons, clefs, cigarettes et bonbons). S'installer confortablement est important. Le corps doit « habiter l'espace », être à son aise pour assurer au joueur·euse les meilleures performances et lui permettre d'initier « l'action qui convient » (Dodier, 1993a ; Thévenot, 2006). Il peut s'agir aussi de s'équiper de supports informationnels utiles pour les parties à venir.

I.1.2. Artefacts cognitifs

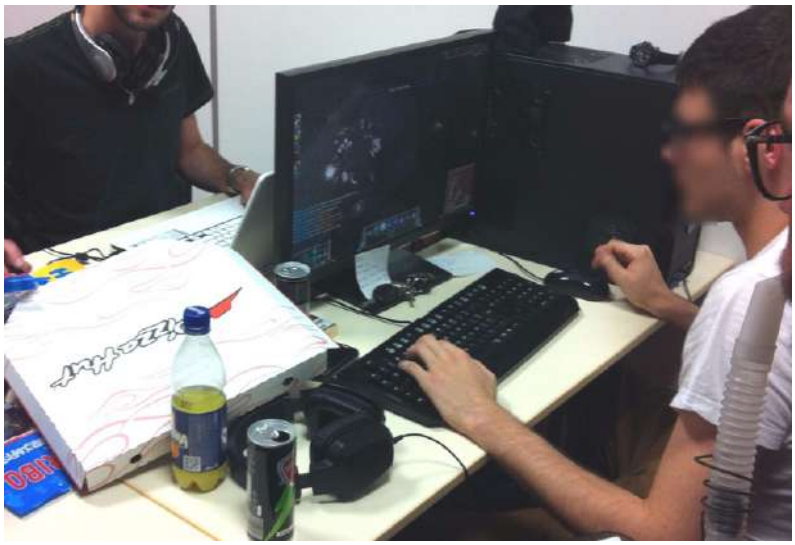
Puisque jouer met en œuvre des quantités de connaissances importantes et en constante évolution, certain·e·s joueur·euse·s mobilisent différents supports, souvent informatisés, en soutien de leur pratique. Comme le note Dodier, « *l'expérience peut être stockée sous des formes extrêmement diverses* »[492] (Dodier, op.cit.). Il peut alors s'agir de fiches personnelles (au format papier, disposées sous l'écran ou sous la forme d'un document texte dans l'ordinateur) résumant des préférences individuelles issues de l'expérience propre du/de la joueur·euse ou de données de seconde main (opinions, conseils ou stratégies que d'autres

[491] Voir : Figure 24 : Vivre autour de son espace de pratique.
[492] Dodier, ibid., p.119.

joueur·euse·s auront par exemple compilés sur un site internet dédié) qui sont consultées rapidement avant que les parties ne débutent. Ces outils, disponibles en ligne, pourront également être utilisés pour déterminer la valeur des adversaires et les éventuelles chances de victoire ; nous y reviendrons. Ces « artefacts cognitifs » (Norman, 1993) personnels et personnalisés, permettent des formes d'externalisation de la mémoire. Leur chaînage (Denis, 2003) est alors inscrit dans une séquence d'actions pour laquelle l'environnement a été préalablement préparé. L'observation ethnographique présente ici l'intérêt de mettre au jour la matérialité, le rapport concret et corporel au matériel qu'appelle la pratique de jeu dont on ne peut saisir la dimension incarnée uniquement en observant l'activité-écran.

> J3 consulte un doc texte dans une interface noire, en ligne semble-t-il. Son voisin lui demande ce que c'est. « Tous les trucs que j'ai sur Kayle (personnage de LoL), je les regroupe là, pour me faire mon petit truc à moi » (LAN CYL/JC/novembre, 2013).

Figure 31 : Les post-it : se souvenir des stratégies



LAN ComUniTIC, mai 2013, photographie de Johann Chaulet.

I.1.3. Configurations et significations

Le matériel informatique constitue une première forme de commun et de nombreuses marques, surreprésentées, font visiblement partie de l'arsenal ordinaire des participant·e·s. Les autocollants ornent les équipements et de nombreux·ses personnes portent des vêtements permettant d'identifier clairement leurs préférences matérielles. Pour autant, tout le monde ne dispose pas des mêmes moyens et les configurations varient d'un·e personne à une autre. Par ailleurs, à un type d'équipement correspond visiblement un type de hiérarchie entre joueur·euse·s. Les formes d'investissement matériel s'avèrent souvent en adéquation

avec un investissement personnel dans le jeu. Les représentations des «*gamer·euse·s* » et « joueur·euse·s plus *casuals* » se distinguent donc concernant les enjeux autant que le matériel nécessaire à la pratique et viennent faire écho à la définition graduelle proposée par l'auteure de cette thèse dans le chapitre précédent. On peut ainsi noter, en échangeant avec les joueur·euse·s, que ceux et celles qui n'ont pas de matériel de « bonne qualité » sont souvent venu·e·s pour le « fun » et non pas pour « gagner ». Ils et elles font partie de ces personnes qui ne maugréent pas après une partie perdue. Cette observation semble se vérifier également d'un point de vue plus collectif. Les équipes présentent en effet une sorte de cohérence interne. Alors qu' ils et elles n'ont pas un équipement – écran, souris, type de clavier – parfaitement identique (ce qui est fréquent), les membres des différentes équipes ont souvent du matériel de même marque ou de même gamme[493]. Cette cohérence interne aux équipes se manifeste en terme d'équipement mais aussi dans les façons d'être et de se vêtir ou encore de personnaliser son matériel.

I.2. Distinction matérielle

Le moment de l'installation est une occasion privilégiée de faire le point sur le matériel dont dispose chacun·e, selon ses qualités et ses défauts. Sur le ton de l'humour et de la raillerie, les remarques vont bon train, l'un commentant la vétusté de son équipement ou de celui de son voisin·e, l'autre s'enorgueillissant de l'ordinateur dont il ou elle dispose et de ses performances. Il est communément admis que certaines marques sont plus performantes que d'autres et les joueur·euse·s partagent un socle commun de connaissances qui leur permet de se comprendre et qui constitue également l'occasion de réaffirmer une communauté et une culture partagée.

> « Déjà y'en a un qui joue sur mac ! » Ici, avoir un mac est stigmatisant.
>
> Je vais le voir et lui demande « tu te sens bien d'être le seul mac de la salle ? - pas trop. » *Un peu plus tard* : « je suis pas un pro comme eux, moi je joue juste comme ça ». Il est au bord d'une des lignes, un peu à part. Il utilise une souris laser bleue de qualité très moyenne » (LAN CYL/JC/mars 2013).
>
> « Un joueur joue sur un ordi lent. Un autre s'exclame : « Tu vas jouer là-dessus ? », un troisième : ouais et il *carry*[494] en plus !
>
> L'intéressé : je suis habitué à jouer avec un ping[495] de 9000. Tout le monde peut pas passer chez lui récupérer son ordi fixe. Arrêtez de vous foutre de ma gueule ! (il rit) Il faut que je

493 Si l'adéquation n'est, bien sûr, pas parfaite, ce constat qualitatif se vérifie relativement statistiquement en comparant la valeur des configurations de chacune des personnes qui jouent. L'échelle de prix dégagée dans le chapitre précédent (Figure 20 : Tableau recensement du matériel des origines au quotidien) est toujours valable ici.

494 En référence au rôle de Carry AD : voir lexique.

495 Le ping désigne la performance de la connexion, le point suivant est consacré à ce terme.

> trouve des gens avec un ordi aussi pourri que le mien que je puisse me foutre de leur gueule aussi » (LAN ComUniTIC/JC/mai 2013).
>
> « Installation de l'équipe terminée. J2 dernière J3 reste pour assister au démarrage de l'ordinateur. « Alors je veux le voir en action ce *flash*[496] ». J2 allume son PC : « boom allez magie, je *flash* de ouf » (rires) » (LAN CYL/JC/avril 2014).

Nous retrouvons ici, comme vu précédemment dans l'inventaire des *gameuses*, l'importance d'avoir un « bon » matériel. Un certain type de machine est raillé, un autre valorisé. Jouer avec un matériel basique est pointé, stigmatisant et potentiellement désigné comme impactant la qualité du jeu à venir. Les termes techniques sont connus et compris, à l'image de la boutade sur le terme « *flash* » qui désigne à la fois le nouveau modèle de disque dur du PC de J2 et un sort qui permet d'augmenter la vitesse d'un personnage dans le jeu *League of Legends*. Ces commentaires émanant à une écrasante majorité des joueurs se font souvent à voix haute ou debout puisqu'ils ont aussi vocation de montrer à qui veut bien le voir que l'on est un membre légitime de la communauté, qu'on en maîtrise les codes.

Les façons de manipuler ou de déplacer son matériel témoignent d'un rapport différent à la machine. Sacralisés par certain·e·s, les divers équipements sont rangés dans leurs boîtes pour être transportés, les protections sont multipliées pour éviter les risques, chaque élément est disposé avec soin et méthode. Certains matériels sont si perfectionnés que nous devons demander à leurs propriétaires ce dont il s'agit. Ils ne sont pas directement utiles au jeu mais procèdent d'une volonté d'affichage et d'une tentative de personnalisation de l'espace telle que décrite plus tôt. Là encore, les enjeux semblent tout à la fois personnels et sociaux et l'attitude inverse, où le matériel est réduit à sa simple fonction, semble témoigner d'une volonté explicite d'afficher décontraction et distance par rapport à l'outil dont il doit être entendu qu'il doit rester « à sa place ».

> « Le joueur devant moi a un écran sur son clavier, celui d'à côté indique la température ! » (LAN CYL/JC/novembre 2013).
>
> « Faisceaux de couleurs qui changent toutes les minutes, visible : plaque transparente. (…) Encore plaque transparente qui permet de voir la configuration : les entrailles de l'ordinateur. (…) Petit écran digital : température » (LAN CYL/JSB/novembre 2013).
>
> « Un joueur arrive les bras étendus de part en part : il porte un écran énorme. Il a besoin de deux tables. Son écran est emballé dans une couverture noire matière : pilou ? Il enlève le tissu. L'écran est en plus dans son carton d'origine avec les cales en polystyrène. Il le sort tout doucement avec un certain stress qui se lit sur son visage » (LAN CYL/JSB/avril 2014).

[496] Désigne un sort qui permet de se téléporter d'un point à un autre.

Figure 32 : Un matériel performant

LAN CYL, l'ensemble de ces photographies est disponible sur le Facebook de l'association septembre 2015.

I.2.1. Le *ping* : temps de réaction déterminant

Le bon matériel joue donc un rôle d'affichage social et permet de se faire valoir quand le mauvais matériel peut, quant à lui, justifier des performances individuelles médiocres. Ce matériel de piètre qualité permet *a contrario* de survaloriser des bonnes performances, d'autant plus louables que les conditions sont défavorables. Celui et celle qui perd ou laisse à voir un mauvais niveau de jeu alors qu'il ou elle possède un matériel de très bonne qualité risque fort, quant à elle/lui, de perdre la face publiquement. Puisque c'est un facteur de jeu important, critiques et plaintes concernant les conditions de connexion et leur incidence sur le jeu sont fréquentes. Elles sont un facteur extérieur qui peut peser lourdement sur les performances et constituent une nouvelle occasion de justifier par des aléas techniques les contre-performances éventuelles. Ainsi, le « *ping* » fait l'objet de commentaires fréquents des joueur·euse·s amusé·e·s ou agacé·e·s par les mouvements des héro·ïne·s à l'écran. Le « ping » désigne l'intervalle de temps séparant l'action du joueur·euse sur son ordinateur de la réaction du personnage dans le jeu, il ne peut être maîtrisé par ces dernier·e·s puisque directement dépendant de la qualité de la connexion. Il est un élément essentiel du jeu dans

la mesure où quelques millisecondes s'avèrent souvent déterminantes lors des phases critiques de combat.

> J4 se plaint de son ping : « Ca m'énerve, j'peux rien faire ! » ; « Popopow 200 de ping ! » ; « 2000 de ping, qui dit mieux ? » (LAN ComUniTIC/JC/mai 2013).
>
> « [Rire] Moi, regarde, mon perso fait le *moonwalk* ! Quand j'avance, je recule, c'est n'imp' ! » (LAN CYL/JC/avril 2014).
>
> « J2 peste. S'écrie des « non ». Je regarde l'écran de jeu : ça rame. L'exaspération est totale. Il souffle, tape sur la table » (LAN CYL/JSB/avril 2014).

La qualité de la connexion est centrale. Nous l'avons vu également, dans la partie consacrée à la place de la pratique[497], chez les *gameuses* où en plus de l'attention au parc vidéoludique s'ajoute la prise en considération de la qualité du débit dans la recherche d'un logement.

Passé le moment de la mise en place, et une fois résolus les sempiternels problèmes techniques, le tournoi peut débuter. Le week-end est rythmé par les phases de compétition et les moments d'intendance collective, en tête desquels figurent les repas et la distribution des pizzas. Inconnu·e·s pour certain·e·s quelques heures auparavant, les joueur·euse·s sont de plus en plus à leur aise à mesure que passe le temps. Le volume des voix s'élève progressivement, les injures sont un élément constitutif de l'activité ludique (Auray, 2007 ; Berry, 2012). Gardons à l'esprit le début de ce relâchement pour le chapitre suivant.

I.3. Rituels sportifs

Une fois la compétition lancée, l'organisation du week-end suit un déroulement assez linéaire. Les interactions autant que les parties et phases de jeu prennent la forme de cycles répétés. Lorsqu'une partie va démarrer, les interactions entre joueur·euse·s semblent répondre à une logique partagée par tous et toutes. Nous ne les détaillons pas ici mais nous pouvons noter la manière dont se donnent à voir les interactions et façons de procéder avant le match, au sein et entre les équipes, alors ritualisées. Dans un premier temps, les « capitaines » sont invités à se réunir pour procéder aux appariements. Au sein de nos observations, seulement des hommes sont à la tête des équipes composées en LAN partie. Ils se saluent, se serrent parfois la main, déterminent, à pile ou face, qui va débuter le match et s'empressent de retourner auprès de leurs équipes respectives pour annoncer à leurs coéquipier·e·s le nom du prochain adversaire. Après que la partie soit lancée mais avant que le jeu à proprement parler ne débute, comme nous l'avons vu dans le chapitre consacré à la pratique, la phase de « *pick and ban* » précède l'arrivée sur le terrain. Pour rappel, elle

[497] Voir chapitre 5 : II.2.1.

permet à chacun des cinq joueur·euse·s de chaque équipe de choisir (« *pick* »), tour à tour, le personnage qu'il va incarner durant la partie ; il pourra également bannir (« *ban* ») des possibles choix pour l'équipe adverse, alors privée de certains personnages. La partie se lance enfin. Les joueur·euse·s commencent déjà à se donner des consignes ou conseils concernant la façon dont il convient d'entamer la partie. Loin de s'opposer, pratique sportive et jeux vidéo sont au contraire totalement comparables (Peter, 2007), leurs compétitions partagent un vocabulaire et une organisation similaires ; les joueur·euse·s se motivent les un·e·s les autres :

> « Allez, on peut gagner là ! On donne tout ! » (LAN CYL/JC/mars 2013).
>
> « Focus les mecs, on lâche rien, jusqu'au bout : go, go, go (allez-allez-allez) » (LAN CYL/JC/ décembre 2014).
>
> « J2 : Machine les mecs, machine, on lâche pas » (équipe Xpot/JSB/avril 2014).

Les formes de courtoisie, avant et après les parties, sont, elles aussi, ritualisées et répondent à des façons de faire et codes relativement précis, assortis d'un vocabulaire idoine. Avant que la partie ne débute, les joueur·euse·s utilisent l'interface de conversation interne au jeu pour échanger les traditionnels « *gl hf* » (*good luck have fun*)[498]. La messagerie instantanée est d'ailleurs, à ce moment, souvent utilisée pour échanger sur le ton de l'humour. En fin de partie, les joueur·euse·s s'écrivent quasi systématiquement « *gg* » ou « *gg wp* » (*good game well played*)[499] avant de se déconnecter. Ces rites médiatisés, importés de la pratique du jeu en ligne, sont, dans la grande majorité des cas, associés à ou doublés par des formes directes de courtoisie. Ainsi, l'usage veut que les équipes concurrentes se saluent et s'adressent de vive-voix leurs impressions concernant la partie qui vient de prendre fin. Les rituels participent, pour Benjamin Jörissen (2004), de la façon dont les LAN parties travaillent et performent, au travers de la coprésence physique, la communauté des joueur·euse·s, ses valeurs et ses normes, qui se développent et ont souvent initialement vu le jour en ligne. Ils sont « *une performance sociale dans laquelle l'ordre social d'une communauté est mis en scène et renouvelé par la participation des membres de la communauté* »[500] (ibid.). Ces us et coutumes peuvent s'avérer pesants pour celles et ceux qui, vaincu·e·s, préfèrent parfois adopter une attitude de retrait ou faire profil bas. Elles et ils seront pourtant repris·e par leurs coéquipier·e·s, au nom du *fair-play* qui semble s'imposer à tou·te·s comme une incontournable marque de civilité dont chacun·e doit se faire la ou le garant·e. Ces rituels d'équipe rappellent ceux des pratiques sportives et participent à la création d'une relation entre les deux camps (Acensi et al., 2015).

---

[498] « Bonne chance et amusez-vous bien ».
[499] « Bien joué ».
[500] Traduction personnelle : « *Rituals are thus essentially understood as a social performance, in which the social order of a community becomes staged as well as renewed by the participation of the community's members* », Jörissen, 2004, p.36.

> « Cette équipe parle très fort. Ils ont gagné leur match chacun s'auto-félicite. L'un d'entre eux, en faisant signe vers la salle voisine : « Les gars on reste fair-play, on va saluer les adversaires » (LAN CYL/JC/mai 2013).
>
> « Bon. On lâche rien les gars, là (…). La partie est gagnée. Tous se lèvent. Détente des bras et jambes. Ils cherchent du regard l'équipe adverse. J2 (le capitaine) ouvre la marche et se dirige vers les adversaires. Je suis. Ils se serrent la main : GG (abréviation de *good game* : bien joué) » (LAN CYL/JSB/septembre 2015).

I.3.1. Valorisation des habilités vidéoludiques

Tout comme les ouvriers qu'observait Nicolas Dodier, les joueur·euse·s :

> « Engagé dans une arène de l'habileté technique, il est confronté à deux exigences. Il doit tout d'abord satisfaire une exigence fonctionnelle : réussir à guider les objets techniques. Mais il doit également satisfaire une exigence d'individualisation de la performance vis-à-vis de ses audiences »[501] - Dodier

Dès lors, savoir faire la démonstration d' « habileté » et d'« aisance corporelle » représente une occasion de valorisation importante[502] et est essentiel pour qui veut prouver qu'elle ou il possède les qualités requises aux prouesses à réaliser. Il est donc fondamental d'examiner la dimension pragmatique des jugements concernant les personnes qui détiennent ces qualités ou s'en trouvent au contraire dépourvues. Ces compétences peuvent être observées au sein du jeu lui-même mais aussi lors d'actions ordinaires que les joueur·euse·s réalisent avec une rapidité et une dextérité, toutes deux notables. Ces actions semblent s'inscrire dans des schèmes routinisés et fortement intégrés au corps. Tel·le joueur·euse manipule des jetons de poker entre ses doigts alors qu'elle ou il regarde son écran, tel ou telle autre envoie, en une fraction de seconde, un SMS avant de reposer son téléphone d'un geste vif et précis, un·e troisième boit à la paille en poursuivant son action de jeu.

Tout, dans chacun de ces gestes, semble indiquer la dextérité du joueur·euse et sa capacité à articuler ou superposer des actions. Savoir faire plusieurs choses en même temps ou dans un intervalle de temps très court s'avère en effet crucial dans de nombreuses situations du jeu. *League of Legends,* comme nous l'avons décrit dans le chapitre 5[503]*,* est un jeu rapide et les joueur·euse·s doivent effectuer un nombre d'actions consécutives - voire simultanées - important. Ces jeux d'extension et d'entretien des habilités marquent la recherche d'un

[501] Dodier, 1993, p.125.
[502] Pour un examen détaillé des compétences mises en jeu dans les formes d'expertise liée aux jeux vidéo : Reeves, Brown et Laurier, 2009.
[503] Voir chapitre 5 : I.1.3.

certain type de pratique toujours plus précise à l'image de celle d'Avav vue précédemment[504]. L'observateur·ice est d'ailleurs saisi·e, durant les parties, par le bruit de fond incessant des souris dont les joueur·euse·s cliquent le bouton droit sans relâche, et ce même quand elles et elles n'entendent donner à leur personnage aucun ordre. Cette activité intempestive a pour but de s'assurer que le clic sera déjà enclenché lorsque les joueur·euse·s auront effectivement une action réflexe à accomplir (ce gain de quelques millisecondes rejoint en ce sens la préoccupation pour le *ping* évoquée plus tôt). Le maniement rapide et précis de la souris est donc toujours crucial apparaissant comme un savoir-faire minimum pour pouvoir jouer correctement. En attendant la résolution de problèmes techniques ou entre deux parties de tournoi, les joueur·euse·s se distraient en jouant à des jeux aux parties courtes et souvent sans enjeux donc faciles à interrompre si la compétition le réclame. La quasi-totalité de ces jeux, pratiqués seul·e·s ou à plusieurs, reposent essentiellement, voire uniquement, sur la dextérité et le maniement habile de la souris. L'entièreté du corps est engagée dans l'action supportée par le matériel, comme nous avons pu le voir chez certaines *gameuse*s. La dextérité digitale (Besombes, 2016) se donne à voir en LAN parties tout comme à domicile par la rapidité de compréhension des enjeux de l'action, l'efficience des stratégies employées. Les *gamer·euse·s* font souvent « *corps avec les différents éléments sensori-affectivo-moteurs de son environnement, et finit par s'identifier totalement aux mouvements du personnage virtuel qu'il incarne à l'écran* »[505] (ibid.). Souvenons-nous de la métaphore du ballet employée pour qualifier la pratique dans le chapitre 5 avec des habitudes et un niveau de jeu qui se donne à voir par fluidité des mouvements chorégraphiés (Wacquant, op.cit.).

Ainsi, certaines de ces parties peuvent devenir de véritables théâtres d'habiletés. Des petits groupes de spectateur·ice·s ébahi·e·s se forment alors derrière eux et chacun·e y va de son commentaire élogieux ou amusé. À la manière des capitaines d'équipe évoqués en amont, dans nos observations les attroupements admiratifs ne se font uniquement qu'autour d'hommes.

> Dans l'Amphi 2, J1 a changé d'ordi et joue à *Osu !*[506] pendant que J5 le regarde.
>
> J3 arrive : « alors il est fort ? J5 : c'est une machine. J3 : vas-y mets en "fort" pour voir comment tu joues ! » LAN CYL/JC/mars 2014).
>
> « Un des joueurs joue maintenant seul à *Trackmania*. Il tente semble-t-il de battre des records puisqu'au moindre faux pas il appuie très vite sur le bouton échap et recommence le circuit depuis le début. [...] En fait il garde les doigts sur les chiffres en haut du clavier pour alterner les vues en fonction des portions du circuit dans lesquelles il se trouve. Plus qu'un habitué, c'est un expert » (LAN CYL/JC/mars 2014).

[504] Voir chapitre 5 : I.2.2.2.
[505] Besombes, 2016, p.6 s'appuyant sur les travaux de Clais et Roustan (2003).
[506] *Osu* ! est un jeu d'habileté où les joueur·euse·s doivent cliquer, sur le rythme de la musique, sur des boules qui apparaissent de plus en plus rapidement. Ces dernier·e·s sont également contraint·e·s de suivre des tracés de plus en plus complexes à mesure que le niveau de jeu avance.

Les habiletés sont un moyen de se montrer et de faire la démonstration publique de sa valeur. Plutôt que de se focaliser sur la seule figure du joueur·euse, il est indispensable de s'arrêter également sur celle du public. Chacun·e des participant·e·s alterne, en effet, sans cesse entre la position de joueur·euse et celle de spectateur·ice, l'une et l'autre s'alimentant réciproquement et constituant ensemble la pratique de jeu, au sein de ce que Taylor et Witkowski nomment un « spectre spectateur·ice–joueur·euse » (Taylor & Witkowski, 2010). Dans le cadre du jeu mais aussi lors des jugements plus ordinaires que nous venons d'évoquer, nous constatons l'importance de la dimension discursive et des verbalisations mutuelles. En effet, également dans les LAN:

> « Les habiletés techniques des individus sont jugées à travers une multitude d'actes commentés et recommentés, qui rappellent de manière récurrente, et par fragments, dans le cours des activités, quelles sont les qualités respectives des individus, du point de vue de locuteurs variés »[507] - Dodier

I.3.2. Statistiques et incidences pratiques

> « Le jouer, alors, ne prépare que lui-même ; il se rationalise sur la base de critères mesurables à la poursuite du perfectionnement perpétuel. [...] C'est l'un des signes du passage du jeu au sport. »[508] - Hamayon

Mobilisées ensemble ou séparément, plusieurs formes et prises de qualification se côtoient, qui permettent de juger sa propre performance, celle de l'autre ou de son équipe. Ces jugements experts reposent largement sur les « prises » (Bessy et Chateauraynaud, 1993) que les différentes interfaces fournissent en abondance. Les classements dans le jeu - individuels et collectifs - constituent la première échelle de valeur à laquelle chacun·e se réfère ; ils agissent comme des repères clairs et simples à partager. Les données enregistrées sont nombreuses et donnent lieu à la réalisation de très nombreux traitements statistiques. Occasion de développer une appétence pour le chiffre ou conséquence de celle-ci, elles interviennent fréquemment, à différents moments du jeu, tant d'un point de vue personnel que collectif, en renfort aux techniques de jeu ou comme support de sociabilité (Taylor, 2006).

Avant que la partie ne commence, les instruments statistiques permettent d'évaluer, *a priori*, le niveau de ses adversaires et les chances de victoire potentielles. Les phases de préparation de match sont l'occasion d'échanges stratégiques ; elles laissent également le temps de mobiliser diverses ressources pour prendre les bonnes décisions : déterminer le niveau des

[507] Dodier, op.cit., p.120.
[508] Hamayon, 2013, p. 142-143.

adversaires, se renseigner sur le type de personnage joué, le classement qu'elles/ils occupent au sein du jeu ou encore chercher quelques informations utiles sur internet. Il s'agit d'être rapide et réactif·ve puisque les choix de l'équipe adverse vont déterminer les décisions pour lesquelles chacun·e ne disposera que de quelques secondes.

> Stratégie de choix de personnage. « Si ils prennent X il nous faut Y », « Si il prend A, ça va B, non ?».
>
> Discussion collective sur qui peut jouer qui, contre qui. « Contre Harry tu joues ! »
>
> J2 va sur internet consulter des stats et s'exclame : « Joue Jacks contre Jade ! » LAN CYL/JC/mai 2013).
>
> « L'équipe S » affronte un adversaire apparemment plus fort qu'eux : « Ils sont or et nous on est bronze la plupart » ; entre eux : « on risque de prendre une grosse volée. Du coup heureusement qu'il est gratuit ce tournoi » (rire) (LAN CYL/JC/mai 2013).

Pendant qu'ils/elles jouent, les statistiques peuvent permettre aux joueur·euse·s de qualifier ou de comprendre en temps réel ce qui est en train de se produire, fournissant des données tangibles pour construire leur jugement. Ces indices objectifs ne se limitent pas au seul décompte des points mais fournissent des prises permettant de prendre du recul sur la partie et d'inférer les causes de réussite ou d'échec. Comme le montre le verbatim ci-dessous, la situation ne peut parfois être définie qu'en référence aux statistiques qui, seules, permettent de la définir.

> « J1 regarde les stats du nombre de sbires.
>
> À tous : « ça va être compliqué ! Là on galère grave.
>
> - [Comment tu le sais ?]
>
> - Ben j'ai moins de sbires qu'elle, elle me fait super mal, je peux pas bouger [...] elle a 2 fois plus de *creep*[509] que moi la meuf ! » (LAN ComUniTIC/JC/mai 2013).
>
> « C'était mort. Trop de farm[510]. (Je demande à J3 de me montrer). Il me montre les statistiques à la fin de la partie. En effet, l'ADC adverse avait de meilleures statistiques que lui : nombre de *kill* et d'assist (assistance) du support » (LAN CYL/JSB/septembre 2015).

Après les parties, les chiffres peuvent équiper une prise de distance réflexive, des discussions stratégiques. Les façons de jouer à mettre en place ou les raisons d'un échec peuvent alors mobiliser les chiffres en appui d'une discussion collective qui repose sur des indices partagés et partageables. Ces repères comblent un certain nombre d'informations manquantes – ou du moins invisibilisées ou inaccessibles pour le joueur·euse – que l'équipement de l'interface vient restituer. Ils permettent de décomposer l'activité des joueur·euse·s en plusieurs sous-unités (à la manière dont la course d'un·e athlète sera décomposée en des phases de départ,

[509] Monstres à tuer pour augmenter son niveau : voir lexique.
[510] Désigne le temps passé à augmenter son niveau : voir lexique.

longueur et fréquence des foulées…) dotées chacune de significations et représentant des parties du jeu auxquelles elles donnent du sens et qu'elles permettent de travailler.

Les performances sont jugées à l'aune du niveau des adversaires. La défaite semble d'autant plus inacceptable qu'elle intervient face à une équipe de piètre niveau. Ainsi, ce joueur de s'exclamer pendant une partie : « On est en train de perdre contre des *silver*. On prend des *fight* (combats) qu'on devrait jamais prendre ! » (LAN CYL/JSB/septembre 2015). Cette référence aux statistiques ne se limite pas à l'entourage immédiat des ordinateurs mais vient aussi rythmer et équiper les interactions entre joueur·euse·s, dans les couloirs, à l'extérieur des amphithéâtres. On peut, ici, reconnaitre un parallèle, déjà établi par Vinciane Zabban, avec la compétition sportive et ce qu'en disait en son temps Huizinga, dont celle-ci explique que :

> « Le Néerlandais (Huizinga) jugeait notamment les pratiques sportives comme répondant à une vocation d'"excellence stérile" dans laquelle l'expérience est essentiellement une question d'indicateurs quantitatifs, et est soumise à des impératifs économiques de rentabilité. Cette description est proche de celles qui sont faites des pratiques compétitives des univers de jeu en ligne »[511] - Zabban

Comme le note Nicolas Dodier, « dans les arènes d'habileté, les jugements prennent la forme de marques d'estime pour les personnes »[512] (Dodier, 1993b). Ils sont, dans ce cadre, objectivés par les dispositifs techniques, dont une des conséquences est de sédimenter la performance, resituée, au travers des statistiques, au sein d'une carrière de *gamer·seuse*. La statistique est un « puissant outil de stratification » (Taylor, 2006), elle assoit ou équipe les jugements qui ne reposent plus sur le seul sentiment ou ressenti des personnes qui jouent mais sont adossés à des éléments d'autant plus robustes qu'ils sont chiffrés. Elle conduit, nous le voyons ici, à mettre en place ce que T.L Taylor qualifie de « surveillance participative » (Taylor, 2006), une forme de contrôle, horizontal, entre pairs, qui vient se mêler au jeu et qui est lié à une recherche d'efficacité.

I.3.3. Jouer *vs gamer* : entre *fun* et compétition

Comme nous l'avons précédemment fait concernant le matériel, on peut noter, à propos du jeu et de la compétition, deux attitudes différentes. Plus qu'une opposition radicale entre deux façons de penser le jeu, il s'agit davantage d'une cohabitation pacifiée et d'un partage d'activité entre des joueur·euse·s et équipes pour lesquels l'évènement n'occupe pas la même place au sein de leur carrière dans le jeu. Certaines équipes que l'on peut qualifier d'«

[511] Zabban, 2012, p.154.
[512] Dodier, 1993, p.123.

amatrices », sont clairement ici pour le « *fun* ». Les joueur·euse·s savent d'emblée qu'ils et elles n'ont aucune chance de gagner étant donné le niveau de certaines équipes concurrentes. La compétition n'est pas le moteur de leur engagement vidéoludique. Aussi l'objectif est ramené à une réalité pragmatique : « bon, on va se faire ramasser, mais on essaye de gagner au moins un match hein ! [rire] » (LAN CYL/JC/mars 2014). Quand bien même elles s'investissent dans la compétition et essayent de donner le meilleur d'elles-mêmes, la frustration est d'emblée moins présente pour ces équipes et perdre se fait dans la bonne humeur, voire les rires collectifs. D'autres équipes, plus « professionnelles », ont une conception bien différente. La victoire est possible, elle constitue donc un objectif en soi qui va conditionner nombre des façons d'être et de faire.

A l'intérieur même des équipes, les ambitions collectives déterminent la façon dont les personnes qui jouent se parlent entre elles. La défaillance est accueillie avec rire ou compassion (« c'est pas grave, de toute façon on est déjà tellement derrière ! »), (LAN, CYL/JC/septembre 2015) dans les équipes qui jouent sans l'espoir de remporter le tournoi ; elle est bien plus sévèrement condamnée dans une équipe venue pour gagner, la personne fautive faisant alors l'objet d'une désapprobation collective : « concentre toi là, tu fais n'imp' (n'importe quoi), ça fait deux fois que tu rates ! » (LAN, CYL/JC/septembre 2015). Ces deux types d'équipes n'investissent pas l'évènement, dans son ensemble, de la même façon. Une fois battues, celles qui cherchent la victoire remballent leurs affaires et s'en vont quand celles qui viennent pour s'amuser restent souvent pour profiter de l'ambiance.

Aussi difficile soit le décodage des conseils, consignes et informations qu'échangent les joueur·euse·s en cours de partie, l'observateur·ice peut constater qu'une part importante des propos consiste à rendre ses actions intelligibles pour les autres membres de l'équipe. Cette « *accountability* » (Garfinkel, 1967) est une condition de la coordination réussie. Il s'agit de permettre aux autres de disposer des informations nécessaires sur leurs coéquipier·e·s, les adversaires ou l'environnement afin de pouvoir correctement organiser leurs propres actions.

Le caractère largement équipé des interactions semble avoir pour effet que les questions de leadership et d'autorité possèdent, dans cet univers, une large dimension technique. Ceux qui parlent le plus fort et donnent le plus de conseils, voire d'ordres, au reste de l'équipe sont des hommes et souvent ceux qui ont le plus gros ordinateur, comme si le matériel venait asseoir une attitude et une position sociale au sein du collectif et vice-versa. Cette forme d'ascendance prend également appui sur les indices objectifs fournis par les outils

(statistiques, classements, niveaux). Au sein de plusieurs équipes, le meilleur[513] - celui qui, visiblement, se considère ou est considéré par les autres membres comme tel - doit bénéficier de l'ordinateur le plus puissant ou de la meilleure connexion. Les propos qui suivent, autant que l'équipement de son auteur, illustrent cette adéquation entre la position au sein des collectifs, le matériel et le rapport aux conditions de jeu. L'observation des parties permet en effet de saisir combien il assure le pilotage stratégique de son équipe.

> « Je m'étonne de voir J3 en train de jouer vu qu'il n'est pas encore relié au réseau Ethernet.
>
> « T'as pas internet là ? - Si, en wifi. - et pourquoi tu veux un câble Ethernet ? - parce que la WiFi c'est pourri ».
>
> Il sera donc le seul de son équipe à jouer avec un ordinateur fixe, un grand écran et une connexion filaire pas « pourrie ». Ses coéquipiers jouent sur des ordinateurs portables connectés en WiFi » (LAN ComUniTIC/JC/mai 2013).
>
> Le joueur en bout de table, J1, a un gros équipement. Il donne beaucoup de consignes et c'est celui qui a crié il y a quelques instants. Il reprend ses partenaires quand ils ne font pas ce qu'il leur a dit : « Qu'est-ce que j'ai dit ?! ». Il semble être le chef. « Je veux un *timer* : Drake (dragon) ! ».
>
> « Il ne cesse de parler stratégie. « On temporise les mecs. J'veux 5 minutes de tempo ! [...] Ok, tempo j'ai dit, on prend pas les objectifs ! ».
>
> Il donne des ordres à ses partenaires et dénigre ses adversaires. « L'autre il sait pas jouer, il a pas vu la *ward*[514]! » (LAN ComUniTIC/JC/mai 2013).

Dans cet univers de mise en scène des habiletés, le champion règne en maître. Vedette auprès des initié·e·s qui savent reconnaître ses qualités inédites, le joueur·euse qui se distingue par son niveau de jeu - objectivé par l'interface - suscite l'intérêt des autres compétiteur·ice·s qui viennent assister à ses prouesses. Il apparait comme une référence à l'aune de laquelle chacun peut se mesurer ou mesurer ses propres performances (Duret, 2009). Lors de la LAN à laquelle il prend part, Lops, joueur professionnel à la renommée nationale, classé « *challenger* »[515] dans le jeu (l'avant dernier niveau : à l'époque de l'enquête), attire des petits groupes de spectateur·ice·s qui se placent derrière lui pour le regarder jouer.

[513] Les femmes sont, comme nous l'avons précisé, minoritaires au sein des tournois. Dans les équipes qui comptent une femme, elles ne se distinguent jamais comme ayant le matériel le plus coûteux de l'équipe.
[514] Pour rappel : balise de vision : voir lexique.
[515] Voir : Figure 13 : Niveaux League of Legends.

Encadré n°10 : Pro gaming.

À l'époque du recueil de données Lops bénéficie d'une certaine notoriété. Elle se donne à entendre dans les conversations suite à son arrivée lors d'une édition de LAN CYL. Il joue au poste de ADC dans une équipe qui participe au tournoi qu'ils vont d'ailleurs remporter. Les informations disponibles sur internet via son pseudo de jeu montrent une volonté de vivre de sa pratique. Il intègre certains collectifs de jeu participant à des tournois professionnels français. Son activité de *gamer* professionnel (dans le sens où ses revenus proviennent essentiellement de son activité de jeu) est multiple et centrée sur *League of Legends* : vidéos sur YouTube, cours et *coaching* en ligne, *streaming* de parties. Il est présent sur plusieurs réseaux sociaux où il est quotidiennement actif.

Si les attroupements autour de certains joueurs (uniquement des hommes) sont visibles lors des LAN parties précédentes, ils sont systématiques autour de Lops. En moyenne, une dizaine de personnes admirent chacune de ses parties. Ses allées et venues dans les amphithéâtres sont particulièrement remarquées, nombre de regards sont attentifs à ses déplacements. Quelques-un·e·s lui demandent même de prendre des photos en sa compagnie. Les logiques de starification ne semblent donc pas échapper au milieu du *gaming*. Bien que sa présence suscite un intérêt évident, les équipes que nous avons pu suivre nous ont confié être démotivées par sa participation au tournoi : « Y'a Lops on est morts. [Mais pourquoi ?] On avait une chance sans lui. Mais c'est mort, le mec pourrait même jouer tout seul » (LAN CYL/JSB/mars 2014). Son niveau et son expérience de jeu peuvent également décourager certain·e.s *gameur·euse·s* en compétition venu·e·s dans l'optique de remporter le tournoi.

L'Esport reste peu développé en France en comparaison avec d'autres pays (Corée du Sud, Chine, États-Unis) où les carrières de joueurs professionnels sont plus nombreuses (Bescombes, op.cit.). Le masculin est toujours utilisé sciemment. En France, les profils de femmes semblables à celui de Lops sont rares comparativement aux *gamers* qui sont plus nombreux. Pourtant, les femmes sont présentes dans le milieu du *streaming*. Toutefois, au sein des données dont nous disposons, cette activité est uniquement du registre de l'appoint de revenus (voir : Figure 19 : Chaine personnalisée) et aucune ne participe à des compétitions hors amatrices. En ce qui concerne les tournois professionnels et devant la désertion des femmes de ce type d'arène, la question de la non mixité fait débat entre non exclusion et volonté d'incitation.

L'intérêt qu'il suscite n'est pas sans rappeler l'engouement pour les chaînes de *streaming* qui diffusent les parties de joueur·euse·s ou encore pour les espaces consacrés aux « professionnel·le·s » dans les salons de jeux vidéo. De par la projection à laquelle ses compétences invitent, le·a professionnel·le participe également au travail de légitimation de la pratique. « *[Être spectateur·ice] intègre [les joueur·euse·s] dans une sous-culture au sein de laquelle leur propre façon de jouer et identité se trouvent soutenus* »[516] (Taylor & Witkowski, 2010).

Si le désir de victoire et la volonté de se démarquer sont présents, ces arènes associent, comme l'a montré Pascal Duret (op.cit.) concernant les compétitions sportives, concurrence et solidarité, rivalité et entraide. Le tournoi, son déroulement et les rapports sociaux qui s'y déploient, offrent à voir une dialectique forte entre volonté de valorisation personnelle et désir d'intégration et d'inclusion sociale, l'un et l'autre largement équipés par la technique et

[516] Notre traduction : « *It situates them within a subculture where their own play and identity gets supported* » (Taylor & Witkowski, 2010, p.4).

ses formes d'objectivation statistique. Cette double volonté trouve pourtant ses racines dans la coprésence physique des participant·e·s. C'est en effet, la plupart du temps, en dehors des matchs, à distance des écrans, que s'opèrent ces rapprochements qui reposent assez largement sur le contact direct des corps et la matérialité de ce qui fait lien. En ce sens, si le tournoi oppose des joueur·euse·s autour d'un jeu mettant en scène combats et rivalités, le fait d'y prendre part constitue, lui, un jeu coopératif dont l'objectif est de faire communauté et auquel les participant·e·s doivent prendre part de concert afin d'en assurer le succès.

II. UN PATCHWORK CULTUREL COMMUN

Si un grand nombre d'éléments exposés par les joueur·euse·s se rapporte au jeu lui-même ou aux habiletés qu'il requiert, une part importante de ce qui constitue les formes typiques de présentation de soi en LAN met en jeu un univers culturel commun qui dépasse très largement les frontières de *League of Legends*. L'action sur l'écran, où nous pouvons voir se déployer la performance de jeu, n'est qu'une fraction de la démonstration publique en jeu (Taylor & Witkowski, 2010). En effet, les comportements, les façons d'être et de faire des joueur·euse·s contribuent à rendre visible un univers composite et hétéroclite avec lequel chacun·e compose et bricole sa propre identité et rend visible son appartenance au groupe.

> « (…) la construction habituelle du jeu, de l'expérience et de l'identité du gamer·euse est diversement constituée au travers d'une matrice au sein de laquelle varient les préférences de jeu mais également constituée d'un mélange plus large d'activités de loisirs alors testés et vérifiés. Être une personne qui joue implique habituellement de détenir une expertise significative dans plusieurs domaines/expérience bien au-delà d'un quelconque jeu particulier »[517] - Taylor & Witkowski

De nombreux travaux se sont attachés à mettre en avant le caractère composite mais éminemment difficile à définir de cette culture qui reste « d'une diversité immense » et « *semble pourtant bien exister, au moins dans l'esprit de ceux qui s'en revendiquent* »[518] (Peyron, 2013). Véritable patchwork culturel, cette « culture vidéoludique » ou « culture geek » (Berry, 2008ab) combine un certain nombre de références qui font largement consensus auprès des joueur·euse·s des LAN parties observées que nous allons examiner ici.

---

[517] Traduction personnelle : « (…) *the current construction of game play, experience, and gamer identity is diversely constituted through a matrix of not only varying gameplay preferences, but within a larger mix of leisure activities that are cycled through. Being a gamer regularly involves occupying, in a meaningful way, expertise across several sectors/experience sites outside of any particular game title* » (Taylor & Witkowski, 2010, p.3).

[518] Peyron, 2013, p.14.

II.1. Se parer de références

Lors de notre arrivée à la LAN CYL en mars 2014, la personne en charge de l'accueil des joueur·euse·s donne le ton : elle porte sur la tête un chapeau représentant Rammus, un des héros du jeu *League of Legends*. Cette touche de « *cosplay* »[519], pratique qui vise à endosser les costumes et l'ethos de célèbres héro·ïne·s de jeux vidéo ou de mangas et autres productions de la culture *geek*, est fréquente lors de ces regroupements et lors de conventions de jeux vidéo (Lamerichs, 2011). Un peu plus loin, un joueur est équipé d'une grosse hache factice. Dans l'amphithéâtre voisin, un autre est en train de revêtir un costume prévu pour l'occasion : il enfile des épaulettes, des protèges-bras, un masque bleu et reste debout pour terminer son branchement. Il jouera déguisé en *Sub-Zero*, personnage du jeu *Mortal Kombat*[520]. Si les joueur·euse·s intégralement *cosplayé·e·s* sont rares, nombreux·euses sont celles et ceux qui arborent des casques ou chapeaux décorés à l'effigie de leurs héro·ïne·s ou, plus simplement, des t-shirts aux motifs inspirés du jeu *League of Legends*.

Ces accessoires témoignent d'une inscription particulière dans l'évènement auquel, en retour, ils donnent du sens et qu'ils contribuent à cadrer (Goffman, 1974). Éléments de mise en scène de soi, ils représentent aussi un moyen d'indiquer, dès son arrivée, que l'on fait partie d'un même groupe, avec les mêmes codes geek (Tocci, 2007) affichés sur soi (voir figure 34 qui suit). Lors de l'installation, les conversations vont bon train entre membres des équipes concurrentes. Le jeu et ses évènements alimentent déjà les conversations et constituent une première occasion d'échanger.

[519] En LAN, le *cosplay* n'apparaît que par touche à une exception près de deux joueurs entièrement vêtus et adoptant des attitudes de *Sub Zero* (jeu *Mortal Kombat*) et d'Obi-Wan Kenobi (en lien avec la série de film *Star-Wars* de George Lucas). Pour une analyse plus approfondie de la question, voir des enquêtes consacrées à cette pratique plurielle : Nicolle Lamerichs (2011) ou encore : Theresa Winge (2006).
[520] Cf. Lexique.

Figure 33 : Un riche référentiel culturel

LAN CYL, l'ensemble de ces photographies est disponible sur le Facebook de l'association septembre 2015.

Afin d'illustrer comment ces multiples référentiels peuvent se mêler, prenons l'exemple de Teemo, un des champion·ne·s les plus populaires dans le jeu *League of Legends* et parmi les *gameuses* (voir annexe : II : Jouer support) dont nombre de personnes en LAN partie arborent le chapeau. Il est un parfait exemple de cette concentration et mise en cohérence de référentiels culturels transmédiatiques. Cet écureuil-scout possède une grosse tête, de grands yeux et un corps minuscule. Ses voix, française et anglaise, sont aiguës et enfantines. Il possède, à ce titre, les attributs d'une icône *kawaii*[521] renvoyant aux critères d'esthétisation japonais des mangas. Ses lunettes larges à structure métallique font référence, quant à elles, à l'univers *Steampunk*. Outre son physique, les *skins*[522] vendues par le jeu sont le reflet de nombreuses influences[523]. Teemo peut, en effet, alternativement revêtir les atours d'un super héros, d'un panda ou d'un elfe. Cette icône puise donc autant dans les registres de la *fantasy* que dans ceux de la science-fiction. L'attachement visible pour ce personnage, tant en LAN qu'en ligne (Teemo possède par exemple sa propre chanson)[524], traduit l'attachement des joueur·euse·s pour les univers auxquels il fait appel.

[521] Adjectif japonais signifiant mignon.
[522] Pour rappel : traduction de « peau » en anglais, sont des options payantes permettant de modifier l'apparence des personnages.
[523] Une vidéo, disponible sur YouTube, reprend l'ensemble de ces déguisements en situation de jeu : https://www.youtube.com/watch?v=QyVGE5O9Mkg, (consulté en janvier 2018).
[524] https://www.youtube.com/watch?v=kthZntPxyi0, (consulté en janvier 2018).

II.2. L'inventaire

Dès l'arrivée matinale, le contenu des sacs des joueur·euse·s renseigne sur les modes alimentaires propres à ce type d'évènement. Les joueur·euse·s ont prévu des vivres : chips, sandwiches, sodas. La « *junk food* »[525] recouvre bientôt les tables et entoure les ordinateurs. Ces habitudes alimentaires, communes à la plupart des joueur·euse·s, sont assumées, voire revendiquées : « en LAN, on mange des pizzas, c'est la tradition » (LAN ComUniTIC/JSB/mai 2013) affirme un des joueurs de l'équipe DX spot. La composition des repas peut, au moins en partie, s'expliquer par la nature de l'évènement, ses temporalités ou encore les contraintes liées à l'environnement. Pourtant, la prise en charge et la centralisation par le « staff » de la commande des pizzas nous invitent à penser que ces modes alimentaires relèvent bel et bien, eux aussi, d'un véritable rituel qui participe, à sa façon, à faire l'évènement. En effet, dans toutes les LAN observées, les repas du midi et du soir sont composés exclusivement de pizzas. Coutume incontournable, les quelques joueur·euse·s qui se risquent à l'originalité font l'objet d'un rappel à l'ordre de la tradition.

> « Les mecs on va se chercher des Kebabs ? - Non, c'est une LAN, on mange des pizzas ! » (LAN ComUniTIC/JSB/mai 2013).
>
> « Tu manges une salade, genre t'es sérieux mec ? Ici on mange des pizzas » (LAN CYL/JSB/avril, 2014).

Figure 34 : Manger la même chose

LAN CYL, photographie disponible sur le Facebook de l'association septembre 2015.

[525] Anglicisme qualifiant des aliments prêts à consommer généralement riches en apports caloriques que l'on peut traduire en français par : « malbouffe ». Il est issu de l'emprunt de deux termes anglais *junk*, signifiant une chose ayant peu de valeur, facilement jetable, peu travaillée et avec peu de valeur marchande, et, *food*, désignant la nourriture.

Ces pratiques alimentaires relèvent du folklore et sont révélatrices d'habitudes communes participant à la création d'une atmosphère, propre aux LAN parties, recherchée et attendue par ses participant·e·s. Elles sont une première forme de commun, un premier élément culturel hors écran, que se donnent à voir et que partagent les joueur·euse·s.

II.3. Convergence culturelle

L'inactivité est rare en LAN. Entre les matchs, un certain nombre de joueur·euse·s, toujours devant leurs écrans, regardent des fictions américaines (séries, films) et/ou japonaises (animés). Ainsi, on voit, ça et là, des joueur·euse·s qui visionnent des épisodes de *One Piece*[526] ou le dernier blockbuster américain en attendant que le tournoi débute.

Outre les pratiques médiées par les écrans, autour des postes de jeu se trouvent des mangas et des ouvrages de littérature fantastique qui sont le reflet de cet ensemble culturel hétérogène, composé de référentiels multiples mais qui possèdent, à l'évidence, une forme de cohérence interne. Nombre de travaux (Berry, 2008ab ; Peyron, 2013) montrent en effet, combien la culture vidéoludique est intrinsèquement transmédiatique, inscrite dans la variété des supports et des objets. Le jeu vidéo est « un art d'emprunt » (Jolivalt, 1994) « *qui s'appuie particulièrement sur les genres populaires, un art qui se nourrit des succès du cinéma d'action, du dessin animé et de la bande dessinée* »[527] (Peyron, 2013). En LAN parties, ce foisonnement de références compte parmi les éléments de présentation de soi et des indices que les joueur·euse·s se fournissent les un·e·s aux autres pour faire groupe et construire ensemble une identité collective. A l'instar de Gary Alan Fine (2002) examinant la pratique des jeux de rôles, on assiste à la mise en visibilité d'une réelle « sous-culture » dont l'auteur précise qu'elle ne peut exister sans les performances qui lui permettent de prendre forme et que réalisent nos joueur·euse·s. Daniel Dayan propose le terme de « sous-culture sous copyright » (Dayan, 1986) pour désigner cette culture basée sur la pratique de jeux commercialisés et dont l'objectif consiste à générer du profit. Ce constat est reproduit ici et peut être étendu à l'ensemble de la culture partagée, largement composée d'objets culturels commerciaux, et ce bien au-delà des seuls jeux vidéo. Il ne s'agit pourtant pas d'évaluer les contenus culturels de *League of Legends* ou ceux visibles en LAN parties mais plutôt d'en comprendre les usages « *tels que les groupes les mettent en œuvre ou tout simplement les vivent* »[528] (Béra et Lamy, 2003). Nous évoquions plus tôt la personnalisation des espaces : éléments de décoration, peluches fétiches, autocollants autour et sur les PC représentant des

[526] *One Piece* est une série de mangas japonais créée par Eiichirõ Oda.
[527] Peyron, 2013, p.46.
[528] Bera et Lamy, 2003, p.21.

héro·ine·s de mangas et d'animés ou de célèbres personnages en lien avec la culture geek. Ils sont autant d'éléments d'exposition à l'adresse des autres joueur·euse·s qui contribuent, eux aussi, à réaffirmer une identité partagée.

Les nombreux échanges entre joueur·euse·s sont l'occasion de mettre en jeu et en scène cette culture partagée. L'échange qui suit est révélateur de la façon dont sont mobilisées ces multiples références dépassant le seul cadre de la pratique vidéoludique qui, pourtant, se trouve en retour renforcée et alimentée, dans un mouvement de convergence culturelle, par ces éléments exogènes.

> « Poste d'observation : entrée de l'amphithéâtre. 23h30 :
>
> (B : Bénévoles de l'association).
>
> B1 : On est la *night's watch*.
>
> B2 : C'est quoi ? Ah... la garde de nuit ?
>
> B1 : Ben oui et *winter is coming* les mecs, j'ai froid. Faut les regarder en VOST, sinon c'est n'importe quoi.
>
> B4 : J'espère qu'on va pas finir comme les personnages de George Martin.
>
> B2 : Bon je m'ennuie j'aurais dû emmener une feuille et du papier, je rôle moi lundi et j'ai pas préparé ma partie » (LAN CYL/JSB/novembre 2014).

Cette discussion témoigne de l'enchevêtrement transmédiatique qui caractérise la culture geek. Les protagonistes font simultanément référence à la célèbre série d'ouvrages fantastiques de l'auteur George Martin « Le trône de fer », à son adaptation télévisée ainsi qu'à la pratique des jeux de rôle sur plateau. L'ensemble de ces allusions est directement adossé à des pratiques et des contenus culturels de référence qui servent à illustrer le rôle de bénévole (*night's watch* réfère à la Garde de nuit qui tient un rôle important dans la fiction), la froideur du hall d'entrée (« *winter is coming* », l'hiver arrive, maxime emblématique de la série) et l'ennui vécu par les membres de l'organisation après la période d'installation du tournoi. Il est également important de noter que les standards doivent être respectés et qu'en cas de manquement, le rappel à l'ordre se fera dans la conversation (regarder les épisodes en VO). En cas de léger écart au puritanisme *geek*, on le justifiera en affirmant d'autres connaissances (être maitre du jeu dans une pratique sur plateau).

L'art d'emprunt que sont les jeux vidéo, tels qu'ils se donnent à voir lors des LAN parties, ne réside pas seulement dans ses contenus narratologiques. Comme on l'a vu, cette multiplicité de référentiels imprègne directement les pratiques et les objets mobilisés par les joueur·euse·s, largement issus des fictions américaines et japonaises et l'univers de l'*heroic fantasy*. Si les touches de *cosplay* restent l'exemple le plus emblématique de cette volonté de faire signe, avec les joueur·euse·s investissant alors directement leur corps dans cette

démarche, la dimension culturelle de ces évènements peut être observée et analysée à différentes échelles : celles des pratiques individuelles des joueur·euse·s autant que les formes d'organisation collective, au travers de l'alimentation par exemple. Ces formes et formats de monstration révèlent un véritable processus d'appropriation, de participation et de construction d'une culture populaire partagée et collective (Berry, 2008b). Ces éléments culturels, reflets du foisonnement culturel transmédiatique lié à la pratique des jeux vidéo, participent par ailleurs en retour à sa légitimation : « *au travers de livres, de thèses ou de séries télévisées dans lesquels la figure du geek passionné par la science-fiction et l'informatique n'est plus seulement l'objet de moquerie mais une figure centrale* »[529] (Berry, 2012).

Si nos observations ne sauraient nous permettre de généraliser notre propos à l'ensemble de la population - plus que large et hétérogène - des joueur·euse·s de jeux en ligne, elles nous permettent cependant de mettre en lumière plusieurs points fondamentaux de la pratique telle qu'elle s'incarne et se donne à voir lorsque les joueur·euse·s se regroupent physiquement pour jouer. Ainsi, nous insistons sur l'importance de la dimension relationnelle et des sociabilités, en face à face, impliquées dans des pratiques souvent associées à l'isolement social et vues et pensées comme individuelles. Nous avons montré, au contraire, comment ces regroupements cristallisent des enjeux de monstration et de démonstration personnelle et collective. Personnelle puisque chacun·e doit, dans l'arène publique, faire et construire – concrètement et symboliquement – sa place et s'assurer de faire démonstration de sa valeur. Valeur qui repose, bien sûr, sur les performances de jeu mais aussi sur le matériel dont chacun·e dispose, sur la mise en scène de sa capacité à se dépasser, sur la maîtrise des codes, us et coutumes de cet univers. D'un point de vue collectif, les joueur·euse·s affichent une évidente volonté de créer du commun par le partage d'activités mais aussi de références culturelles exposées voire exhibées en vue de faire communauté. Les LAN apparaissent alors comme une matérialisation de l'« *identité collective éphémère* »[530] (Boutet, 2012) qu'elles participent en retour à faire exister davantage en la rendant visible et en lui conférant une dimension palpable et concrète qui peut faire défaut en ligne. Les LAN parties viennent alors concrétiser et rendre visible l'existence de cet entre-soi.

Le matériel, son maniement, ainsi que les prises nombreuses qu'il fournit, équipent les processus de hiérarchisation dont ces évènements sont le théâtre et qui dépassent assez largement le résultat des matchs ou du tournoi. Ces espaces sont éminemment empreints de « culture de la performance » (Ehrenberg, 1991) et chacun·e doit savoir construire sa place d'individu performant·e en mobilisant les outils qui occupent dans ces espaces une place

[529] Berry, 2012, p.45.
[530] Boutet, 2012, p.210.

fondamentale. Ils offrent à voir un large éventail de ces valeurs individuelles et individualisantes. Pourtant, comme le note Bornhausen, citant Roberte Hamayon : « *le jouer met en scène l'individu dans son rapport aux autres, le groupe de joueurs (et, au-delà, la société) dans leur rapport à leurs homologues, et finalement les êtres humains dans leur rapport au monde, visible et invisible* »[531] (Bornhausen, 2015).

En effet, ces rencontres apparaissent également - voire surtout - comme des moyens d'opposer sentiment de communauté et construction individuelle à la solitude de l'individu performant. Plus que la description d'une univoque rivalité médiatisée par ordinateur, notre analyse se pose alors comme un exemple de « compétition » (Bruno, 2012) puisque les joueur·euse·s, opposé·e·s les un·e·s aux autres au sein d'un tournoi censé désigner l'équipe la plus performante, œuvrent en fait, parallèlement et de concert, à quelque chose de plus grand qui dépasse la compétition et peut, en définitive, la faire passer pour anecdotique. La compétition « *remplit ainsi une double fonction sociale de rassemblement et de hiérarchisation.* »[532] (ibid.). Si, comme nous l'avons montré, l'attitude et les motivations des joueur·euse·s - individuelles mais aussi collectives, au sein des équipes - peuvent varier en termes d'objectifs de réussite, ce qu'il s'agit d'accomplir ensemble paraît bien plus important que ce qui oppose ou confronte. Ces observations permettent de rendre visibles certaines fonctions sociales du jeu que la distance des corps peut parfois rendre difficiles à saisir. En effet, à la manière de certaines formes de pratiques sportives communautaires, le jeu vidéo et la compétition à laquelle il donne lieu, semblent avoir davantage une fonction de rapprochement, de consolidation du lien et de réaffirmation identitaire qu'un rôle de hiérarchisation.

> « Chez les Bunun, le volley-ball remplit donc les fonctions identitaires qui caractérisent le processus du " jouer " : il redistribue les rôles au sein du groupe, renforce le sentiment d'appartenance de l'individu à celui-ci et redéfinit les contours de son rapport à l'altérité et au monde »[533] - Hamayon, cité par Soldani

[531] Bornhausen, 2015, p.73.
[532] Bruno, 2012, p.66.
[533] Hamayon, 2012, p. 161, cité par Soldani, 2015, p.109.

Si l'esprit de compétition et la rivalité existent bel et bien, si chacun·e doit savoir faire preuve de sa valeur, c'est dans les arènes que cela se produit publiquement. C'est aussi et surtout pour justifier sa place au sein du collectif dont il et elle entend pouvoir visiblement se sentir membre légitime. L'individu et le collectif, tout comme la compétition et la solidarité, sont en fait les deux faces d'une même carte d'un jeu auquel il semble d'autant plus facile de jouer quand les corps se rapprochent. La combinaison de ces enjeux autour de l'exposition, l'identité composée par ce patchwork culturel, mais également cette arène technique, avec ses codes et ses attentes, participent à créer un collectif. Ce dernier est intrinsèquement genré. En effet, l'essentiel des points dégagés tendent à souligner l'importance de la compétition et la performativité des habilités vidéoludiques selon des référentiels liés au masculin (dépassement de soi, concurrence). Nous n'avons que très peu évoqué les places et les rôles occupés par les femmes dans ces tournois amateurs où, pourtant, elles sont présentes sous de multiples registres. Le chapitre suivant se consacrera davantage à elles, nous allons continuer à y détailler ce commun et voir comment elles se positionnent et participent à construire le collectif *geek* en dehors de l'espace de pratique à domicile.

CHAPITRE 7 : SE FAIRE UNE PLACE

La minorité de femmes qui participent au tournoi de LAN parties (4%) n'est pas le fruit du hasard. En France, comme dans d'autres pays, le jeu vidéo constitue une pratique éminemment genrée qui, traditionnellement, se trouve associée à l'univers masculin. Les hommes sont, par exemple, comme nous l'avons vu dans le chapitre II consacré à la littérature, à la fois plus nombreux que les femmes à déclarer y jouer (Donnat, 2008) mais également très majoritaires dans les métiers de conception (voir chiffres baromètre annuel du jeu vidéo en France, SNJV 2017)[534]. Pourtant, comme nous l'avons déjà précisé, la littérature française dédiée spécifiquement au rapport qu'entretiennent le genre et les jeux vidéo reste encore peu développée. Gardons à l'esprit que l'androcentrisme n'a pas épargné ce domaine de recherche où les femmes sont souvent invisibilisées et où le genre est fréquemment relégué au rang de variable d'analyse. C'est le biais qu'entend déjouer ce chapitre, étroitement lié au précédent, qui resserre la focale aux rapports de genre « en train de se faire » en LAN parties. L'objectif est d'analyser comment ils se construisent par le biais d'une reproduction stéréotypée des rôles de chacun·e. En effet, si les femmes sont présentes sur notre terrain, elles participent à affirmer un certain virilisme. Nous allons voir que la figure du *geek* et ses nombreuses représentations et stigmates (addiction, isolement, éternel célibat) ne semblent pas sans conséquences sur la façon dont les rapports de genre sont mobilisés dans le cours de l'action. Ils participent selon de nombreux mécanismes à la revalorisation de cette figure. Aller vers une grande mixité ne semble donc pas remettre en cause, mais plutôt renforcer, le caractère profondément ancré de la domination masculine dans l'univers des jeux vidéo et ses pratiques.

Cet avant-dernier chapitre de la partie « Jouer publiquement » est issu, en grande partie, d'un article en cours de publication[535] et vient clore les données issues des LAN parties. Il entend pointer un certain nombre de ses enjeux en empruntant aux travaux qui ont analysé les rapports de genre dans des espaces dominés par les hommes. Ces derniers sont variés et leurs analyses s'inscrivent dans des champs qui le sont tout autant, comme la sociologie des professions (Zolesio, 2009, 2012) ou encore celle du sport (Mennesson, 2004, 2005 : Saouter, 2010). Ces enquêtes mobilisent de nombreuses données en situation qui montrent comment les femmes investissent et s'intègrent dans des espaces de pratique masculins par un apprentissage technique et corporel (Mennesson, ibid.), en occupant certains types de

[534] Syndicat National du Jeu Vidéo voir baromètre annuel du jeu vidéo en France 2017 où les femmes représentent 14, 4% des effectifs dans les studios de production, consulté le 25/12/2018, URL : http://snjv.org/wpcontent/uploads/2017/11/SNJV_barometre_2017_18.pdf.

[535] À paraître dans la revue RESET numéro consacré : Genre & Internet : sous les imaginaires, les usages ordinaires. « Jouer avec le genre : les LAN parties entre ajustements et réaffirmations des identités genrés » (Chaulet et Soler Benonie, 2019).

postures (spectatrices, gestionnaires du linge, Saouter, op.cit.) ou encore en s'adaptant aux codes virils en présence (humour grivois, valeurs viriles, Zolesio, ibid.). D'autres travaux, en lien plus direct avec le genre et l'usage des technologies informatiques (Auray, 2002, 2007 ; Collet, 2006 ; Gourarier, 2014, 2017) ont, eux aussi, naturellement nourri notre analyse. L'ensemble de ces références pointent les liens structurants entre masculinité et culture *geek* allant des espaces de démos (Auray, op.cit.), de drague (Gourarier, op.cit.) aux écoles d'informatique (Collet, op.cit.). Si ces références détaillent les mécanismes de l'entre-soi masculin, notre analyse montre comment il se donne à voir et s'adapte au sein de pratiques plus quotidiennes et présentant davantage de mixité.

Si on considère que le genre est, dans une certaine mesure, un « accomplissement local » sans cesse rejoué, reconstruit et réaffirmé (West & Zimmerman, 1987), alors les LAN parties peuvent être pensées comme le théâtre – et donc un lieu d'observation particulièrement pertinent – de représentations du genre qui régule les rôles que doivent jouer les hommes et les femmes et qui contribue activement à les construire. Les LAN parties apparaissent, en effet, comme des lieux de mise en scène particulièrement prégnants des rapports sociaux de genre qu'elles contribuent en retour à faire exister. L'observation de ces évènements collectifs permet de mieux comprendre certains des ressorts interactionnels d'une pratique ordinaire comme le jeu vidéo, habituellement circonscrite au sein du domicile mais qui dessine pourtant d'importants enjeux relationnels, en terme de genre notamment. Elle permet en effet de rendre visibles des rapports de genre que la distance des corps pourrait, au moins en partie, rendre difficilement accessibles.

I. UN UNIVERS LARGEMENT MASCULIN

Nous allons voir combien l'entre-soi visible en LAN parties, du fait qu'elles réunissent des personnes ayant comme dénominateurs communs une culture et la pratique vidéoludique, est un entre-soi masculin empli des valeurs et représentations d'un certain type de masculinité faisant figure de référence à l'aune de laquelle chacun·e doit se positionner. Pour se faire, nous allons prendre appui sur une partie des résultats du chapitre 6. En effet, autant la praxéologie vidéoludique que le partage et le commun sont toujours au centre de ce propos. Si la volonté de faire groupe est visible dans la démonstration d'un certain type de pratique et d'un référentiel culturel, cet entre-soi est intrinsèquement masculin et ne semble pas émerger *ex nihilo*. Après avoir décrit les façons « d'être des hommes » en LAN parties, nous examinerons les positions complexes, voire contradictoires, qu'occupent les femmes par

une analyse de l'éventail limité des rôles qu'il leur est possible de jouer au sein de ces événements. Des formes et formats d'évaluation, de gratification et de rapprochement aux façons de se parler, de se placer et de se mouvoir, c'est tout un ensemble de modes d'agir éminemment genrés qui est mis en œuvre lors des parties mais aussi et surtout autour du jeu lui-même.

I.1. Praxéologie et masculinités

En jeu, la concentration se lit sur les visages, les regards sont multi-situés, repérant et anticipant l'ensemble des actions sur les écrans de jeu. Les mouvements sont exécutés, comme nous l'avons vu dans le chapitre 6, avec rapidité et dextérité, fruits de la gestion de nombreux paramètres en simultané : personnage, or et objets, action personnelle et coordination avec le reste de l'équipe sur la carte de jeu, vocalement ou par écrit. La gestion de cette multitude de paramètres et ce travail de coordination cognitive rappellent ceux des joueurs professionnels de jeux FPS décrits par T.L. Taylor (2012) au travers de la notion de « complexe circuit d'action ».

Si les affrontements entre équipes au sein du tournoi constituent l'occasion principale pour faire état de ses capacités et compétences, les temps hors tournois sont eux aussi mobilisés par les joueur·euse·s pour faire démonstration – mais aussi, certainement, pour accroître et entretenir – leurs habiletés techniques. Souvenons-nous qu'il n'est pas rare de voir des jeux dont le principe même repose directement sur les réflexes, la rapidité et la précision du joueur·euse. *Osu !* ou *TrackMania*[536] deviennent alors de véritables « arènes » publiques des « habiletés techniques » des participants (Dodier, 1993b). Il s'agit, tout comme dans les salles de jeu en réseau, de faire démonstration de ses aptitudes vidéoludiques devant une audience (Legout, 2003). Cette importance du collectif et des audiences prend toute sa dimension avec la présence d'un joueur « semi professionnel » (Lops) de renommée nationale (encadré n°10 : Pro gaming) et rappelle l'importance, même au cours de rencontres physiques, de la réputation en ligne (T.L. Taylor, 2012 ; N. Taylor, 2015). De petits groupes de joueur·euse·s, comme nous l'avons déjà souligné, s'agrègent autour de lui pour assister à ses prouesses. Ces arènes de démonstration des habiletés vidéoludiques, à la manière des compétitions sportives décrites par Pascal Duret (2009), mêlent concurrence, rivalité et entraide. Les interactions reposent autant sur la matérialité que sur le contact direct entre les corps des personnes en présence. Les joueur·euse·s ainsi réuni·e·s reconnaissent mutuellement leur valeur et établissent ensemble une complicité reposant sur les prouesses accomplies par les

[536] Jeux mobilisés pour accroitre les réflexes. Descriptions de ces jeux présentes dans le chapitre précédent et le lexique en annexe.

uns et publiquement reconnues par les autres. Par les uns uniquement. En effet, comme nous l'avons déjà évoqué avec Lops et au-delà de cet exemple, seuls des hommes sont admirés. Les valeurs, qualités mobilisées et mises en scène (compétition, dépassement de soi, combativité) sont des valeurs traditionnellement attachées au masculin (Baudelot et Establet, 2007) et font écho à celles acquises par les hommes lors de la socialisation différenciée, entraînant une bisegmentation des modèles sexués (Lahire, 2001). Nos résultats illustrent une certaine forme de masculinité par les pratiques (Connell, 2014), ici celle du jeu, qui se donne publiquement à voir à une échelle individuelle et collective. Ces espaces apparaissent en effet comme le moyen pour les participants de réaffirmer un maniement expert masculin de la technique et des outils. Chacun·e est invité·e à se mesurer, à faire démonstration, et à évaluer sa valeur au sein du collectif des hommes où l'habileté technique permet de prouver qu'on occupe une place légitime.

Ces quelques observations ne sont pas sans rappeler l'ensemble des travaux sur l'appropriation masculine des techniques et leurs usages détaillés dans le chapitre 2[537]. Des observations de l'anthropologue Paola Tabet (1998) sur les sociétés de chasseurs/cueilleurs et sur le maniement des outils les plus techniques et spécialisés alors réservés aux hommes aux travaux de Delphine Gardey (2005) sur le processus de sexualisation de la machine à écrire, les analyses s'accordent sur la dimension sociale et genrée des technologies, leurs pratiques et leurs usages. Concernant l'informatique et la pratique des jeux vidéo, des mécanismes identiques ont été décrits, lors des chapitres[538] 2 et 3, avec les figures archétypales du « passionné de jeux vidéo » (Peyron, 2011) ou du « virtuose d'informatique » (Auray, 2002) et des logiques virilistes qui se trouvent médiatisées par ces supports (Collet, 2006 ; T.L. Taylor, 2012). Cette figure d'excellence dans le domaine informatique associée au masculin porte néanmoins également son pendant négatif incarné par « l'adolescent accro » (Berry, 2012), représentation dévalorisante qui associe informatique et désocialisation et qui se cristallise autour de la figure du jeune passionné de technologies, figure isolée et connaissant des difficultés dans les rapports de séduction. Nous allons voir comment ces deux facettes (excellence/désocialisation) irriguent directement les sociabilités ainsi que les rapports sociaux de genre visibles en LAN parties.

I.1.1. Tenir le coup

La démonstration d'une certaine virilité est visible au travers de parades de genre au sens goffmanien du terme comme « exposition publique de soi » (Goffman, 2004). Le corps peut

[537] Voir Chapitre 2 : I.1.1. Les origines du gap.
[538] Chapitre 2 : III.1 : aux origines de l'excellence technique et du temps et chapitre 3 : I.1. *Gameuses.*

sembler en partie délaissé dans l'élaboration de l'identité masculine, au contraire d'autres fiefs de virilité comme l'armée (Teboul, 2015) ou le rugby (Saouter, 2010). La parade se trouve ici largement équipée par la technique et sa mise en scène qui médiatisent la performance. Pour autant, puisqu'il est directement impliqué et engagé dans le maniement des objets, le corps ne disparaît pas. Il existe au contraire et se trouve, lui aussi, mis en scène dans ce qui semble révéler la volonté d'un certain dépassement et de vouloir « tenir le coup » que les hommes joueurs et leurs différentes extensions rendent sans cesse visibles. Plus la compétition avance, plus les piles de canettes de *Redbull* sont érigées à côté des ordinateurs, symbole du marathon auquel les joueurs s'apprêtent à prendre part. Ces constructions invariablement présentes dans toutes nos observations semblent témoigner d'une volonté de dépassement de soi et font directement écho à la recherche de performance évoquée ici. Sur la photo ci-dessous, le joueur semble se réclamer du groupe des « champions » qui ont choisi, comme lui, la marque Asus. La pile de canettes de boissons énergisantes à portée de main affiche, tel un porte-parole de son équipe, le nom évocateur : « I have no limit ».

Figure 35 : Pyramides sucrées

1

2

Photographie n°1 : photo réalisée par l'enquêteur LAN « CYL » 2014 ; n°2 : disponible sur la page Facebook de l'association septembre 2015.

À mesure que les heures passent, plutôt que d'être directement jetés, les emballages s'accumulent autour des postes de jeu et se font les témoins d'une certaine volonté de « tenir le rythme ». Leur amoncellement sur les tables, généralement sous forme pyramidale, semble presque constituer une activité ludique à part entière. Au cours de nos observations, seuls les hommes qui jouent improvisent de telles structures. Si les 4% de joueuses ont également recours à ce type d'énergisants, elles n'y sont pas autant attachées et n'hésitent pas à s'en séparer dans les poubelles prévues à cet effet. Si le dépassement physique de joueur·euse·s

qui restent, des heures durant, assis·es devant leurs écrans, n'est pas directement visible, il se trouve ici visuellement et matériellement objectivé chez certains des hommes qui jouent.

Boire de l'alcool (voir figure précédente) et/ou fumer de la marijuana est également fréquent pendant le tournoi. Loin d'être clandestine et en contradiction avec la recherche d'amélioration des performances, ces consommations collectives participent à la célébration en cas de victoire et sont toujours partagées sur le registre de la camaraderie entre hommes. En effet, bien que présentes lors de ces moments, les joueuses se cantonnent, elles, à la consommation de café et de boissons énergisantes.

> « Joueur 1 : bon on va rouler un buzz ou quoi ?
>
> Joueur 2 : plus tard quand on sera bien
>
> Joueur 1 : je me fais chier là, je sais pas quoi faire
>
> Joueur 2 : m'en parle pas !
>
> Joueuse : la prochaine fois on arrive à 11h30.
>
> (« La fille de l'équipe » intervient pour la 1ere fois) » (LAN CYL/JC/mars 2013).
>
> « 15h30 : Tu le sens le petit de la victoire ? Un autre joueur lui répond : oui ! Un autre rajoute : restez focus les mecs on a pas fini ». 5 min plus tard, tous se lèvent en sursaut, ils viennent de gagner le match. Salutations des adversaires. Ils se dirigent tous vers l'extérieur. Tous attendent le Joueur 4. Je réalise qu'il roule un joint. Il le partage avec ses partenaires d'équipe ». Je comprends au fur et à mesure que l'expression « c'est l'heure » signifie pour l'équipe le moment d'aller fumer de l'herbe » (LAN CYL/JSB/septembre 2015).
>
> « Ils vont profiter d'une pause pour régler le problème de l'un d'entre eux ; un autre en profitera pour selon son expression : « aller chercher de la weed » (marijuana) » (LAN CYL/JC/septembre, 2015).
>
> « 18h15 : Je sors fumer une cigarette. Nuage de fumée : ça sent l'herbe. Une équipe fume, le joint circule entre les joueurs. Une seule joueuse est au milieu : elle fume une cigarette, son café à la main » (LAN CYL/JSB/avril 2014).

I.1.2. Se distinguer…

Outre ces moments de camaraderie, la virilité se donne à voir et également à entendre, dans le registre de langue et de vocabulaire, ainsi que dans « la gueule » et le volume sonore du discours (Teboul, op.cit.) où être un *gamer* se montre aussi avec ostentation (Goffman, op.cit.). Cette virilité donne un exemple du passage d'une « forme de masculinité offensive » (Bertrand et al, 2015) (agressivité, force physique) à une masculinité « maîtrisée » où les hommes s'imposent par « le verbe » plus que par « le geste » (ibid.). Toutefois, « le geste » est, dans une certaine mesure, toujours présent et transposé au sein de cette « masculinité maîtrisée » où dimensions mentales et techniques s'entremêlent et s'incarnent dans la concentration et l'excellence du maniement des technologies.

Observer n'est pas seulement voir mais aussi entendre et (essayer de) comprendre. Tout comme l'expérience décrite par Vinciane Zabban concernant les MMOG, la découverte des LAN « *pourrait à ce niveau être comparée à l'immersion dans un pays de langue et de culture totalement étrangère* »[539] (Zabban, 2007). De fait, écouter les joueurs parler entre eux et elles peut s'avérer délicat pour l'observateur·ice non averti·e tant sont nombreux les éléments de vocabulaire issus du jeu ou les abréviations propres à la communauté. « Joueurs » est ici sciemment employé au masculin. On peut noter, pour commencer, que les joueurs n'ont de cesse de s'interpeller en utilisant de manière quasi systématique le terme « mec ». Les joueuses, quant à elles restent silencieuses, à plus forte raison quand il s'agit de faire quelques commentaires techniques durant les parties.

Le vocabulaire spécifique que les joueurs mobilisent constamment est composé, pour l'essentiel, de termes anglo-saxons directement tirés du jeu : « *drake, creeps, pink wardé, bush* »[540] et du jargon informatique et vidéoludique : « *lag, game, GG, config* ». Un important effort de traduction est nécessaire pour le néophyte pour comprendre le contenu des conversations entre les joueur·euse·s, y compris en dehors des parties. En effet, le lexique mobilisé pendant les matchs se retrouve dans l'ensemble des échanges, dans l'enceinte de la compétition comme à l'extérieur. Outre sa complexité, qui instaure une barrière entre personne qui joue et non-joueur·euse·s - que seule l'expérience et le fait de faire partie intégrante de la communauté peut faire disparaître -, les joueur·euse·s confèrent à l'usage de ce vocabulaire particulier un rôle fédérateur évident. Il constitue un moyen de faire groupe : les termes employés servent de points d'appui à des formes d'humour et de complicité totalement adossées à l'univers de *League of Legends* et à son vocabulaire. Les références au jeu sont nombreuses et quelques façons de faire, ou styles de jeu archétypiques, sont hissées au rang de références communes. Telle façon de jouer sera raillée, telle autre encensée. Toutefois, le faire à voix haute et se faire entendre par tout le monde reste le privilège des hommes. Qu'il s'agisse de célébrer une victoire ou de se plaindre d'une défaite, les réactions des joueurs sont vives et ces derniers s'assurent qu'ils seront largement vus et entendus. « Cette mise en scène excessive de soi », ce « débridement des émotions » comme relâchement du contrôle social, constituent des traits caractéristiques des compétitions (Auray 2007).

> « Il y a 5 min le joueur au pull rouge levait les bras en l'air et faisait semblant de crier. Il vient de hurler « BOOOOM ! » et chantonne maintenant. Il se fait entendre » (LAN CYL/JC/mars 2013).
>
> « Un joueur hurle de façon dégagée : MAAAACHIIIINEEEUUH (machine). Sourires dans la salle » (LAN CYL/JSB/septembre, 2015).

[539] Zabban, 2007, p.52.
[540] Voir lexique.

> « Un joueur crie : NICE (bien) (avec un léger accent allemand) » (LAN ComUniTIC/JSB/mai 2013).

I.1.3. des « autres »

Comme l'ont noté certains des auteurs ayant étudié la pratique des jeux vidéo en ligne avant nous (Auray, 2007 ; Berry, 2011), le registre de langue, lors des LAN également, est familier voire grossier. Dans ce type de rassemblements, « *on ne se bat que dans l'arène virtuelle, on s'insulte copieusement mais dans une atmosphère amicale où tel est l'usage, ponctué par les rires* »[541] (Schmoll, 2003). Les joueurs se taquinent et se provoquent très régulièrement ; leurs réactions sont rendues visibles par des manifestations corporelles souvent fortes. Les cris sont fréquents lors des séquences de jeu particulièrement intenses. Si les insultes sont légions lors des parties, les façons de se parler sont au contraire très cordiales entre les matchs. Nous constatons en effet que les insultes restent, la plupart du temps, cantonnées aux moments de jeu lorsque les parties sont en cours et que l'échange se fait au travers des écrans. À l'inverse, les interactions entre les membres d'équipes opposées sont extrêmement cordiales et ritualisées ; le *fair play* est de rigueur et ceux qui se sont battus se félicitent mutuellement.

Plus la compétition avance, plus le vocabulaire employé transforme la LAN en arène de démonstration virile. Un champ lexical sexuel repérable, utilisé par tous, est associé au vocabulaire guerrier du jeu afin de qualifier les adversaires ou décrire les actions en cours ou à entreprendre.

> « J'vais le défoncer » ; « viens, on va le niquer ! »
>
> Oh c'que tu lui as mis ! » (entendu 5 fois pendant la partie) » (LAN CYL/JC/novembre 2014).
>
> « (…) À haute voix : je me retrouve à deux tables de moi : « et là c'est la défonce (× 3), c'est pas de la chatte, NON (× 3), oh c'était tellement ambitieux » (il tape dans ses mains)
>
> « Joueur crie : full péné (× 3) (pleine pénétration). (Il vient de faire un *triple kill,* aucun rappel à l'ordre : personne n'est étonné·e) (LAN CYL/JSB/avril 2014).

Lors de manœuvres adverses désavantageuses, de mise en difficulté, les joueurs concurrents sont qualifiés, à voix haute, par des termes sexistes et homophobes :

> « Ah la pute ! » ; « On s'est fait violer » ; « Ah le PD ! » (LAN CYL/JSB/mars 2013).
>
> « Allez, allez, allez ! Encore 28 *fight*, on n'est pas des pédés ! » (LAN CYL/JC/novembre 2014).

[541] Schmoll, 2003, p.47.

> « Focus (concentration) les mecs : on est pas là pour sucer des bites » (LAN CYL/JSB/avril 2014).
>
> « Tape très fort sur sa souris et son clavier : « non (× 5), tu vas pas m'enculer gars, non (× 2) m'enculez pas vas- y, non » (LAN CYL/JSB/septembre, 2015).

« L'autre » fait office de figure repoussoir et il s'agit, ici, de femmes ou d'homosexuels (Clair, 2012). Comme le note Ducrocq, « *le LAN semble répondre à un fort besoin de reconnaissance et d'intégration sociale chez les garçons à une période de leur existence où la construction identitaire passe par l'identification masculine à un groupe d'âge équivalent* »[542] (Ducrocq, 2011). L'utilisation ordinaire de termes sexistes et homophobes est majoritaire et ne se voit opposer aucune forme de censure. Elle se retrouve également au sein d'autres univers masculins de compétition à l'image des jeux d'échecs (Fine, 2005 ; Wendling, 2002). À la manière des commentaires sur les performances vus plus haut, ce sont uniquement les hommes qui emploient ce type de vocabulaire. Seul un volume sonore exagéré est éventuellement dénoncé auprès de l'organisation et peut faire l'objet de rappels à l'ordre.

I.2. Entre-soi masculin

Ce vocabulaire sexiste et sexuel opère un double rôle de rapprochement complice entre les hommes et de mise à distance de ceux qui n'en sont pas, les homosexuels ou les femmes. Cette fonction du vocabulaire et de l'humour à caractère sexuel a, par ailleurs, pu être repérée dans le cadre de milieux professionnels techniques traditionnellement masculins. Sylvie Cromer et Dominique Lemaire notent ainsi que :

> « se distinguent deux grandes fonctions conférées à la sexualité, fonctions non exclusives, qui s'entremêlent et se relaient, l'une tournée vers la cohérence et la consistance du groupe masculin, l'autre visant à tenir à distance le groupe féminin intrusif. La sexualité, manifestée par des vantardises et des plaisanteries sexuelles ou encore l'usage de la pornographie, serait l'expression d'une marge de liberté conquise, un espace de desserrement des contraintes professionnelles, partie intégrante de stratégies de défense virilistes, individuelles ou collectives »[543] - Cromer et Lemaire

Emmanuelle Zolesio effectue des constats similaires dans le milieu largement masculin de la chirurgie (Zolesio, 2009). Ici encore, l'une des fonctions de l'humour consiste justement à opérer des formes de reproduction et de sélection auprès de ceux qui veulent se réclamer du groupe des pairs. Ainsi note-t-elle que *« les plaisanteries grivoises et sexistes contribuent efficacement à l'éviction des femmes* »[544] (ibid.). De fait, comme dans nombre d'univers

[542] Ducrocq, 2011, p.293.
[543] Cromer & Lemaire, 2007, p.69.
[544] Zolesio, 2009, p.124.

mettant en œuvre des habiletés techniques, les femmes sont assez largement exclues dans cet univers très masculin. Les dispositions dont il s'agit de faire usage et démonstration dans le cas des LAN parties s'apparentent assez largement à celle que requiert l'exercice de la profession de chirurgien, elle aussi éminemment masculine. En effet, tel que le décrit Emmanuelle Zolesio à la suite de Cassell et Katz :

> « disposition à l'action, disposition au leadership autoritaire, dispositions combatives, disposition à l'endurance physique semblent nécessaires à l'exercice du métier chirurgical. Autant de dispositions socialement construites comme masculines et perçues comme telles »[545] - Zolesio

Pourtant, nos observations nous permettent de constater que, même si minoritaires, les femmes sont bel et bien présentes dans ces espaces au sein desquels elles s'efforcent de trouver leur place en adaptant, bien souvent, leurs façons d'être et de faire aux normes et codes masculins en vigueur. En effet :

> « la marge de manœuvre féminine, face à la sexualité masculine, source de sociabilité masculine, mais potentiellement vecteur de violence et de handicap à l'intégration professionnelle, consiste à prendre appui sur cette représentation partagée (…) pour s'y orienter et trouver une place, sans péril pour son identité sexuée. Elle reste fort étroite »[546] - Cromer & Lemaire

II. RÉPERTOIRE DE RÔLES LIMITÉS

Le langage participe à la mise en scène et en forme du groupe des joueurs pour lesquels l'enjeu consiste à faire la démonstration de leurs compétences. Il procède également à la mise en scène de leur virilité au sein d'un espace majoritairement masculin. Les LAN parties pourraient alors apparaître comme un milieu, parmi d'autres, d'expression de la masculinité hégémonique (Bertrand, Court, Mennesson et Zabban, 2015) où s'entretiennent des rapports homosociaux « classiques », à l'image d'un club de sport ou d'activités ludiques sportives (Wacquant, op.cit. ; Joannin et Mennesson, 2014). Cependant, même si elles restent largement minoritaires, les femmes participent à ces rassemblements d'Esport (sport électronique) amateurs (Rabindra *et al.*, 2015). Selon notre recensement, les joueuses sont plus nombreuses en 2014 (8) qu'en 2012 (3). Toutefois, elles ne se retrouvent pas là uniquement en tant que participantes directes à la compétition. En effet, les femmes sont aussi présentes dans le corps organisationnel du collectif à l'origine de l'évènement et le plus

[545] Zolesio, 2009, p.122.
[546] Cromer & Lemaire, 2007, p.70-71.

grand nombre compte, parmi l'effectif, du public venu assister aux LAN. Historiquement, le changement de forme de ces espaces (plus ouverts, non commerçants) pourrait expliquer une arrivée plus importante de joueuses et de femmes spectatrices que dans les espaces de jeu collectifs qu'étaient les cybercafés (Legout, 2003) où la présence de femmes était directement remarquée puis stigmatisée.

II.1. Le pouvoir des trois : les rôles des femmes en LAN parties

Outre le langage, l'examen plus détaillé des manières d'être et de jouer permet de saisir la façon dont l'ensemble des modes de participation des femmes en LAN parties est le fruit de divisions sexuées des rôles. Nous allons voir, au travers de trois positions qu'elles occupent, comment les femmes contribuent certainement à entretenir, voire à renforcer, des assignations de genre fortement palpables et visibles. Prendre part à une LAN partie signifie pour les femmes incarner une des trois figures que nous allons détailler et qui, aussi archétypiques soient-elles, résument assez fidèlement la gamme de rôles à disposition des femmes, qu'elles peuvent légitimement adopter lorsqu'elles prennent part à ces rassemblements.

II.1.1. « Filles du staff »

Avant de nous focaliser sur les femmes de ce collectif étudiant associatif, faisons un détour par le cadre de sa rencontre. La spécialisation des hommes pour les aspects techniques, l'importance et la prise en charge du matériel se donnent à voir également dans les locaux de l'association. Les deux terrains ont été directement négociés par l'enquêtrice. Si, pour l'école informatique, le cadrage universitaire (ComUniTIC) qui soutient cette recherche est suffisant à toutes justifications supplémentaires par rapport au « sérieux » de l'approche, cela n'a pas été le cas pour le collectif associatif étudiant. Naturellement méfiants à mon arrivée, les membres de CYL me posent des questions autour de la vocation de l'enquête et sa portée. En effet, nous ne sommes pas là pour d'emblée chercher à entretenir le mythe de l'adolescent accro. Les réponses apportées par l'enquêtrice s'avèrent convaincantes. Toutefois, les interrogations ne s'arrêtent pas là. Il s'agit très vite de tester sa légitimité. L'encadrée ci-dessous revient sur cette séance d'interrogatoire, alors familière pour l'auteure de cette thèse.

Encadré n°11 : la caverne.

Après avoir envoyé un mail de renseignement aux organisateurs, je suis invitée à aller à leur rencontre à l'université dans les locaux de l'association. Ces notes de terrain relatent la rencontre avec les étudiants et mon accueil.

Étonnement à mon arrivée sur place : les locaux de l'association se situent dans un ancien préfabriqué réservé à cette structure. Forcée de constater que les indications données par mail étaient floues, j'ai du mal à trouver l'entrée. J'identifie le local par une signalisation « maison » (peinte sur une planche de plâtre). Un préfabriqué possiblement un lieu de salle de cours pendant une période de travaux, il est composé de 3 salles allouées à l'association.

« Entrée : je tente de me frayer un chemin entre les écrans et les tours (d'ordinateur), ils sont empilés partout.

Impossible que je sois dans un cimetière informatique, aucun doute, je me trouve au bon endroit. J'engage la conversation avec les quatre hommes présents. Ils sont tous face à ce qui semble être des postes de travail dotés de deux voire trois écrans. Deux d'entre eux se retournent à mon arrivée, les autres restent dos à moi et face à leurs ordinateurs.

« B(bénévole)1 : Bienvenue dans la caverne »

J'entame la conversation directement sur les partis-pris ethnographiques de l'enquête en précisant que je suis moi-même une *gameuse*. Ils me demandent, sur le registre de la boutade, si je suis là pour étudier les « MEUPORG » au lieu de MMORPG terme en référence aux propos d'un journaliste (Nathanaël de Rincquesen : Télématin 18 mars 2010) révélant son incompétence sur le sujet. Je comprends immédiatement la référence et les rassure sur ma démarche. Cependant, malgré ces connivences et une présentation détaillée de l'ensemble de ma démarche, je dois passer par un entretien personnel. Mon identification en tant que *gameuse* ne suffit pas, il s'agit de vérifier mon identité. La question, « mais tu joues ? » donne le ton. Toujours initiée par des hommes joueurs, cette question va m'être posée très fréquemment sur mon terrain, je m'exécute.

« B(bénévole 1): Tu joues?

JSB : Oui…

B1 : À quoi exactement ? Tes classiques c'est quoi ?

JSB : Mes classiques ? Je dirais que mes classiques vont de ICO à *Ocarina of Time* en passant par SSX ou encore *Equinox* et maintenant je me suis mise à LoL.

B1 : (stupéfaction, haussement de sourcils) : Ah t'as cité ICO c'est bon, tu t'y connais.

Les deux membres dont je ne voyais que les dos, se retournent et m'adressent enfin la parole ».

Le test est passé, j'ai enfin l'attention de l'ensemble des membres de la direction. Après ces mises au point, un des deux étudiants m'explique qu'ils sont tous à l'université dans diverses filières de scientifiques (chimie/informatique) et avec plus ou moins de succès. Un autre me confie s'investir dans l'association aux dépens de ses études. Ils me précisent également que les LAN sont passées d'évènements intimes entre membres de l'association et parfois de l'université à des rassemblements plus larges grâce au succès du jeu *League of Legends*. Cette rencontre, outre l'accès au terrain qu'elle nous a offert (à Johann Chaulet et moi-même), a confirmé la composition exclusivement masculine de la direction de l'association. Le test auquel j'ai dû me plier et l'attention obtenue après l'avoir réussi semblent abonder dans le sens de connaissance d'un certain référentiel pour être prise au sérieux en tant que *gameuse* et doctorante travaillant sur les jeux vidéo.

Ces premiers instants passés avec les organisateurs participent à comprendre comment la présence des femmes à des postes d'expertise, ici une étudiante spécialisée sur le sujet, n'est pas naturalisée. Elle n'est légitime qu'après le passage obligé d'une micro-épreuve s'incarnant par un entretien sur ses connaissances dans le domaine. Notons bien évidemment que son homologue Johann Chaulet n'est, lui, pas soumis à ce type d'interrogatoire lors de sa rencontre avec le collectif de direction. Outre l'équipe de direction, des femmes sont actives

dans l'association. Cependant, malgré le fait qu'elles participent activement à l'organisation des LAN parties, aucune d'entre elles n'est présente au moment de la rencontre avec le collectif dans la « caverne » (voir encadré ci-dessus).

Si des hommes et des femmes composent le collectif d'organisation, les différents types de tâches à prendre en charge sont segmentés de manière relativement hermétique. Les quatre hommes sont responsables de la bonne marche de la technique et les femmes (deux à quatre selon les éditions) de l'accueil des joueur·euse·s puis de la vente, du ravitaillement et de la gestion du stock de snacks et boissons vendus sur place. L'enquêtrice s'étonnera auprès d'un des organisateurs – en feignant de ne pas y avoir prêté attention plus tôt – de l'absence de femmes au sein de l'équipe technique. Il lui sera répondu que « les filles du staff » (son expression) sont en couple avec des membres de l'association : elles sont là avant tout dans le but de « donner un coup de main ». On serait donc enclin à penser que, n'étant ni directement concernées par le tournoi ni membres de l'association, leur présence ne serait que ponctuelle. Les femmes du « staff » sont pourtant présentes, au même titre que les techniciens réseau, du samedi 8h30 au dimanche 18h.

Après quelques heures écoulées et les premières phases de jeu entamées, les tensions dues à la mise en place et aux nombreux réglages techniques à opérer sur le réseau s'atténuent. Les bénévoles peuvent interagir plus sereinement entre eux/elles. Nous constatons que nombre des femmes du staff sont en couple avec d'autres bénévoles de l'association. Elles sont postées entre les deux amphithéâtres accueillant les joueur·euse·s. Elles passent la majorité du tournoi, fidèles à leur poste, à assurer le service et l'intendance. Durant les temps morts, elles discutent entre elles, à voix basse, et prennent rarement des nouvelles des matchs. Elles sont souriantes et aimables, veillent à la température du café et s'emploient à donner aux joueur·euse·s des informations précises concernant l'heure de livraison des pizzas que toutes et tous attendent avec impatience. Elles se relaient quand viennent les heures les plus tardives. Tout comme le font les hôtesses d'accueil analysées par la sociologue Gabrielle Schütz (2006, 2018), elles prodiguent un accueil agréable et effectuent des tâches de type domestique (gestion de l'alimentation). Leur participation semble « *reposer presque entièrement sur un savoir-être genré* »[547] (Schütz, 2006).

[547] Schütz, 2006, p.20.

Figure 36 : « Filles du staff »

Photographies disponibles sur la page Facebook de l'association, septembre et décembre 2015.

La succession de nos observations laisse néanmoins apparaître quelques évolutions quant aux modes de participation des femmes bénévoles. Très discrètes et recluses dans l'espace restreint dédié à la vente lors des trois premières éditions, elles se voient confier des tâches plus diverses et moins inscrites dans la domesticité lors de nos dernières observations. En effet, certaines sont en charge d'interviews retransmises en direct (Youtube, page Facebook) ; elles recueillent les impressions des joueurs sur la compétition, loin des commentaires en direct des matchs effectués, eux, par des hommes. À la manière des hôtesses, les nouvelles tâches qui leur sont dévolues consistent principalement, une fois encore, à la mise en scène et la promotion des joueurs. Elles ne pénètrent donc pas le domaine technique qui reste le domaine des hommes. Ces « filles du staff » semblent être des « supportrices discrètes » (Saouter, 1995) qui soutiennent l'investissement de leur conjoint, en assurant la stratégie promotionnelle et une certaine attractivité de la LAN partie. Malgré la dimension fonctionnelle des rôles occupés, elles demeurent investies dans la vie du « boy's club » (Taylor & Witkowski, 2010). En effet, il est important de souligner que « les filles du staff » ne sont ni absentes ni dans des postures passives dans un univers de pratique masculine : elles participent à son bon fonctionnement. Toutefois, ce champ d'action reste cantonné exclusivement à des rôles de care et de représentation de genre aux fonctions « décoratives » (Schütz, 2006).

II.1.2. Les 4%

Très minoritaires (4 %), le positionnement et le rôle des femmes participant au tournoi sont, quant à eux, beaucoup moins univoques et clairs. Les quelques femmes qui s'essayent à prendre directement part à la compétition semblent aux prises avec un ensemble d'injonctions dissonantes voire paradoxales. Un premier constat s'impose : les joueuses sont toujours seules au sein de leur équipe. S'attarder sur la galerie des photos d'équipes réalisées lors de l'événement permet de constater combien le genre apparaît, au sein de leurs équipes, comme un élément de qualification et de classement pertinent. En effet, sur les photos de groupe, les joueurs se répartissent selon deux catégories très claires que sont la taille et le genre. La seule joueuse de l'équipe se trouve, à quelques exceptions près, située au milieu de la photo, entourée par deux paires de joueurs.

Figure 37 : Une place au centre

Photographies disponibles sur la page Facebook de l'association, novembre 2014.

Nous avons distingué deux façons d'incarner le rôle de joueuse, assez radicalement opposées et séparées par une barrière qui semble difficilement franchissable. Pas de demi-mesure, en effet, chez les joueuses « hyper féminines », pas davantage chez les « garçons manqués ». Les premières sont maquillées et apprêtées, bien loin de la décontraction qu'affichent ostensiblement leurs camarades de jeu masculins. Le matériel qu'elles emportent est à leur image et peut, lui aussi, être « féminisé » telle cette joueuse disposant d'un casque rose ; une autre participante est la seule, dans tout l'amphithéâtre, à disposer d'une tour de PC blanche quand tous les joueurs autour d'elle ont des tours noires. La sienne se trouve, par ailleurs,

ornée d'un large autocollant représentant un personnage de manga féminin hypersexualisé. Ces joueuses sont, proportionnellement, bien moins nombreuses que ne le sont les petites amies de joueur – nous y reviendrons – mais elles arborent, elles aussi, une féminité stéréotypée. Ce sont des femmes, dans un milieu majoritairement masculin, elles tranchent avec les codes esthétiques en présents et semblent vouloir le rendre visible d'une certaine manière, sans afficher pour autant une quelconque forme de revendication. Cet affichage se donne à voir autant dans l'hexis corporelle socialement interprétée comme féminine tout en adoptant une partie des codes sportifs en présence (Mennesson, 2004).

Comme pour conquérir une place qui ne parait pas tout à fait la leur, les secondes adoptent les codes vestimentaires des joueurs masculins. Sweat à capuche de couleur sombre et pantalons amples sont légions. Il s'agit, semble-t-il, pour ces joueuses de se « fondre dans la masse » des joueurs en adoptant leur apparence. Si certaines tendent ainsi à disparaître, d'autres en viennent parfois à afficher des comportements et attitudes plus virilisantes que les hommes eux-mêmes. Ainsi, Lomé (pseudo anonymisé) rote bruyamment et ne manque pas d'assortir son geste des commentaires potaches de rigueur. On pense ici à la « surenchère grossière » évoquée par Emmanuelle Zolesio qui explique combien intégrer un milieu d'hommes peut relever du « défi » pour des internes en chirurgie « *sans cesse renvoyées à leur statut de femme (dominée)* » [548] (Zolesio, 2009), et pour qui l'enjeu consiste à « *s'extraire des rapports de séduction et de domination qu'essaient d'imposer leurs collègues hommes et de se positionner comme leurs égales* » (ibid.). On voit combien leur présence dépend notamment de leur capacité à adopter des « comportements masculins » (Mennesson, op.cit.) qui passent également par l'utilisation d'un « *vocabulaire ou un humour plutôt associés à la virilité* »[549] (Boussard, 2016). Le comportement de Lomé n'est pas sans rappeler également les analyses d'Isabelle Collet dans les filaires d'informatiques. Celle-ci affirme que rire aux plaisanteries sexistes n'est pas seulement un subterfuge pour se faire accepter, mais aussi un moyen de se démarquer du groupe des "vraies" filles » (Mosconi & Dahl-Lanotte, 2003 ; Collet, 2006). Elle parle aussi « *d'élévation symbolique pour les garçons manqués qui quittent le groupe des dominés pour aller vers le groupe des dominants par nature inaccessible* »[550] (ibid.). Pourtant, si Lomé revendique certains des codes et attitudes « masculins », elle reste assignée à une place de femme dans le rôle qui lui est attribué au sein du collectif : largement passive, elle demeure à l'écoute des directives des autres joueurs. De la même façon, nous constatons qu'elle adopte, dans le jeu, une attitude de soutien déjà relevée par notre population de *gameuses* et plus largement chez les joueuses de *League of Legends* (Rabindra, *et al.,* 2015) ou encore qu'elle se sacrifie pour le bien de

[548] Zolesio, 2009, p. 126.
[549] Boussard, 2016, p. 60.
[550] Collet, 2006, p.205.

l'équipe. Comme elle l'affirme, « ça me fait chier d'être focus mais ça permet à ma team de faire tellement de beaux trucs que je m'en fous » (entretien informel, LAN, ComUniTIC/JC/mai 2013).

Ces mécanismes, révélateurs d'agencement de genre dans un univers dominé par les hommes, font écho enfin à l'analyse que propose Alice Aterianus-Owanga (2016) étudiant la place des femmes dans le rap gabonais. Cette dernière décrit la façon dont les femmes négocient « *différentes conceptions de la féminité* »[551] (ibid.). Certaines se définissent ou sont définies comme des « petits hommes » : une part de l'emprunt de la masculinité passe alors, à la manière des joueuses, par les vêtements ou encore un ensemble d'attitudes corporelles. L'auteure propose la catégorie de « femme garçonne » dont la production « *constitue le produit d'un agencement sélectif et d'une adaptation localisée des modèles proposés* »[552] (ibid.) pour offrir une alternative aux qualifications de « garçon manqué/manquant » (Mennesson et Galissaire, 2004) ou encore celle du « troisième sexe » (Saladin D'Anglure, 2004). Si ces terminologies sont mobilisées pour comprendre l'insertion de certaines femmes dans des espaces de pratique perçus comme masculins, elles ne rendent toutefois pas compte de la dimension pragmatique et localisée des agencements de genre. Ceux-ci, en LAN partie, sont primordiaux puisque, comme dans le milieu du rap, le fait de participer implique, lorsqu'on est une femme, de s'approprier certains des codes de la masculinité. Elles se retrouvent alors contraintes de naviguer et de négocier leur présence entre passivité des rôles occupés et performativité des attitudes (T.L. Taylor, 2012).

Dans l'univers de la chirurgie, du sport, comme dans celui des compétitions publiques de jeu vidéo, les « *manières étiquetées comme " féminines"* »[553] (Zolesio, 2009) sont stigmatisées et dépréciées (Clément et Mennesson, 2009). Dès lors, comme chez les chirurgiennes observées par Emmanuelle Zolesio dans son enquête (ibid.), être une bonne joueuse implique de se « masculiniser » et de se départir de façons d'être incompatibles avec la posture qu'appellent des activités culturellement considérées comme masculines du fait, notamment, de leur technicité. Ces processus de « masculinisation » semblent particulièrement prégnants lors de la phase d'entrée dans le milieu où il s'agit, pour les femmes, de légitimer et de gagner leur place au sein de l'environnement masculin. Ceci peut expliquer le fait que certaines femmes (relativement peu nombreuses malgré tout) investissent ostensiblement certains signes visibles de féminité conformes aux stéréotypes.

Isabel Boni-Le Goff décrit les opérations par lesquelles passe la construction de la légitimité de la figure d'expert pour les femmes (Boni-Le Goff, 2013). Dans le cas des femmes experts,

[551] Aterianus-Owanga, 2016, p.49.
[552] Ibid., p.59.
[553] Zolesio, 2009, p.123.

comme dans celui des joueuses, nous pouvons constater les différents moments de passages, transgressions, négociations et compromis que les femmes doivent accomplir pour construire, localement et au cours des interactions, une place au sein d'un environnement social où règnent les comportements, us et coutumes virils. Cette auteure évoque, par ailleurs, les différentes formes d'injonction qui pèsent sur les femmes au niveau d'une apparence physique toujours problématisée : oscillant entre les deux figures également stigmatisées et stigmatisantes que sont les femmes « androgynes » ou les « bimbos », le comportement le plus prudent consiste à revêtir l'apparence de « la madone » et ainsi, en prenant garde de ne pas se faire remarquer, à se « fondre » dans un décor et un univers masculin « gris et neutres », référence à laquelle il convient de se conformer. Ce « *stratagème (…) permet d'apporter une réponse médiane à la double question de la sexualisation vestimentaire (pas d'hyper sexualisation, pas de transgression vestimentaire des frontières de genre) et du dosage (porter un masque… qui ne se voit pas trop)*»[554] (Boni-Le Goff, 2013).

Nous retrouvons ce grimage de circonstance chez les *gameuses* de notre population et participantes au tournoi. L'encadré ci-dessous (n°12) détaille différents types d'épreuves vécues par quatre enquêtées au sein des LAN observées. Quand bien même l'intégration dans un collectif essentiellement composé d'hommes se fait selon certains critères qu'il s'agit de faire siens, il est difficile pour les *gameuses* de s'y investir de manière pérenne. Dès lors que l'enjeu dépasse le simple « *fun* », les femmes font sont les premières sacrifiées pour le bien commun montrant au-delà des interactions et des traditions vestimentaires, combien elles ne sont pas tout à fait à leur place.

554 Boni-Le Goff, 2013, p.459.

Encadré n°12 : Rester à sa place et mises sur le banc

Au sein de notre population de *gameuses,* 4 d'entre-elles ont participé à une seule édition des LAN observées (CYL et ComUniTIC). La moitié nous confie ne pas vouloir retenter l'expérience suite à des problèmes rencontrés pendant le déroulement du tournoi. Toutes font partie d'équipes venues dans l'optique de remporter la compétition. Elles ne réitéreront pas l'expérience pour plusieurs raisons.

***Leadership* ou l'art de rester « à sa place »** : Face à la pression du tournoi, des conflits émergent entre deux de nos enquêtées et leurs coéquipiers. Avav ne connaît et a l'habitude de ne jouer qu'avec un seul membre de son équipe. La plupart des joueurs de son réseau vivent trop loin de Toulouse et n'ont pas pu faire le déplacement pour l'occasion. Après être arrivée en quart de finale, elle quitte le tournoi. Il lui est principalement reproché, en reprenant ses mots, « d'avoir fait sa chef » (entretien n°2, septembre 2013). Elle m'explique qu'en l'absence de compétences du capitaine d'équipe, elle a pris en main son équipe et a donné des directives à ses coéquipiers. Les 3 joueurs qu'elle ne connaissait pas auparavant ont mal pris ces initiatives et ont reproché à Avav d'avoir abusé de son autorité. Son ami n'a pas pris sa défense face à la pression du groupe. Selon elle « plus question de remettre les pieds dans une LAN partie, laissons les mecs entre eux » (entretien n°2, septembre 2013). L'ambiance viriliste où il est difficile de se faire une place est dénoncée également par Matho. Toutefois à la différence de la *gameuse* précédente, elle joue uniquement avec ses collègues de jeu habituels. Cette dimension ne l'empêche pas de dénoncer l'aspect « trop sérieux et compétitif » de l'évènement où elle, contrairement à ses acolytes, n'est pas venue pour « se prendre la tête ». Elle décide lors des éditions suivantes de venir en tant que spectatrice devant l'aspect de peu de plaisir ludique induit par la compétition.

Mise sur le banc : Cpa et Copan décrivent leur expérience du tournoi comme positive. Elles mettent en avant l'adrénaline de la compétition et le plaisir d'avoir partagé cet évènement avec leurs amis. Malgré ce vécu qui tranche avec les deux *gameuses* que nous venons de voir, nous ne retrouvons pas Cpa et Copan en tant que participantes dans les éditions suivantes. Toutes deux nous confient s'être « sacrifiées » pour maximiser les chances de leur équipe d'aller le plus loin possible dans la compétition. En effet, toutes deux laissent le poste de support qu'elles occupent traditionnellement à un autre joueur « plus compétent » qu'elles (selon leurs dires) recruté pour l'occasion. Dans les deux cas, elles sont les seules à faire l'objet d'une mise sur le banc. Le fait de céder sa place vient d'elles-mêmes. Cette initiative ne fait l'objet d'aucune réprobation par les autres membres de l'équipe. Il est intéressant de voir que ces logiques de « sacrifice » semblent en priorité toucher les femmes s'auto-désignant comme « le maillon faible » de l'équipe sans que cela ne fasse l'objet d'aucune remise en question. Cependant, Cpa et Copan n'en deviennent pas pour autant de simples spectatrices. En effet, à la demande des organisateurs du tournoi, lors de deux éditions, sous leurs épaisses capuches, elles commentent en duo les parties retransmises en direct sur le live de la LAN CYL. La sollicitation de l'expertise des deux *gameuses* n'est pas sans lien avec leur activité de *streaming* de l'époque. Néanmoins, notons qu'elles sont cantonnées aux créneaux symboliquement les moins attractifs de la compétition (dernier match des poules et quarts de finales).

Pourtant, quels que soient les stratégies que développent et mettent en place les femmes, la position qu'elles adoptent, ainsi que les paradoxes fréquents qu'offrent à voir leurs différents modes de participation, laissent penser qu'elles ne peuvent parvenir à accéder, dans ces espaces, au statut de *gameuses* à part entière. En effet, « *l'injonction fondamentale est de marquer sa différence sexuelle : ne pas oublier qu'on reste une femme dans un collectif d'hommes, c'est-à-dire ne pas croire qu'une collègue égale un collègue* »[555] (Cromer et Lemaire, op.cit.). Certainement, le fait que, même lorsqu'elles font partie des équipes et prennent part à la compétition, elles continuent à assumer les tâches domestiques et de soutien traditionnellement dévolues aux femmes, confirme l'impression qu'aucun de leurs

[555] Cromer et Lemaire, op.cit., p. 73.

efforts pour faire leurs les codes masculins ou, au contraire, pour se distinguer des hommes, ne suffisent à résoudre ce qui apparaît comme une incompatibilité fondamentale entre leur genre, le cœur technique de l'activité en cours et les qualités qu'ils requièrent. Le féminin joue le rôle de figure repoussoir dont il s'agit de se distinguer ce qui semble, a priori, enfermer et positionner les femmes sur un terrain de jeu inégal (Rabindra *et al.*, 2015) et dans une position pas tout à fait légitime qui se cristallise dans la figure d'*outsider* (Bryce & Rutter, 2003) :

> « En travaillant à partir de ces perspectives distinctes mais complémentaires, nous constatons que des facteurs sociaux et psychologiques, tels que la pression exercée sur les femmes pour jouer des rôles particuliers dans le jeu, les interactions négatives entre les joueurs et la perception des joueuses en tant que participants indésirables et / ou non qualifiés dans le jeu dans la communauté, contribuent de manière significative à la pénurie de joueuses de LoL »[556] - Rabindra *et al.*

II.1.3. Les petites amies

La figure des « petites amies » est quantitativement majoritaire. Figure la plus éloignée de l'action directe de jeu, les « petites amies » affichent une posture majoritairement passive. « Petites amies » est ici employé dans un sens conjugal et non contractualisé institutionnellement et sous-tend des formes de publicisation du lien comparables à celles des femmes présentes dans les tribunes lors des matchs de rugby analysées par Anne Saouter (2010). Leurs positions et façons de faire peuvent également être rapprochées de celles des « groupies » (Saouter, 1995 ; Turbé, 2016), des hôtesses évoquées plus haut (Schütz, 2006, 2018) ou encore « des épouses invitées à une certaine discrétion » (Saouter, ibid.) toutes examinées dans le cadre de pratiques culturelles et/ou sportives dites masculines.

À la différence des « filles du staff », les « petites amies » sont quasi totalement dédiées aux tâches d'intendance, dans le prolongement de la sphère domestique. Elles transportent l'ensemble des items nécessaires pour assurer le confort de leur conjoint pendant les longues heures que va durer le tournoi. Cigarettes, snacks, monnaie, chargeurs de téléphone sont prêts et à disposition si apparaît le besoin. À la manière du linge des rugbymen (Saouter, op.cit.), elles semblent avoir anticipé toutes les situations afin d'éviter les pertes de temps. En cas d'épuisement des stocks ou de commande particulière, elles se déplacent au sein des

[556] Traduction personnelle : « *Working from these distinct but complementary perspectives, we find that social and psychological factors, such as pressure on females to fulfill particular in-game roles, negative interactions between players, and the perception of female players as unwelcome and/or unskilled participants in the community, significantly contribute to the dearth of female League players* » (Rabindra et al., 2015, p.440).

amphithéâtres et hors des murs de la LAN dans le but d'approvisionner leur conjoint autant que les membres de son équipe.

> « 10h00 : Deux femmes arrivent avec des cafés pour tous les joueurs
>
> 16h20 : Une femme [avec] deux poches de Macdonald pleines à craquer » (LAN CYL/JSB/ avril 2014).

À la manière des hôtesses, elles apparaissent comme les gestionnaires des tâches de type domestique (Schütz, 2006). Parfois, avant la compétition ou quand l'intensité du tournoi laisse entrevoir les premiers signes de fatigue, elles s'improvisent masseuses pour prévenir ou soulager les tensions accumulées dans les corps.

> « Une femme arrive, elle installe le nécessaire pour son conjoint/joueur : une bouteille de coca, un paquet de gâteaux ; elle met son téléphone portable en charge. Il s'installe et elle le masse (épaules, tête) » (LAN CYL/JSB/avril 2014).

Les pratiques des « petites amies » – gestion/attention aux provisions, prévention et soins accordés au bien-être corporel – sont, elles aussi, largement inscrites dans le registre du care (Cresson et Gadrey, 2004) et déjà mentionnées dans la figure précédente (filles du staff et joueuses). Elles apparaissent également comme le reflet des formes genrées de la division conjugale des tâches et activités. La façon dont les « petites amies » occupent l'espace est corrélée aux missions qui sont les leurs alliées au monde domestique (Mennesson, op.cit.). Durant des heures, elles restent assises, à une place spécifique qui varie peu, se fondant littéralement dans le dos de leur petit ami joueur. Elles font corps avec lui. Loin d'être une métaphore, les corps montrent non pas une « dimension discrète », à la manière des conjointes dans le rugby qui verbalisent leurs encouragements et attendent les joueurs, entre elles, après le match (Saouter, op.cit.) mais plutôt une « fusion directe » doublée d'un dévouement continu.

Figure 38 : Se fondre dernière son conjoint

1

2

3

Photographies disponibles (1 et 3) sur la page Facebook de l'association, décembre 2015 ; 2 : prise par l'enquêtrice CYL avril 2014.

> « 14h38 : Comptage des copines. J'en compte 10, 10, 11. Une toute tordue à la manière d'une 'koala' » (LAN CYL/JSB/avril 2014).
>
> « Salle de visionnage, 1h40 : Groupe 3, arrivent 5 hommes, 2 femmes (petites amies), elles s'assoient derrière le groupe.
>
> 1h50 : groupe 3 part. Les deux femmes restent. (Silence). Une des deux femmes, à l'autre :
>
> - « tu crois qu'on devrait y aller ? »
>
> - « Oui, on va les suivre » » (LAN JSB/ComUniTIC/mai 2013).

Si « les groupies » ou « fans », décrites dans la littérature, montrent un investissement passionnel et expert dans les pratiques culturelles, les « petites amies », elles, demeurent passives et d'une patience à toute épreuve. La discrétion est de mise ; elle constitue précisément une des qualités de la « bonne copine » (Clair, 2012). Toujours présentes, elles ne regardent pourtant que très rarement les écrans de jeu. Elles semblent subir le rythme du

week-end et de la compétition. Les temps de pause entre les parties, lors desquels les joueurs quittent souvent les amphithéâtres, le temps d'une cigarette, constituent pour elles une des rares occasions de sociabilité. Quand elles suivent le mouvement de l'équipe, il peut leur arriver de participer discrètement aux échanges ; les joueurs, exaltés suite à la fin de la partie, occupent généralement la majeure partie des interactions. Si elles décident de rester assises, ce moment peut alors être l'occasion d'échanges entre supportrices. En dehors de ces interactions minimes, le silence est de rigueur. Les joueurs, à l'image des mécaniciens décrits par Sophie Denave et Fanny Renard (2015), se montrent peu disponibles envers leur compagne. À la différence d'autres conjointes décrites dans des univers masculins (Denave, Renard, 2015 ; Saouter, 1995), les petites amies demeurent néanmoins présentes au cœur de l'action et ont accès à l'ensemble des espaces des « petits amis » ; nous voyons pourtant qu'elles font de cette « liberté » de mouvement un usage très limité.

II.2. Les femmes comme moyen de hiérarchisation

La conjugalité hétérosexuelle est, par ailleurs, la norme et semble revêtir, elle aussi, un véritable enjeu de démonstration pour les joueurs. Cette mise en scène conjugale peut être analysée comme une réaction à la figure stéréotypée et stigmatisante du *geek* solitaire et incapable de séduire une femme. Faire démonstration de sa réussite semble passer autant par des actions « dans le jeu » ou avec la machine grâce à laquelle il est possible de montrer son habilité individuelle de sportif (T.L Taylor, 2012), que « hors du jeu » via l'affichage de sa conjugalité. Cette importance de la mise en couple a déjà été révélée par Nicolas Taylor (2015) dans son enquête sur les joueurs professionnels de sport électronique qui insistent, dans les entretiens, sur l'équilibre de leur vie romantique. Elle se donne ici publiquement à voir avec des « petites amies » assurant « l'image publique » (Schütz, 2006) du couple. Le « ballet » des couples témoigne, au-delà de la description de la division fonctionnelle sexuée des places, de la façon dont le genre se déploie. Il s'agit pour les joueurs de se montrer en couple pour se distinguer et se faire valoir auprès de ceux qui, au contraire, ne sont pas parvenus à allier pratique intensive des jeux vidéo et relation conjugale.

En effet, les spectatrices ne semblent pas être là par hasard et/ou pour seulement leur plaisir personnel, comme nous l'avons montré plus haut au travers de la passivité qu'elles témoignent à l'égard du jeu et de la compétition. Les stigmates de la figure du *Keyboard Jockey* (séducteur du clavier) décrit dans les travaux de Mélanie Gourarier (2014, 2017) « *passant beaucoup trop de temps devant leur ordinateur au détriment des sociabilités dans*

leur " vraie vie " »[557] (ibid.) imprègnent l'image de soi que les uns et les autres tentent de renvoyer et conditionnent les modalités effectives de la présence des petites amies de joueurs en LAN parties. Cette volonté de définition en opposition pourrait être résumée par ce verbatim emprunté aux travaux de Peyron (2013) sur la culture *geek* : « *je me définis comme un geek mais qui baise* »[558] (Théo, 28 ans). Ces passionnés d'informatique et de jeux vidéo, confinés pendant longtemps au bas de la hiérarchie des masculinités (T.L. Taylor, 2012), trouvent dans ces évènements des espaces et des occasions de s'élever publiquement au sein de la communauté des hommes. Nous retrouvons une tension lors des LAN parties qui se jouent avec la présence d'éléments de la culture geek (savoirs experts et vocabulaires) qui fédère de façon visible les joueurs, avec la volonté de ces derniers à être assimilés au groupe des hommes « comme les autres » (détachés des stéréotypes adossés aux joueurs de jeux vidéo), et qui implique une mise en scène de la virilité, et si possible, de la conjugalité. Ainsi, les rapports de genre apparaissent comme une forme de politisation de « la revanche des *geek* » (Peyron, 2013) et un moyen pour les joueurs de se réapproprier les figures stigmatisantes, au sein même de la communauté des joueurs, du *geek* et du *nolife* (Gerber, 2015). Il apparaît, à l'évidence, que « *le terme sert de figure repoussoir, servant à qualifier quelqu'un (ou une partie de soi) dont on cherche à se distancier, parce que le nolife passe un nombre d'heures excessif à jouer et n'a pas d'autres intérêts ni responsabilités ; il n'a en somme pas de "vraie" vie* » (Gerber, 2015). Être en couple constitue ici un moyen de faire la démonstration qu'il est possible de (bien) jouer aux jeux-vidéos tout en ayant une vie sociale et sentimentale satisfaisantes.

II.3. Triptyque du care

Nos observations s'opposent à ce que certains présentent comme une évolution de la place et du statut des femmes en LAN parties (Taylor & Witkowski, 2010). Nous rejoignons au contraire les analyses de Bryce et Rutter (2002, 2003) puisque, dans notre cas comme dans le leur, les femmes sont encore assez largement cantonnées à des rôles de soutien et d'assistance, passives ou soumises à l'approbation des hommes. Quand bien même ces rôles et les façons de les incarner diffèrent assez fortement entre eux et que les frontières entre chacun d'entre eux semblent infranchissables, toutes partagent un attribut commun : en tant que femmes, elles sont en charge des aspects logistiques. Quand les équipes comptent une femme dans leurs rangs – ce qui reste rare –, elles demeurent majoritairement silencieuses (Rabindra, *et al.,* 2015) et sont celles qui transportent et organisent les vivres pour l'ensemble de l'équipe. Les petites amies assument elles aussi ces fonctions qui vont de soi pour les filles

[557] Ibid., 2014, p.46.
[558] Ibid., p.114.

du staff dont c'est précisément le rôle. Quand bien même la raison de leur présence diffère, les femmes en LAN parties s'occupent, dans leur quasi-totalité, du confort des joueurs. Souvenons-nous, « les petites amies » sont sollicitées pour aller chercher tout ce qui pourrait manquer aux équipes tout au long de leur participation (nourriture, cigarettes et matériel oublié). Elles sont également, à travers leurs sacs à main, les gardiennes des effets personnels des joueurs. Outre les aspects matériels et alimentaires, le confort de leur conjoint passe parfois par des massages à la manière des soins apportés aux sportifs de haut niveau. Les joueuses s'occupent, elles aussi, de la gestion des repas et anticipent le grignotage de leurs coéquipiers. Certaines filles du staff vont au-delà de leurs attributions de bénévoles et proposent aux joueurs des pâtisseries faites maison. À l'inverse, personne ne semble se soucier de leur bien-être. Les LAN parties peuvent, dans une certaine mesure, être considérées comme une extension de la sphère domestique au sein de laquelle les femmes restent souvent chargées en priorité des tâches ménagères (Mennesson, op.cit. ; Guillaumin, 1978). Largement naturalisé, ce rôle ne semble nullement ici être remis en question. La présence plus importante des femmes n'entraîne visiblement pas davantage de résistance ni de remise en cause de l'hégémonie masculine dans les arènes vidéoludiques. Ce triptyque s'articule autour de fonctions de soutien et de soin qui se déploient à l'intérieur et à l'extérieur du jeu où les femmes se voient chargées d'accomplir le « sale boulot » (ibid.) et d'assumer le rôle de « maîtresses de maison » (ibid.) ; rôle qui se superpose aux autres activités quand il ne constitue pas déjà en soi la raison d'être de leur présence.

Sans dire que les LAN parties mettent en scène un univers social sclérosé autour des assignations traditionnelles de genre et sans rejeter l'idée d'un possible renouveau de ces rapports, on constate pourtant combien certaines assignations de genre traditionnelles demeurent solidement ancrées et prégnantes au sein des générations de jeunes adultes. Ces événements apparaissent tout à la fois comme une occasion de mise en scène, de réassurance et de reproduction des attributs de genre que la technique vient sceller.

Qu'ils y adhèrent fortement ou non, les hommes se trouvent pris dans une logique collective qui valorise une identité de joueur viril, puissant et performant qui se construit, dans le discours et le verbe, notamment par l'usage d'un vocabulaire discriminant et en opposition aux figures repoussoir que sont les femmes ou les homosexuels (Clair, 2012). Les femmes, quant à elles se voient offrir un nombre limité de rôles possibles à jouer. Du rôle entièrement dédié au soutien de leurs pairs masculins chez les membres du staff ou les compagnes de joueurs, leur place devient plus ambiguë, complexe, voire paradoxale dès lors qu'elles se saisissent des claviers et souris pour prendre activement part à la compétition. Même joueuses, le poids des assignations continue de peser lourdement sur les formes possibles de participation. Ces dernières semblent en effet être confrontées à une tension entre des

injonctions contradictoires. Elles sont des femmes sur lesquelles pèsent nombre d'impératifs genrés ; elles sont aussi des joueuses et sont donc, à ce titre, invitées à endosser des attributs virils. Les manières individuelles de composer avec ces formes de participation diffèrent alors d'une joueuse à l'autre quand bien même celles-ci, comme l'ensemble des femmes présentes, se doivent d'assumer les fonctions du care. Il serait, dès lors, pertinent d'interroger, par le biais d'entretiens et/ou d'observations, les motivations des femmes spectatrices - les plus présentes numériquement dans ces espaces - afin de questionner plus en profondeur cette forme de participation et cette apparente passivité.

Les espaces de compétitions imposent des épreuves aux femmes et *gameuses* qui y participent. Après avoir détaillé ces dernières, complétons notre tableau de recensement des épreuves présenté dans le chapitre 5 (voir : Figure 27 : Être une gameuse : des épreuves).

Figure 39 : Épreuves genrées du privé au public

Épreuves genrées	Détournements / compositions
Le groupe des filles (collège)	Pratique spécialisée, plus mobile, solitaire et clandestine.
Accès aux matériels vidéoludiques spécialisés Pratique en ligne au début de l'âge adulte	Importance de la conjugalité et des cercles affinitaires experts : prêts, cadeaux.
Sexisme joué dans l'arène masculine	Échange médié minimum écriture au masculin. Créer son propre collectif.
Assignation d'une place à part	Expertise double : rôle /sociale.
Espace compétitif	Triptyque du care, céder sa place, adopter les codes en présence tout en restant discrète

Éminemment masculine, la culture mise en jeu et en scène oblige les femmes à prendre position en composant avec les normes et codes virils en présence, l'un et l'autre maintenant ces joueuses dans une position de soutien dont il semble encore difficile de se défaire. En affichant une « *image rassurante de la femme* », les femmes présentes en LAN parties participent à la « *réassurance des identités hétérosexuées* »[559] (Schütz, 2006). Loin de remettre en cause la hiérarchie des sexes qui se dessine autour de la technique et de la maîtrise des outils, la présence des femmes permet au contraire aux hommes de se décharger des tâches domestiques, d'accroître leur capital symbolique et de se distinguer d'autres participants ou d'autres joueurs moins dotés tout en reproduisant une domination masculine séculaire. Les femmes permettent en effet aux hommes d'échapper à une assignation négative

[559] Schütz, 2006, p.49.

qui menace le joueur expert et fortement investi dans le jeu en lui offrant l'occasion de faire publiquement la démonstration que cet état de fait ne l'empêche nullement de jouir d'un autre des attributs de la masculinité hégémonique que représente le pouvoir de séduction.

De par leur présence, loin d'une dynamique d'inclusion, elles semblent contribuer, de manière relativement paradoxale, à la « *fabrique du genre* » (Schütz, 2006, p.149) qui les place, de fait, en situation de subordination et d'appropriation. En effet, par les tâches et les rôles qu'elles campent et les logiques de performances hétéronormatives qu'elles participent à (re)produire, leurs présences semblent être « au service de » (N. Taylor, 2009) et instrumentalisées dans une volonté de renégociation de la masculinité des joueurs. Celle-ci se donne alors à voir de manière processuelle au travers d'une configuration de pratiques (Connell, 2014 ; T.L Taylor, 2012), ici celle des jeux vidéo en ligne. Ainsi, cette renégociation de la masculinité par le biais des pratiques prend toute sa dimension en LAN partie avec des logiques d'habilités et de performances conjugales situées face à une audience dans l'espace public. Il apparaît comme un lieu de valorisation de la masculinité hégémonique (Gourarier, 2014).

Au sein de ces espaces, la négociation de la masculinité des joueurs s'inscrit dans un double rapport de « complicité » (Connell, 2014) et d'exclusion (T.L Taylor, 2012). D'une part, la complicité qui se retrouve là où les joueurs profitent des dividendes de la domination masculine qui passe en grande partie par la directe « subordination des femmes » (Denave et Renard, 2015) et un investissement différencié (Mennesson, 2012) ; de l'autre, l'exclusion des formes hégémoniques de la masculinité dont souffrent les joueurs affublés des stigmates de la culture *geek*. Les LAN parties apparaissent alors comme des espaces publics et ludiques de pratiques de la masculinité par et pour les joueurs ainsi que des lieux de passage - sous contrôle - de la figure du « *looser* » à celle du mâle dominant (Gourarier, 2017). Si les femmes sont présentes dans ces espaces publics de pratique, elles le sont selon certaines modalités stratégiques d'insertion. Il apparaît plus largement convenu de se conformer aux attentes du groupe dominant sous peine de devoir passer certains types d'épreuves dont le coût genré et technique est onéreux (question de légitimité dans l'équipe, discrétion/rester à « sa place »). Toutes n'adoptent pas ce type de mécanismes d'évitement ou d'insertion jouant le jeu du groupe des *geeks* à la recherche de valorisation. Qu'en-est-il de celles qui font des vagues ?

CHAPITRE 8 : CRITIQUER PUBLIQUEMENT

> « Lorsque nous parlons nous craignons que nos mots ne seront pas entendus ou accueillis. Mais quand nous sommes silencieux, nous craignons toujours. Il est donc préférable de prendre la parole »[560] - Lorde

Les alternatives offertes par les TIC en matière de critique constituent un angle de recherche dans le champ des études médias à l'échelle interdisciplinaire. Dans ce chapitre en grande partie extrait d'une contribution à l'ouvrage « Critiques du numérique » (Canu, Chaulet, Datchary et Figeac, 2018), la notion de « critique » est appréhendée, du côté de sa mobilisation (Beaudoin et Pasquier, 2016) et réception, par les acteur·e·s autour des potentialités proposées par et avec les technologies de l'information et de la communication. Ces possibles techniques, en constante évolution, (web 2.0, démocratisation des outils et supports) ont laissé entrevoir de nombreuses pistes en termes d'appropriations individuelles. Les études médias ne sont, bien évidemment, pas les seules à s'être intéressées aux utilisations du numérique ainsi qu'à ses fins. Les études féministes, qui vont constituer une des entrées principales de ce propos, se sont aussi penchées sur l'arrivée et l'utilisation massive de ces outils et interfaces, sous divers angles. Détailler l'ensemble des approches demeure un exercice périlleux face à leur grand nombre. La sociologue Delphine Gardey dresse un panorama qui se veut exhaustif des différentes réflexions féministes autour des usages des technologies dans son article « de la domination à l'action » (Gardey, 2003). Dans ce dernier, elle distingue deux polarités aux antipodes : d'un côté, les études dressant un portrait méfiant des technologies comme instrument de reproduction de l'idéologie patriarcale, de l'autre des plaidoyers décelant dans les communautés virtuelles des instruments prometteurs pour la lutte féministe. Ce chapitre se situe précisément à l'intersection de ces deux dynamiques. Il revient sur deux travaux sur les initiatives de deux femmes dénonçant le sexisme dans la pratique des jeux vidéo et les formes plurielles de sa réception en terrain geek.

Vouloir déconstruire la domination masculine structurante dans la conception et les usages des TIC passe également par un état des lieux des conditions des femmes qui s'engagent dans des domaines touchant de près aux technologies. C'est précisément le propos de ce chapitre qui concerne les initiatives publicisant le sexisme dans la pratique des jeux vidéo.

[560] Lorde Audre, 2003, p.39.

I. MOYENS D'ACTIONS CRITIQUES

Ce chapitre se déplace sur l'échelle du public en se concentrant sur deux bloggeuses amatrices et les plateformes participatives qu'elles mobilisent pour critiquer le sexisme dans la culture vidéoludique. Il analyse les vidéos et le site *Feminist Frequency* créé par la canadienne Anita Sarkeesian et la série d'articles publiés par Mar_Lard sur le blog « ça fait genre.com » d'Anne Charlotte Husson et sur le site Machisme Haute Fréquence dont elle est membre de l'équipe de rédaction. Par ces intermédiaires, elles dénoncent et déconstruisent la domination masculine dans et autour des jeux vidéo.

I.1. Deux démarches

Détaillons ces diverses formes de contributions amateures et les supports qui ont été mobilisés par les femmes à des fins critiques sur les jeux vidéo. Chronologiquement, les premières contributions amateures datent de 2009 avec la création par Anita Sarkeesian d'une chaîne Youtube : « *Feminist Frequency* » affichant une posture de dévoilement, clairement explicitée, des mécanismes de la domination masculine notamment dans les jeux vidéo. Plus généralement, sa principale volonté est d'explorer les représentations de genre dans les productions, les mythes et les messages de la popculture. Ses premières contributions prennent pour appui des *blockbusters* américains ou des séries télés. Elle se centre ensuite, à partir de 2012, toujours dans cette même dynamique, sur les jeux vidéo. Ces vidéos mettent directement en scène l'initiatrice du projet qui présente, à l'aide d'extraits tirés de jeux, les représentations des femmes dans les jeux vidéo avec un argumentaire quasi pédagogique. Les vidéos ne décrivent pas en détail l'individualité de chaque personnage. L'essentiel de ces vidéos, se focalisant sur les aventures vidéoludiques, est regroupé dans la série « *Tropes vs women* »[561] où, face à l'offre pléthorique, le parti-pris est de rassembler des exemples de rôles redondants de personnages féminins dans les jeux vidéo. La définition qu'elle propose du « *trope* » est centrale dans sa démarche. Il désigne : « un pattern commun qui revient dans une histoire ou une caractéristique attribuée à un personnage. Un trope devient un cliché par sa redondance »[562] (Anita S). Après avoir posté sa première vidéo sur ce sujet elle lance une campagne *Kickstarter*[563] (appel au don des internautes) afin de pouvoir financer son travail au quotidien. Le succès de sa démarche lui permet aujourd'hui de vivre de ses vidéos et d'être entourée d'une équipe de femmes qui

[561] La série compte 16 vidéos réparties sur 2 saisons.
[562] Traduction personnelle tirées de la série de vidéo d'Anita Sarkeesian: « *A trope is a common pattern in a story or a recognizable attribute in a character that conveys information to the audience. A trope becomes a cliche when it's overused* ».
[563] 158.922$ avec 6968 de contributeur·ice·s montre le soutien effectif du projet. Il avait pour but affiché de produire des vidéos qui reviennent sur les stéréotypes des personnages féminins dans les jeux vidéo.

collaborent avec elle (*design*, édition, secrétariat). Son site internet : *feministfrequency.com* regroupe la totalité de ses vidéos et articles sur des sujets variés qui permettent d'avoir un regard plus large sur cette démarche. En effet, outre les jeux vidéo, Anita Sarkeesian réagit fréquemment sur l'actualité, toujours par le biais de vidéos et d'écrits, à travers un prisme féministe affiché. Hormis ses prises de positions militantes, son site internet répertorie, conformément à la dimension pédagogique évoquée plus haut, de la documentation (définitions, inventaires de ressources internet) sur le féminisme et recommande des contenus médiatiques plus nuancés quant aux visions du monde qu'ils véhiculent (séries, films, jeux, lectures), proposant ainsi des alternatives en matière de consommation médiatique.

Le choix de se centrer sur ces deux auteures n'est pas pensé comme représentatif de l'ensemble des argumentaires militants féministes/jeux vidéo disponibles sur internet. D'autres articles, comptes de veilles et critiques ou encore des vidéos, reviennent eux-aussi sur les multiples formes du sexisme dans et autour des jeux vidéo. A ce propos, le site *Feminist Frequency* et les articles de Mar_Lard regroupent et proposent de nombreux liens qui renvoient à ces autres initiatives autour de la thématique. En ce sens, les deux auteures se citent dans le paysage militant à la manière d'autres plateformes web féministes (Jouët, Niemeyer et Pavard, 2017). Outre la richesse des références mobilisées, qui dépasse le simple registre du témoignage, nous reviendrons sur ce point par la suite, les formes adoptées par ces deux initiatives les distinguent par certains facteurs. Temporels tout d'abord : les travaux d'Anita Sarkeesian et de Mar_Lard proposent des formats quasi sériels et spécialisés qui s'éloignent des travaux ponctuels. Déclinés en plusieurs épisodes, les articles, le site et les vidéos traitent le sujet en profondeur. La richesse des argumentaires constitue un des critères dans le choix de notre focale. Il n'est pas le seul. Le caractère novateur de ces deux initiatives est, lui aussi, à souligner. Chronologiquement, le point de départ est commun et date de juin 2012. Coté contenu-vidéo, Anita Sarkeesian reste la première à proposer et assumer de s'attaquer à l'analyse des rapports de genre dans la popculture et à avoir ensuite le projet de consacrer une série prenant pour focale les jeux vidéo. De façon concomitante, le premier article de Mar_Lard suit cette logique en France mais sous la forme écrite. Les plateformes choisies où sont disponibles les contenus se distinguent elles aussi et sortent d'une logique strictement personnelle. Ces dernières sont spécialisées dans le genre (Mar_Lard) ou directement sur féminisme et jeux vidéo (Anita Sarkeesian).

I.2 Audience

L'audience constitue un des autres paramètres de ce choix de corpus. Ce type de contribution est néanmoins difficile à évaluer qualitativement avec des réponses et des réactions sous couvert d'anonymat : qui sont les personnes qui regardent et fréquentent le site ? Quelles sont les

formes de réception et de compréhension des contenus ? Afin de pallier les masques virtuels, les métriques offertes par les diverses interfaces de communication apportent des éléments quantitatifs. Avec quels indicateurs peut-on mesurer le lectorat de ce type de démarche ? Dominique Boullier et Audrey Lohard (2015) ont recensé des instruments pour mesurer les réputations numériques par le biais de l'amplification ainsi que du *network score*. Les critères pris en compte dans la construction et l'analyse des topographies du web féministes (Jouët, Niemeyer et Pavard, op.cit.) ont également inspiré notre démarche. Nous en retenons, dans un premier temps, deux types de données : le nombre d'abonné·e·s et de visionnages. Le premier chiffre permet de préciser la présence de *Feminist Frequency* sur les réseaux sociaux (Twitter[564], Facebook[565]), ainsi que sur la chaîne YouTube qui compte 223.010 abonnements[566]. Le nombre de vues des vidéos constitue également un indicateur de popularité sur Youtube (299.0261 visionnages pour la première vidéo « *Tropes vs women* »)[567]. Enfin, la somme récoltée en 2012 (158.922$) avec le lancement de sa campagne de financement *Kickstarter* démontre le soutien effectif du projet.

Côté français, les publications de la bloggeuse Mar_Lard qui prennent la forme d'articles mis en ligne sur le blog « ça fait genre » marquent une émergence de la thématique dans l'Hexagone. Bien que les deux types de production diffèrent en termes de support choisi (vidéo vs article écrit), Mar_Lard fait directement lien, dans un de ses articles, entre sa démarche et celle de *Feminist Frequency*, qu'elle qualifie d' « excellente ». Sur deux années (de juin 2012 à mars 2013), la bloggeuse publie cinq billets ayant pour fil conducteur la dénonciation du sexisme dans et autour des jeux vidéo. L'environnement dans lequel les écrits de Mar_Lard sont disponibles est lié à cette volonté. En effet, le blog « ça fait genre.com », créé par une normalienne agrégée de lettres modernes, Anne-Charlotte Husson, affiche dans sa description son ancrage féministe ainsi qu'un double objectif : militant et pédagogique. Il est séquencé en plusieurs catégories (14 au total)[568] qui déclinent le féminisme sous divers thèmes comme l'illustrent les parties : « concepts », « argumentations, « anti », « coups de gueule » ou « mobilisations ». Mar_Lard ne publie pas initialement ses contributions sur une plate-forme dont elle est la propriétaire à l'inverse d'Anita Sarkeesian avec sa chaîne YouTube et son site internet. Toutefois, le choix du blog en question ne semble pas avoir été laissé au hasard puisqu'il traite essentiellement d'objets en lien avec des réflexions autour des rapports sociaux de genre. Dans les termes qu'elle utilise pour se présenter dans l'espace alloué aux portraits rapides des auteur·e·s contributeur·ice·s de « cafaitgenre.com », Mar_Lard donne des indices sur son parcours dans l'enseignement supérieur : elle est titulaire d'un master de marketing en science politique. Autre précision présente dans

[564] 725K de personnes qui suivent son actualité (*followers)* (consulté en mars 2019).
[565] 108492 mentions « j'aime » sur sa page Facebook (consulté en mars 2019).
[566] Chiffre datant du 17 mars 2019.
[567] Chiffre datant du 17 mars 2019.
[568] Consulté en mai 2017.

ces quelques mots, contrairement à Anita Sarkeesian, l'auteure ne semble pas vouloir vivre de la rédaction de ses contributions et souligne qu'elle souhaite travailler dans l'industrie du jeu vidéo. Cette différence d'orientation peut expliquer, en partie, l'absence de nouveaux articles depuis mars 2013.

L'audience des articles de Mar_Lard est moindre que celle de son homologue américaine. Son article comptant le plus de commentaires est le dernier publié (2013 commentaires) : « Sexisme chez les geeks : « pourquoi notre communauté est malade et comment y remédier ». Il est intéressant de voir que, sur le blog, les commentaires sont fermés. Devant la difficulté de modération, et d'un commun accord, Anne-Charlotte Husson et Mar_Lard ont décidé de clore la discussion par ce canal. L'auteure est également présente sur Twitter où elle prend position, veille et participe à l'actualité vidéoludique en faisant partager des contenus à ses abonné.e.s. À la suite de cette série d'articles, Mar_Lard est invitée à prendre la parole et devient la référente médiatique sur la thématique « sexisme et jeux vidéo »[569]. Elle intègre une équipe de trois personnes en 2013, réunies autour de la rédaction d'un site de veille collaboratif sur le sexisme en milieu geek : Machisme Haute Fréquence. Hormis la proximité évidente des noms des deux sites (*Feminist Frequency* outre Atlantique), il propose une entrée par la pratique autour de la culture *geek*. Il affiche, lui aussi, des intentions clairement militantes et pédagogiques : « Machisme Haute Fréquence est un site de veille collaborative visant à documenter les différentes formes de sexisme surgissant régulièrement dans les environnements communément considérés « geeks » : comics, jeux vidéo, techno ». Toutefois, les apports de ce dernier restent limités, ici, dans la mesure où la dernière publication de Machisme Haute Fréquence date de février 2015. Cette absence de vie éditoriale semble être symptomatique de la difficulté de pérennisation du travail collaboratif amateur sur internet. Le site et les articles qu'il héberge, contrairement au blog « ça fait genre », ne sont pas ouverts, et ne semblent jamais l'avoir été, aux commentaires des internautes.

II. FORMES ET CONTENUS DES ARGUMENTAIRES

> « J'écris pour les femmes qui ne parlent pas, pour celles qui n'ont pas une voix parce qu'elles étaient tellement terrifiées, parce qu'on nous apprend à respecter la crainte plus que nous-mêmes. On nous a appris que le silence nous permettrait de nous sauver, mais il ne sera pas ainsi » - Lorde

Focalisons-nous sur les formes prises par les deux argumentaires de Mar_Lard et Anita Sarkeesian esquissés en ouverture de ce chapitre. Les similitudes entre leurs démarches ne se

[569] À l'image de ses interviews : émission du Vinvinteur (avril 2013), radio USUL (mai 2014) ou encore de ses interventions en tant qu'experte : journée « sexisme, jeux vidéo et culture geek » à l'ENS de Lyon (mars 2014), conférence « les jeux vidéo ont-ils un genre ? » au centre Hubertine Auclert à Paris (juin 2013).

limitent pas aux outils utilisés (site internet, blogs, Twitter), elles renvoient également à la construction de leurs propos. Outre la volonté de mettre en évidence des représentations sexistes, leurs productions ont une origine commune, à l'image des travaux féministes, à savoir une indignation face aux « *contraintes qui pèsent sur leurs propres vies* » (Clair, 2016) ; contraintes qui ont pesé sur elles et dont elles témoignent en en tant que joueuses passionnées. Le slogan de Feminist Frequency « *Sois critique envers le média que tu aimes* »[570] est une parfaite illustration de leur attachement à l'objet critiqué. Une des contributions de la bloggeuse Mar_Lard, « *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade et comment y remédier* »[571], présente un panorama des manifestations du sexisme dans les jeux vidéo. Dès les premières lignes, l'auteure précise qu'elle va revenir sur la réalité du sexisme geek et qualifie sa démarche d'écriture de « dossier »[572]. Il donne un aperçu aux personnes étrangères des mécanismes de production (industrie, presse) et de reproduction du sexisme dans les jeux et dans les espaces alloués à la pratique (salons, compétitions, forums internet). Cet article recense et regroupe des archives ou des exemples qui sont décryptés pour montrer, en filant la métaphore pathologique, comment le sexisme sclérose la culture *geek*.

II.1. Des ancrages féministes

L'originalité de la démarche de ces deux bloggeuses se caractérise par la montée en généralité de leurs argumentaires. En effet, nous ne sommes pas face à des témoignages isolés ou à de la veille informationnelle. Elles proposent des analyses fines produites avec un effort de démonstration fondé sur des références féministes et, plus largement, sur des recherches en sciences humaines et sociales. Il est intéressant de voir quels sont ces emprunts et comment les deux auteures les mobilisent dans leurs propos. Sur le site *Feminist Frequency*, la section « *Feminism* 101 » est consacrée à l'approfondissement des termes et notions. Ces références sont à la fois larges et spécialisées, comme des conseils de lecture d'articles de magazines ou de journaux, des blogs amateurs ou des ouvrages universitaires. Ce lien avec la recherche universitaire se décèle également à partir des remerciements présents à la fin des vidéos. Plusieurs noms de chercheuses sont cités, l'une d'entre elles, Jennifer Jenson, fait même partie de l'équipe de rédaction du site[573].

Le vocabulaire utilisé par Mar_Lard témoigne d'une appropriation des travaux féministes dans le champ du genre. Cela transparaît du fait qu'elle insère des liens, vers des blogs ou des

[570] Traduction personnelle : « *be critical of the media you love* ».
[571] Article publié en 2013 : https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/.
[572] Converti en document, l'article compte 128 440 caractères.
[573] Jennifer Jenson est professeure (technologie/pédagogie) à l'université de York et présidente de l'association Canadienne des *Game studies*.

comptes Twitter, d'universitaires ou encore du fait qu'elle interpelle son lectorat, par exemple lorsqu'elle dit, en réaction aux arguments antiféministes, « tu la sens mon ignorance complète de toute l'histoire, sociologie, science humaine ? »[574]. Il en va de même lorsqu'elle communique l'actualité de la recherche sur le sujet : « Je vous signale également la tenue à Lyon, du 12 au 14 juin, d'un colloque intitulé genre et jeux vidéo »[575].

Outre l'utilisation d'un même vocabulaire et de sources riches, les deux auteures construisent leurs argumentaires en proposant des concepts qui généralisent leurs approches. Elles invitent toutes deux à questionner des figures conceptuelles telles que « la demoiselle en détresse » ou « les femmes au frigo »[576], afin de montrer la récurrence des rôles et des représentations stéréotypées des personnages féminins dans les jeux vidéo[577]. Elles listent ces figures en les accompagnant d'analyses des mécanismes de jeu, des fonctions et des corps (« *character design* ») des femmes représentées dans les jeux. Cependant, elles ne traitent pas que des jeux mais de la culture geek en général. Par exemple, l'article « Joystick : apologie du viol et de la culture du machisme » de Mar_Lard[578] contient un autre exemple de cette démarche analytique en montrant, cette fois-ci du côté de la presse spécialisée, comment la culture du viol se mêle à une critique d'un titre de jeux vidéo en esthétisant l'agression d'une célèbre héroïne de jeu vidéo[579].

II.1.1. Intersectionnalité des luttes

La dimension intersectionnelle est un des autres facteurs de montée en généralité qui les distinguent des travaux du panel critique disponible sur internet. En effet, les sites, les articles et les vidéos ne se focalisent pas uniquement sur les femmes mais soulignent l'enchevêtrement des rapports de domination. Cette volonté est clairement affichée sur les deux plateformes : « Analyser les liens entre les médias modernes et les problématiques du genre, de la race et de la sexualité »[580], « cataloguer, analyser et déconstruire ces incidences de sexisme (ainsi que d'homophobie et de transphobie)»[581]. Les mêmes mécanismes analytiques reviennent sur l'omniprésence des personnages hommes blancs, jeunes, hétérosexuels et donc sur l'absence de diversité dans les incarnations proposées aux joueur·euse·s. Elles montrent également comment les

574 Sexisme chez les geeks (…) (2013).
575 Article : Joystick : apologie du viol et de la culture du machisme (2012).
576 *Women in refrigerators* en anglais : la maltraitance des femmes comme mécanisme de narration (voir la définition de Mar_Lard dans son article « *sexisme chez les geeks (…)* » et celle de A.Sarkeesian présente dans le glossaire de son site).
577 Un glossaire reprenant l'ensemble de ces figures est disponible sur le site *Feminist Frequency*.
578 Article publié en 2012 : https://cafaitgenre.org/2012/08/18/joystick-apologie-du-viol-et-culture-du-machisme/.
579 Article paru dans le magazine Joystick (numéro spécial été 2012) pour la sortie d'un des opus de la série de jeu Tomb Raider mettant en scène Lara Croft.
580 Traduction personnelle : « *Today, Feminist Frequency (..) analyzes modern media's relationship to societal issues such as gender, race and sexuality » disponible dans la section « about* » consacrée à la présentation du site feministfrequency.com.
581 Visible dans la présentation du site section « c'est quoi ? » du site internet Machisme Haute-Fréquence.

représentations, les rôles et les fonctions véhiculent une image tout aussi stéréotypée de la masculinité hégémonique.

La volonté de prendre en compte la cause LGBT[582] dans le mouvement des joueuses féministes est visible sur le site *Feminist Frequency* où sont publiées des vidéos des premières éditions du salon de jeux vidéo au titre évocateur de la population visée : *GaymerX*[583]. Il a pour vocation de créer un espace « *queer* »[584] et « *safe* entre joueur·euse·s de tous les genres, races, ethnicités, sans validisme et de toute les orientations, pour se réunir et faire ce qu'on aime le plus : jouer » (voir rubrique de présentation sur le site de ces conventions)[585]. La lutte contre les oppressions dans les espaces publics de partage de la culture vidéoludique est au cœur de la création de ces rassemblements. Par ce prisme, cette démarche rappelle la notion d'« identités fracturées » prônée par Donna Haraway dans le manifeste cyborg (1985), avec la prise en compte de la multiplicité des subjectivités dans les formes de rassemblements et d'oppositions. Ainsi, Anita Sarkeesian et Mar_Lard ne plaident pas pour « l'universalité de la cause des femmes » mais davantage pour des rapports de genre « *qui ne se limiterai[ent] pas à constater et critiquer l'absence/présence des femmes. Le genre ne signifie pas femme, mais une relation binaire qui se constitue dans la pratique et non avant* »[586] (Puig de la Bellacasa, 2014).

Dans cette optique, de trop rares pistes existent (Mod[587], jeux indépendants). Bien qu'elles soient loin de constituer l'offre majoritaire, elles renvoient à la notion de bricolage au sens de Michel de Certeau (1990) et sont également reprises par Anita Sarkeesian et Mar_Lard comme constituant d'autres alternatives de piratage du genre (*genderhack*) en matière d'œuvres vidéoludiques.

II.1.2. Un style qui tranche

Cet ancrage théorique et amateur n'est pas livré à l'audience de manière neutre et indifférenciée. L'opinion engagée des auteures se devine ou se donne à voir plus explicitement au travers de ficelles narratives et de mises en scène de leurs propos. Elles se décèlent particulièrement dans les procédés rhétoriques des articles de Mar_Lard. Elle n'hésite pas à indiquer ses réactions personnelles face aux affaires qu'elle détaille, généralement par le biais de petites phrases répétitives, isolées du corps du texte ou entre parenthèses comme par exemple «

[582] Lesbiennes, Gays, Bi, Trans.
[583] Voir le site : http://gaymerx.com/.
[584] Le terme « *queer* » appliqué dans ce contexte désigne plus précisément un espace de mise en avant des LGBTQ+, afin de souligner que les jeux vidéo c'est pour tout le monde : « *The idea was simple: gaming is for everyone* » (rubrique « about us » sur le site dédié à cette initiative : https://gaymerx.org/about-us), (mars, 2019).
[585] https://gaymerx.org/about-us (mars, 2019).
[586] À propos des travaux de Élisabeth Potter, dans Puig de la Bellacasa, 2014, p. 195.
[587] Abréviation de modification, procédé qui consiste à apporter des modifications à un jeu.

toussetousse*patriarcat*toussetousse, retour à l'homogénéité masculine »[588]. Ou encore à donner directement son avis : « (suprême foutage de gueule, classe) », « ben voyons, classe »[589]. Le recours à la ponctuation et la taille des caractères sont également utilisés à ces fins. Les interrogations semblent être employées comme support de réflexivité destiné au lectorat en interpellant directement les femmes et en leur offrant une place de sujet critique :

> « Pour vivre heureuses, vivons cachées ? Vous croyez vraiment que la "misandrie" et la "stigmatisation des geeks émanent des féministes" ? Ça ne vous dérange pas que ce soient des mecs comme ça qui vous représentent ? » (Extrait de : Mar_Lard, article Sexisme chez les *geeks*, 2013).

Dans les vidéos d'Anita Sarkeesian, les procédés narratifs tels que des soupirs, des silences ou de légères grimaces viennent marquer des interrogations ou des réactions personnelles. Leurs descriptions des faits analysés répondent à un style de narration propre. Nous pourrions qualifier l'écriture de Mar_Lard de brute et incisive. Elle rappelle d'une certaine manière (propos crus, termes pouvant être affiliés à un registre vulgaire) la plume de l'écrivaine féministe Virginie Despentes qu'elle cite :

> « Papa va te la rectifier, ta bite mentale », écrivait Despentes » (Extrait de : Mar_Lard, article : Sexisme chez les *geeks*, 2013).
>
> « Je te désire mais je te crache à la gueule, encore et toujours [590]…, Le mythe habituel que les hommes sont des clébards en rut, violents et dirigés par leurs bites, que je perpétue soigneusement parce que ça me fournit une excuse confortable pour me comporter comme un porc ? » (Extrait de : Mar_Lard, article : Joystick, 2012).

Ces choix de vocabulaire semblent faire écho à la violence des processus sexistes décrits. Sur le site *Feminist Frequency,* la logique n'est pas la même. Dans les vidéos liées à l'actualité politique plus immédiate, Anita Sarkeesian fait appel à un registre davantage émotionnel qui s'entend dans sa voix ou encore dans l'absence de mise en scène (graphisme, musique) habituellement présente dans ses autres séries de vidéos. Ainsi, l'aspect situé des argumentaires et les mécanismes narratifs utilisés nous invitent à considérer ces contributions amateures comme des espaces de discours et d'actions tels ceux imaginés par Donna Haraway (op.cit.) où règnent le détournement et l'ironie.

[588] Mar_Lard article : Joystick (2012).
[589] Mar_Lard article : Sexisme chez les geeks (2013).
[590] Mar_Lard, Joystick.

II.2. Entre alliances des subjectivés et savoirs situés

« *Think we must* »[591] – Woolf

L'analyse de ces points rhétoriques, construits et pensés par des amatrices de jeux vidéo, rappelle, dans leurs modes opératoires, des mécanismes déjà évoqués dans les différents courants de la pensée féministe. L'aspect documenté du travail et le système référentiel qui nourrit les raisonnements ne sont pas les seuls indicateurs. Les apports historiques, le retour sur l'actualité politique, le recensement de témoignages extérieurs subissant des formes de sexisme, sont eux aussi présents dans les argumentaires. Ainsi *Feminist Frequency,* revient sur l'actualité de l'opposition américaine au gouvernement Trump ou encore sur des femmes oubliées de l'histoire à l'image d'Ada Lovelace la première programmatrice informatique dans la série « *Ordinary Women, daring to defy history* ». Mar_Lard rappelle notamment le hashtag « *1reasonwhy* » (twitter) qui liste toutes les raisons qui empêchent les femmes de travailler dans l'industrie du jeu vidéo. Cet engagement polyphonique, collectif et personnel mais également historique et politique, fait écho au positionnement de Woolf dans son appel à se saisir des connaissances et à pénétrer les bastions masculins : « *on peut espérer dire la vérité et on doit se contenter d'indiquer le chemin suivi pour parvenir à l'opinion que l'on soutient* »[592] (Woolf, 2001). Anita Sarkeesian et Mar_Lard assument le caractère ancré de leurs argumentaires de façon semblable. Dès la première vidéo de la série « *Tropes vs womens* », Anita Sarkeesian précise qu'elle est fan des jeux et des personnages présentés tout en soulignant l'aspect salutaire de la critique faite à sa propre passion. Elle illustre son propos par une photo de son enfance la mettant en scène en train de jouer, avec une manette de NES (Super Nintendo) à la main. Mar_Lard va plus loin dans la mobilisation de son expérience personnelle du sexisme en détaillant son accueil dans les différents espaces de la culture geek (programmation, forums, jeu en ligne, milieu du hacking, magasins spécialisés). Ainsi, l'aspect situé de leurs prises de parole résonne comme autant d'arguments de légitimité faisant d'elles les héritières et les actrices d'une culture qu'elles critiquent pour mieux s'y retrouver.

Les deux types de prises de parole appréhendés dans ce propos se rapprochent également du *reclaim* (au sens de rétablir) (Rose, 1994) dans la mesure où elles traduisent une volonté de réclamer et se réapproprier un terrain, des places, dans la culture vidéoludique. En ce sens, le féminisme, outre les instruments théoriques et empiriques qu'il propose, semble autant être

[591] Il est difficile de traduire ces mots en dehors de l'analyse dans lesquels ils se situent. Dans son ouvrage « Une chambre à soi » (1938), Virginia Woolf montre la nécessité de déconstruire la domination masculine par la formation, notamment universitaire, des femmes. En gardant ce contexte réflexif à l'esprit, nous pourrions traduire cette phrase par: « (*avec nos appuis théoriques*) nous nous devons de réfléchir ».
[592] Woolf, 2011, p.8.

perçu au travers de la métaphore du sanctuaire avancée par Hook (1991) dans son analyse sur le *black* féminisme :

> « j'ai trouvé un lieu sanctuaire dans la « théorisation », tiré du sens de ce qui arrivait. J'ai trouvé un lieu dans lequel la vie pouvait être vécue différemment. (…) Quand notre expérience vécue de la théorisation est fondamentalement liée à des processus de rétablissement de soi (*self-recovery*), de libération collective, il n'y a pas d'écart entre la théorie et la pratique »[593] - Hooks traduit par M.Puig de la Bellacasa

L'hybridation des instruments et des plateformes issues des TIC ainsi que les analyses théoriques, nous donnent à voir un véritable processus d'empowerment amateur au sens de Nancy Hartsock de « pouvoir du dedans » (1997).

Ces formes amateures de contestations ne rejoignent qu'en partie l'émergence des consciences oppositionnelles cyberféministes imaginées par le *Cyborg Manifesto* de Donna Haraway (op.cit.). Il est important de nuancer le parallèle avec ce dernier. Malgré l'alliance d' « identités facturées » et le caractère situé des points de vue, la définition des subjectivités politiques féministes semble se baser, encore une fois, sur le statut des femmes comme victimes de la violence des hommes. Donna Haraway met en garde contre le positionnement des femmes en tant que « *victimes normalisées en innocence* »[594] (Harraway, 1985). Les travaux de Mar_Lard et Anita Sarkeesian peuvent être compris comme une première étape avant de pouvoir remettre en question les biais des doctrines autoritaires de l'expérience soulevées par le *Cyborg Manifesto*. S'attarder a d'abord rendre visibles les problématiques du sexisme, en évoquant et analysant les témoignages relatant sa violence, semble bénéfique pour des réflexions sur les formes d'actions collectives par et avec les TIC. Toutefois, les formes de points de vues appréhendées laissent entrevoir de multiple connexions dans l'émergence d'alliances au sens de Donna Haraway. Cependant, difficile d'appliquer stricto sensu le programme prôné par cette dernière « *qui nous laissa en plan* »[595] (Larue, 2018) après son célèbre manifeste, il s'agit plutôt de s'en inspirer :

> « Haraway nous abandonna donc avec une pile de livres sur les bras (en 1985, les liseuses n'existaient pas encore). C'étaient les œuvres au programme pour la révolution radicale féministe et cyborg. C'étaient des textes de science-fiction. La question était : comment devenir un cyborg afin d'en finir avec la famille, le patriarcat et le capitalisme ? (…) La réponse était dans des romans. De science-fiction » - Larue

[593] Hooks, traduction de M. Puig de la Bellacasa, 2014, p. 80-81.
[594] Traduction et analyse des concepts de Donna Haraway dans l'ouvrage Puig de la Bellacasa, 2014.
[595] Larue, 2018, p.13.

Si les parallèles avec le cyberféminisme sont plus nuancés, les initiatives de Mar_Lard et Anita Sarkeesian semblent se situer au-delà de la troisième vague web féministe décrite par Josiane Jouët, Katharina Niemeyer et Bibia Pavard (op.cit.). En effet, l'égalité femmes/hommes n'est pas le centre de leur propos. Toutes deux s'inscrivent dans une perspective intersectionnelle, présentent une identité claire et mobilisent des référentiels théoriques qui les situent dans le paysage féministe. La hiérarchisation des luttes n'est pas présente, au contraire d'autres courants féministes visibles en ligne, dans le sens où Mar_Lard et Anita Sarkeesian tendent à créer des espaces et des initiatives allant vers une plus grande convergence des mécanismes d'oppression. En ce sens les technologies sont saisies pour les potentialités qu'elles offrent en terme d'empowerment publicisant une critique ayant pour but de visibiliser le sexisme mais également de réfléchir aux possibilités de sortir du patriarcat équipées et par les technologies (Plant, 1997 ; Jouët, Niemeyer et Pavard, op.cit.).

Outre l'analyse des répertoires d'action, il apparaît également indispensable d'aller plus loin dans l'étude de la réception de la critique féministe vidéoludique et de suivre ces contributions ainsi que ses formes de collectifs situés. En effet, « *si ce que nous changeons ne nous change pas, on ne fait que jouer avec les blocs* »[596] (Piercy, 1997).

III. RÉCEPTION DE LA CRITIQUE

> « Pionnières, elles sont les premières à franchir la porte de certain lieux-espaces jusqu'alors strictement masculins – qu'elles encombrent de leur présence insolite »[597] - Gardey

Après avoir analysé les procédés narratifs des bloggeuses, il est intéressant de revenir sur la réception en décrivant les commentaires et les réactions qu'elles ont suscités. Leurs articles et leurs vidéos ne sont pas passés inaperçus et n'ont pas échappé au « *disputing process* » (Lemieux, 2007). Ils ont rencontré différents types de réactions qui relèvent, comme nous allons le voir, de rapports de force soutenus et rendus possibles par les dispositifs sociotechniques. L'essentiel de l'analyse, présente dans cette partie, se base sur les commentaires présents dans l'article de Mar_Lard « Sexisme chez les geeks » (2013). Ce dernier a fait office de précurseur en France dans le dévoilement médiatique de la domination masculine dans le domaine vidéoludique. Témoin de cette diffusion, dans les mois qui suivent sa publication, l'auteure est invitée à prendre la parole dans de nombreuses sphères médiatiques. Cette publication

[596] « *If what we change does not change us we are playing with bloks* » travaux de Piercy mobilisés par Hartsock, 1997, p. 18 reprise par Puig de la Bellacasa, 2012, p. 35.
[597] Gardey, 2002, p.29.

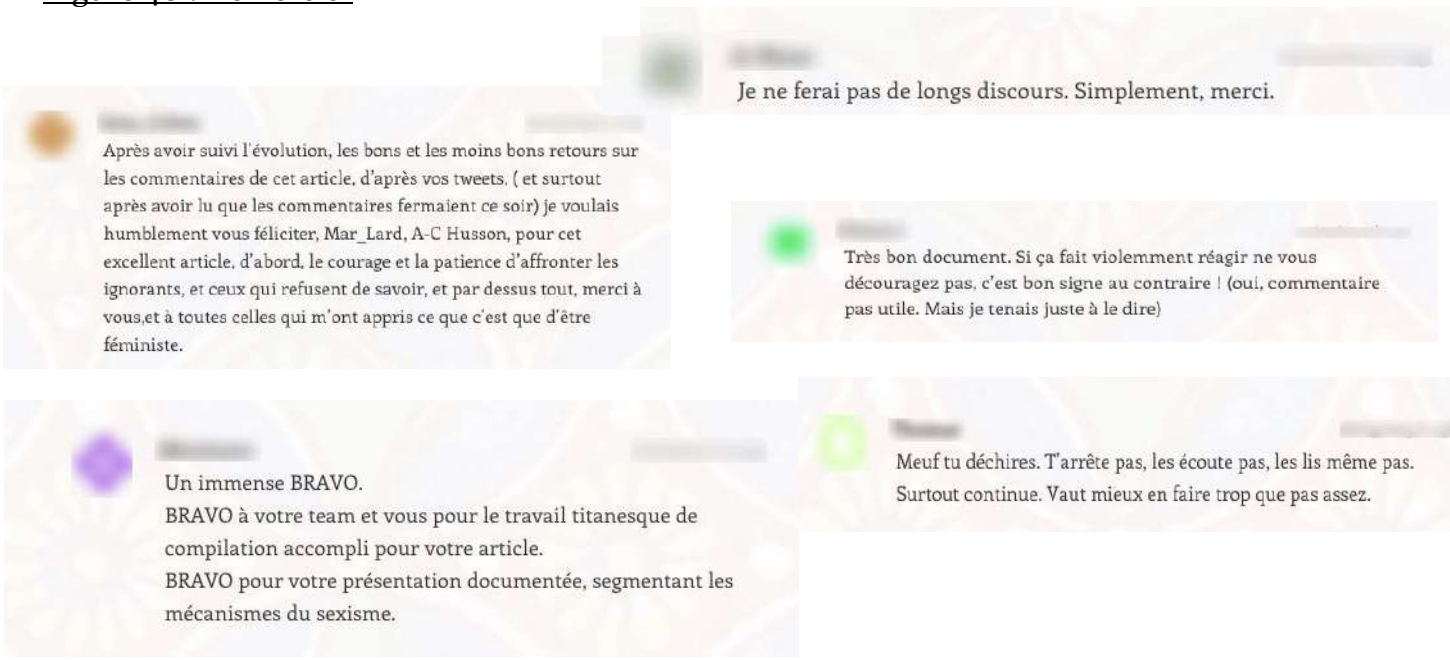
cristallise également le plus de réactions (2.013 commentaires). Notons que ce matériau reste partiel. En effet, la possibilité de poster des réactions s'est close 14 jours après la parution de l'article et certains commentaires ont été modérés par l'auteur et la propriétaire du blog. Concernant les vidéos de la chaîne *Feminist frequency,* il est impossible de réagir via l'espace situé en bas des vidéos traditionnellement alloué à cet effet. Cependant, quelques indices sont traçables dans les polémiques visibles sur des sites externes à celui d'Anita Sarkeesian.

La dernière partie de ce chapitre fait le lien entre les différents niveaux de visibilité des femmes dans la pratique des jeux vidéo. Elle s'intéresse aux liens saisissables entre la réception des travaux féministes mis en lien avec le premier terrain présenté : la population de *gameuses*. En effet, l'ensemble de nos données empiriques sont mêlées. Les *gameuses* jouent à domicile, parfois en LAN parties et ont toutes un avis sur les travaux de Mar_Lard et Anita Sarkeesian.

III.1. Saluer et prendre conscience

Il est important de commencer par souligner les nombreux commentaires favorables aux vidéos d'Anita Sarkeesian et aux articles de Mar_Lard. Dans le cas de *Feminist frequency,* la grande participation à la campagne participative est un indicateur de l'intérêt pour cette initiative. Le fait que cette dernière vive actuellement de son site internet à plein temps, fonctionnant sur des dons privés, est également un des indicateurs du succès de sa démarche. Des internautes les remercient d'avoir décrit des mécanismes perçus au quotidien sans pouvoir les nommer. Beaucoup saluent cette volonté de sortir ces problématiques du silence. L'aspect finement documenté et le travail d'archive sont également mis en avant. Ces remerciements sont souvent associés à une mise en garde et des encouragements face aux potentielles répercussions dont les auteures pourraient faire l'objet.

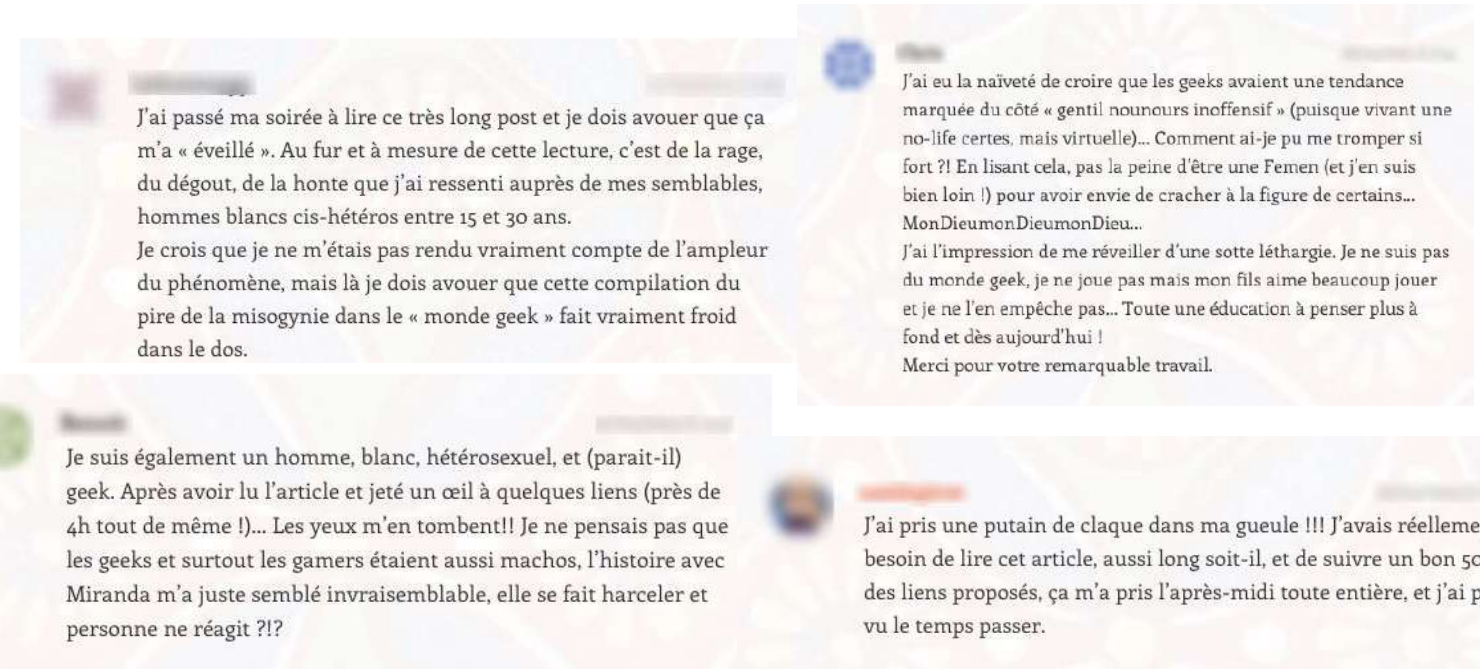
Figure 40 : Remercier

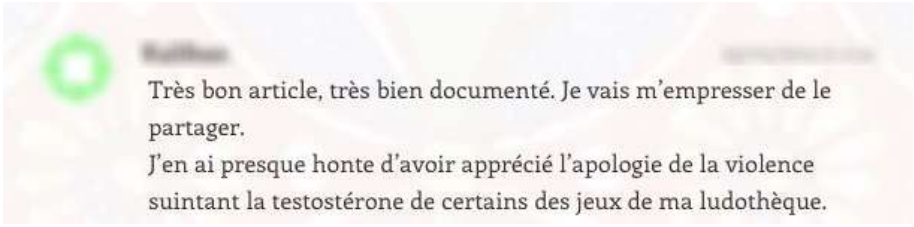


Commentaires « sexisme chez les geeks» : mars 2013.

Outre les remerciements, cet article est salué pour la prise de conscience qu'il a enclenchée. L'abondance de preuve, l'explicitation au travers de différentes situations a l'effet d'un véritable « réveil » sur l'omniprésence du sexisme dans la culture *geek*. Certaines personnes, s'identifiant comme « hommes », partagent leur indignation face aux mécanismes soulevés par Mar_Lard.

Figure 41 : Prendre conscience



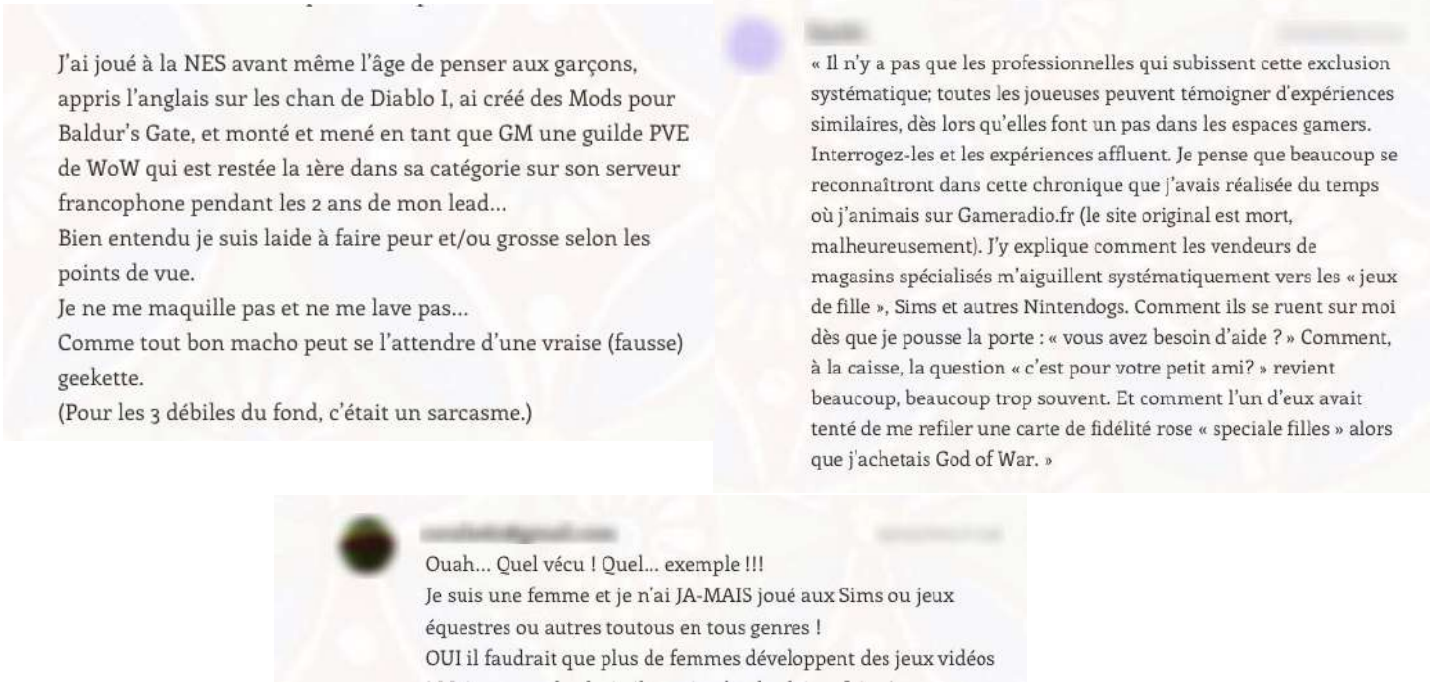

Très bon article, très bien documenté. Je vais m'empresser de le partager.
J'en ai presque honte d'avoir apprécié l'apologie de la violence suintant la testostérone de certains des jeux de ma ludothèque.

Commentaires « Sexisme chez les geeks» : mars 2013.

III.1.2. Témoigner

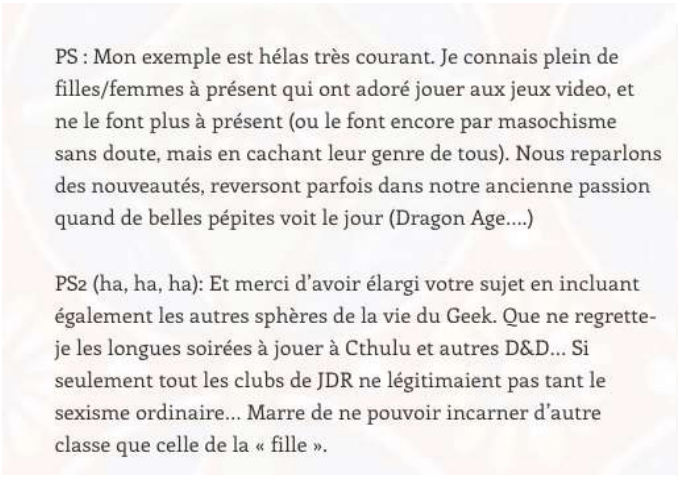
Dans cette lignée élogieuse de la démarche, certains·es lecteur·ice·s s'appuient sur elle afin de partager leur expérience du sexisme dans le domaine. Ces récits sont particulièrement saisissables dans les commentaires de l'article de Mar_Lard « Sexisme chez les geeks ». Ce dernier apparaît comme déclencheur sur des systèmes d'oppression qui, jusqu'alors, étaient passés sous silence. Des magasins d'informatique aux écoles d'informatique jusqu'aux espaces de pratique ou plus largement du ludique (jeu de rôle), des personnes partagent les expériences vécues au quotidien. Ces témoignages abondent dans le sens de l'argumentaire de l'auteure. L'espace des commentaires apparaît alors comme un lieu de prise de parole où des anonymes se racontent et partagent leurs expériences du sexisme ordinaire dans la culture geek.

Figure 42 : Partager son expérience

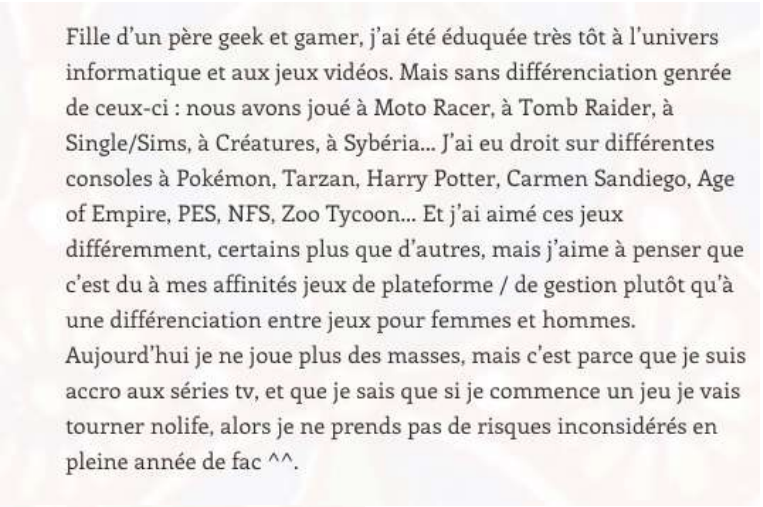

J'ai joué à la NES avant même l'âge de penser aux garçons, appris l'anglais sur les chan de Diablo I, ai créé des Mods pour Baldur's Gate, et monté et mené en tant que GM une guilde PVE de WoW qui est restée la 1ère dans sa catégorie sur son serveur francophone pendant les 2 ans de mon lead...
Bien entendu je suis laide à faire peur et/ou grosse selon les points de vue.
Je ne me maquille pas et ne me lave pas...
Comme tout bon macho peut se l'attendre d'une vraise (fausse) geekette.
(Pour les 3 débiles du fond, c'était un sarcasme.)

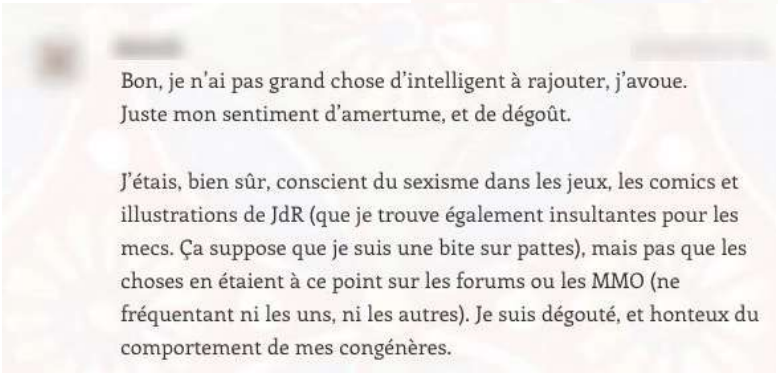
« Il n'y a pas que les professionnelles qui subissent cette exclusion systématique; toutes les joueuses peuvent témoigner d'expériences similaires, dès lors qu'elles font un pas dans les espaces gamers. Interrogez-les et les expériences affluent. Je pense que beaucoup se reconnaîtront dans cette chronique que j'avais réalisée du temps où j'animais sur Gameradio.fr (le site original est mort, malheureusement). J'y explique comment les vendeurs de magasins spécialisés m'aiguillent systématiquement vers les « jeux de fille », Sims et autres Nintendogs. Comment ils se ruent sur moi dès que je pousse la porte : « vous avez besoin d'aide ? » Comment, à la caisse, la question « c'est pour votre petit ami? » revient beaucoup, beaucoup trop souvent. Et comment l'un d'eux avait tenté de me refiler une carte de fidélité rose « speciale filles » alors que j'achetais God of War. »

Ouah... Quel vécu ! Quel... exemple !!!
Je suis une femme et je n'ai JA-MAIS joué aux Sims ou jeux équestres ou autres toutous en tous genres !
OUI il faudrait que plus de femmes développent des jeux vidéos


PS : Mon exemple est hélas très courant. Je connais plein de filles/femmes à présent qui ont adoré jouer aux jeux video, et ne le font plus à présent (ou le font encore par masochisme sans doute, mais en cachant leur genre de tous). Nous reparlons des nouveautés, reversont parfois dans notre ancienne passion quand de belles pépites voit le jour (Dragon Age....)

PS2 (ha, ha, ha): Et merci d'avoir élargi votre sujet en incluant également les autres sphères de la vie du Geek. Que ne regrette-je les longues soirées à jouer à Cthulu et autres D&D... Si seulement tout les clubs de JDR ne légitimaient pas tant le sexisme ordinaire... Marre de ne pouvoir incarner d'autre classe que celle de la « fille ».


Fille d'un père geek et gamer, j'ai été éduquée très tôt à l'univers informatique et aux jeux vidéos. Mais sans différenciation genrée de ceux-ci : nous avons joué à Moto Racer, à Tomb Raider, à Single/Sims, à Créatures, à Sybéria... J'ai eu droit sur différentes consoles à Pokémon, Tarzan, Harry Potter, Carmen Sandiego, Age of Empire, PES, NFS, Zoo Tycoon... Et j'ai aimé ces jeux différemment, certains plus que d'autres, mais j'aime à penser que c'est du à mes affinités jeux de plateforme / de gestion plutôt qu'à une différenciation entre jeux pour femmes et hommes. Aujourd'hui je ne joue plus des masses, mais c'est parce que je suis accro aux séries tv, et que je sais que si je commence un jeu je vais tourner nolife, alors je ne prends pas de risques inconsidérés en pleine année de fac ^^.


Bon, je n'ai pas grand chose d'intelligent à rajouter, j'avoue. Juste mon sentiment d'amertume, et de dégoût.

J'étais, bien sûr, conscient du sexisme dans les jeux, les comics et illustrations de JdR (que je trouve également insultantes pour les mecs. Ça suppose que je suis une bite sur pattes), mais pas que les choses en étaient à ce point sur les forums ou les MMO (ne fréquentant ni les uns, ni les autres). Je suis dégouté, et honteux du comportement de mes congénères.

Commentaires « Sexisme chez les geeks» : mars 2013.

III.2. Ouvrir la boîte de Pandore

> « Personne n'est plus arrogant envers les femmes, plus agressif ou méprisant, qu'un homme inquiet pour sa virilité »[598] - De Beauvoir

Ces types de réception positive de partage d'expérience ne sont pas les seuls types de réception lisibles dans les commentaires de l'article de Mar_Lard. Le spectre de cette dernière n'est pas uniquement polarisé et ne semble pas dû au hasard selon des standards visibles plus largement dans la culture *geek*. L'analyse de la réception retrace ces divers degrés de compréhension et d'appropriation se situant, cette fois-ci, du côté d'une réception plus nuancée.

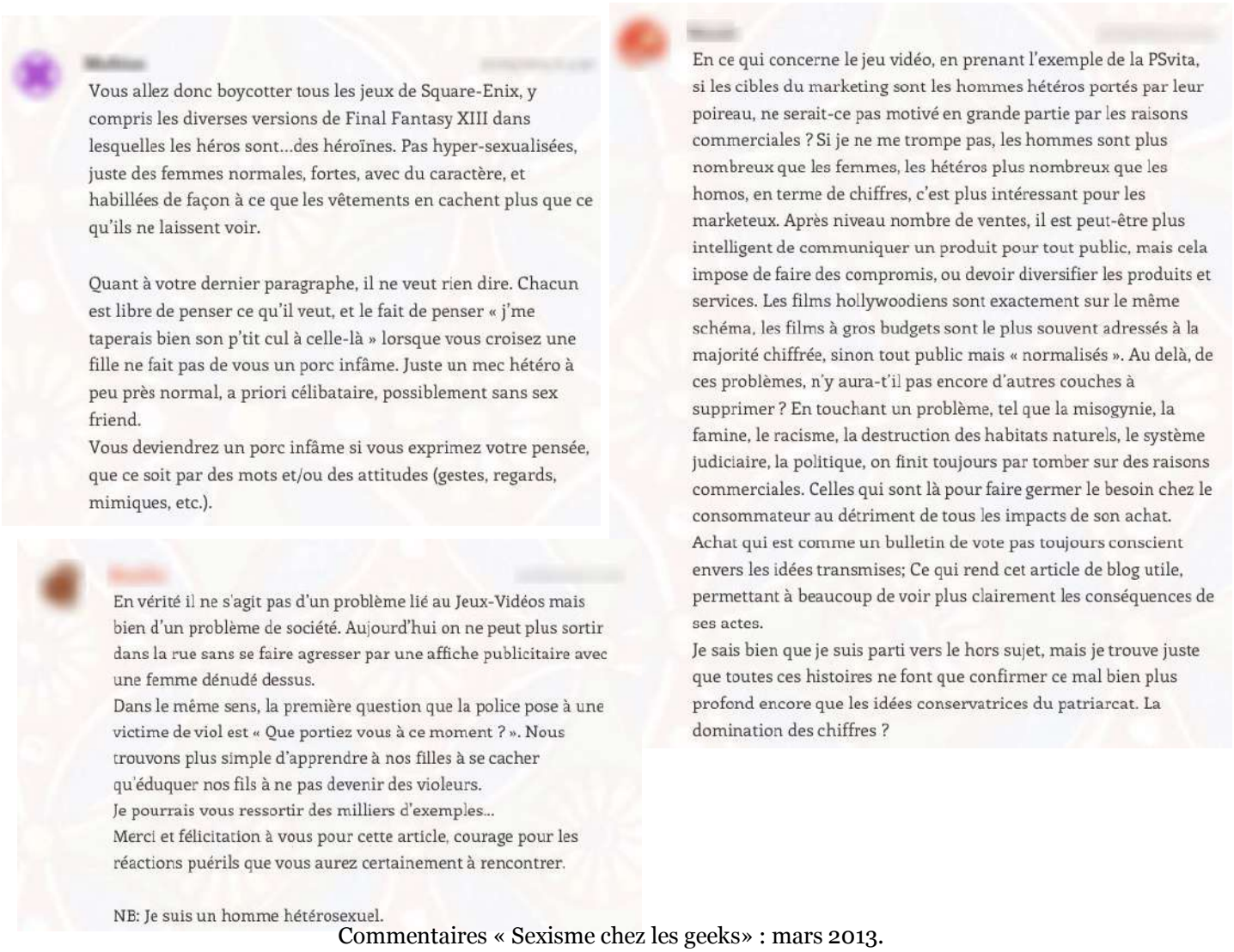
III.2.1. Chercher le détail : remettre en cause

A l'opposé, de nombreux commentaires et parfois des vidéos relativisent ou critiquent les démarches et les points de vue des deux bloggeuses. On peut distinguer deux points de vue avec,

[598] De Beauvoir Simone, 1949, le deuxième sexe, tome 1.

d'un côté, des apports bienveillants et, de l'autre, des contributions moins enthousiastes qui réclament aux auteures d'être plus précises, dans les moindres détails. Ils reviennent ainsi sur leurs développements en les complétant par des références de diverses natures. Une formule résume bien ce mécanisme critique : « oui, mais *in fine* je sais mieux que toi ». Ces réactions émanent de joueurs qui s'appuient sur leurs propres savoirs et expériences en tant qu'homme. Elles ne concernent pas seulement les références vidéoludiques et sont souvent prolongées par des avis idéologiques sur le féminisme et la condition des femmes. Les commentateurs font preuve d'un « culte du détail » (David Peyron, 2013) qui est un mécanisme rhétorique récurrent dans la culture geek. Les avis sont accompagnés de diverses données, sources historiques et démographiques qui renvoient les causes du sexisme à des sphères extérieures, pointant notamment le rôle de l'éducation dans la production des rapports de domination. Il s'agit ici de décentrer le problème et de le renvoyer, avec un certain fatalisme, à un processus immuable qui légitime ces mécanismes de reproduction au sein de la pratique vidéoludique.

Figure 43 : Le détail



Commentaires « Sexisme chez les geeks» : mars 2013.

III.2.2. Décrédibiliser et harceler

D'autres commentaires renvoient à des réactions antiféministes. L'ancrage féministe des deux auteures semble constituer le principal argument décrédibilisant leur propos, comme si « *l'adjectif féministe continue d'être perçu comme incompatible avec toute recherche vraiment scientifique* »[599] (Clair, 2016). Cette catégorie de réponses remet en cause l'objectivité de la prise de parole des deux bloggeuses compte tenu de leur parti-pris militant. Les qualificatifs injurieux des commentaires traduisent un sentiment de rejet. Les démarches des deux bloggeuses sont renvoyées à des considérations biologisantes (référence à l'hystérie et aux menstruations) ainsi perçues comme les principales motivations de leur engagement féministe.

Figure 44 : Antiféminisme

Commentaires « Joystick : apologie du viol et culture du machisme » (2012) ; « Sexisme chez les geeks» : mars 2013.

[599] Clair, 2016, p. 69.

S'il est plus aisé de collecter les commentaires présents sur l'article de Mar_Lard, ce type de réceptions est également visible dans les travaux de *feminist frequency*. Ces dernières sont explicitées dans « sexisme chez les geeks ». Une large campagne de harcèlement et de décrédibilisation outre Atlantique touche directement Anita Sarkeesian. Des montages photos à des messages détournés avec des propos semblables à ceux présents dans les commentaires ci-dessus (voir : Figure 44 : Antiféminisme) mais aussi à caractère pornographique, rumeur de détournement d'argent de son *Kickstarter,* piratage de son site et de sa page Wikipédia, la chroniqueuse est au centre de nombreuses vagues d'attaques.

Figure 45 : Décrédibiliser par l'image

Image extraite de l'article « sexisme chez les geeks » (Mar_Lard), disponible en ligne.

Suite à la publication de son article, Mar_Lard fait aussi l'objet de ce type de détournement, mettant en scène une identité fantasmée puisque l'auteure, au départ, conserve l'anonymat jusqu'à sa première apparition à la télévision. À l'époque, la tension est palpable. Sans vouloir hiérarchiser les mécanismes d'attaques, un point d'acmé est atteint en juillet 2012 avec le développement d'un jeu vidéo amateur dont le but est de passer à tabac Anita Sarkeesian. Lors de notre rencontre avec cette dernière, à Vancouver, en mai-juin 2013, à l'occasion d'un colloque sur féminisme et jeux vidéo (FIG *workshop*)[600] en non mixité, un agent de sécurité filtre l'entrée. Lors de sa communication, elle raconte avoir reçu des menaces de mort par mail pour l'empêcher de prendre la parole en public, ce qui explique le recours à un service d'ordre et s'excuse de l'éventuelle gêne occasionnée. Elle dit également être dépassée par l'ampleur du harcèlement qui devient invasif au point de toucher sa famille :

> « Ma page Wikipédia est fréquemment piratée comme tous mes comptes sur internet. J'avais un blog à mes 16 ans, ils l'ont trouvé, j'ai dû le fermer. J'ai été dénoncée au FBI. Ma mère est irakienne, ils pensaient pouvoir la dénoncer mais elle est en règle, elle a reçu beaucoup d'appels anonymes pour avoir mes coordonnées mais elle n'a pas cédé aux menaces. Ils ont réussi à

[600] FIG pour *Feminist In Game* en partenariat avec l'université Simon Fraser de Vancouver.

> trouver mon adresse 10 ans auparavant et faisaient livrer des pizzas en forme de pénis là-bas »[601] (communication, FIG workshop 2013, Anita Sarkeesian, juin 2013).

Outre sa personne et son entourage, les actions de mise sous silence touchent après coup le colloque lui-même. En effet, impossible de renvoyer vers le lien en ligne de l'appel à communication de l'époque. Le site (http://www.feministsingames.com/)[602], présentant l'argumentaire du *workshop* lors duquel nous avons pu échanger avec Anita Sarkeesian, est actuellement détourné de sa vocation originelle. Le texte de présentation détaillant la nécessité de réflexion sur féminisme et jeux vidéo est remplacé par un texte prêchant en russe les vertus des bitcoins (monnaie virtuelle).

Les termes et le ton employés par les bloggeuses sont, eux aussi, sujets de débat, particulièrement pour les articles de Mar_Lard, que certain·e·s trouvent offensants voire vulgaires. De nombreuses vidéos, via la plateforme You Tube, dénoncent la démarche du site *feminist frequency* affiliant le féminisme à une théorie du complot[603]. Mélissa Blais (2012) décrit bien ces mécanismes dans son enquête sur l'antiféministe québécois. Elle y décrit à la fois comment le ton de certaines féministes, dénoncé comme violent et tombant dans l'excès, entraîne, chez certaines militantes, une radicalisation dans leur pratique du féminisme. La prise de parole des femmes semble devoir se faire sous certains critères comme si l'imaginaire et les qualités requises pour porter une activité collective restaient réservées aux hommes (Kergoat, dir., 1992). Il en va de même pour la forme agressive qui est un privilège masculin (Gardey, 2003). Ainsi, l'engagement féministe n'est pas gage de sérieux et vient décrédibiliser l'ensemble de l'argumentaire (Figure 44 : Antiféminisme).

Certaines critiques et détournements absurdes peuvent évoquer la célèbre « figure du troll » sévissant sur internet. Traditionnellement affiliée à des réactions ayant pour but de créer la polémique ou à de l'humour décalé et souvent oppressif, elle ne semble pas adaptée dans le cas des deux initiatives décrites dans le cadre de ce propos. En effet, il semble périlleux de réduire ces campagnes de harcèlement au *trolling* sous peine d'affaiblir les oppressions générées (Alev Dilmaç, 2014). Anita Sarkeesian soulève ce point dans sa communication (FIG, juin 2013) en mettant en garde contre l'utilisation du terme troll qui cache la réalité du harcèlement subi par l'ensemble des initiatives féministes sur internet. Elle souligne également, à travers ce qu'elle nomme le « *chilling effect* »[604], la peur de prendre la parole, la modestie (Cossetta, 2012), face à l'ampleur des retombées, inhibant considérablement l'émergence de nouvelles initiatives critiques dans le domaine.

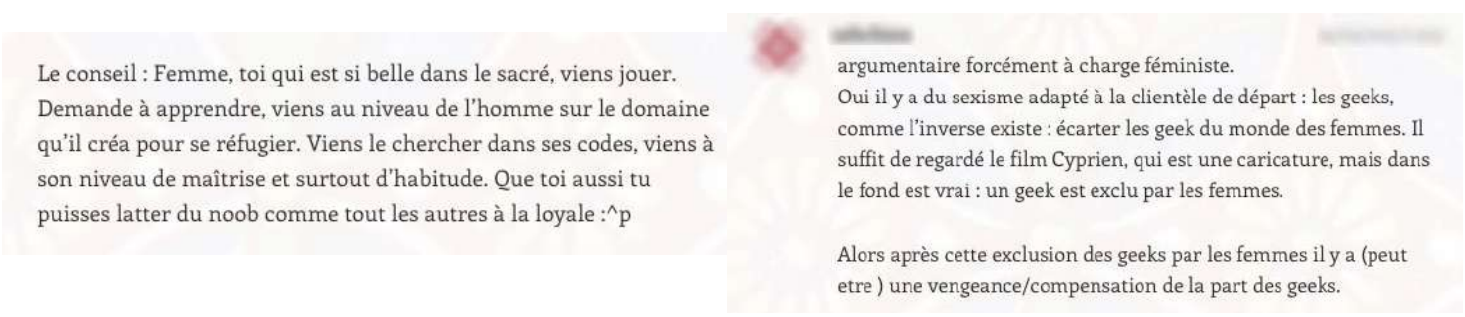
[601] Notes personnelles.
[602] Consulté en mars 2019.
[603] Il suffit de taper son nom (Anita Sarkeesian) pour trouver pléthore de vidéos attaquant ses travaux selon les mécanismes que nous venons d'évoquer.
[604] Effet paralysant face aux potentielles répercussions d'une action.

III.3.3. Justifier l'oppression par l'oppression

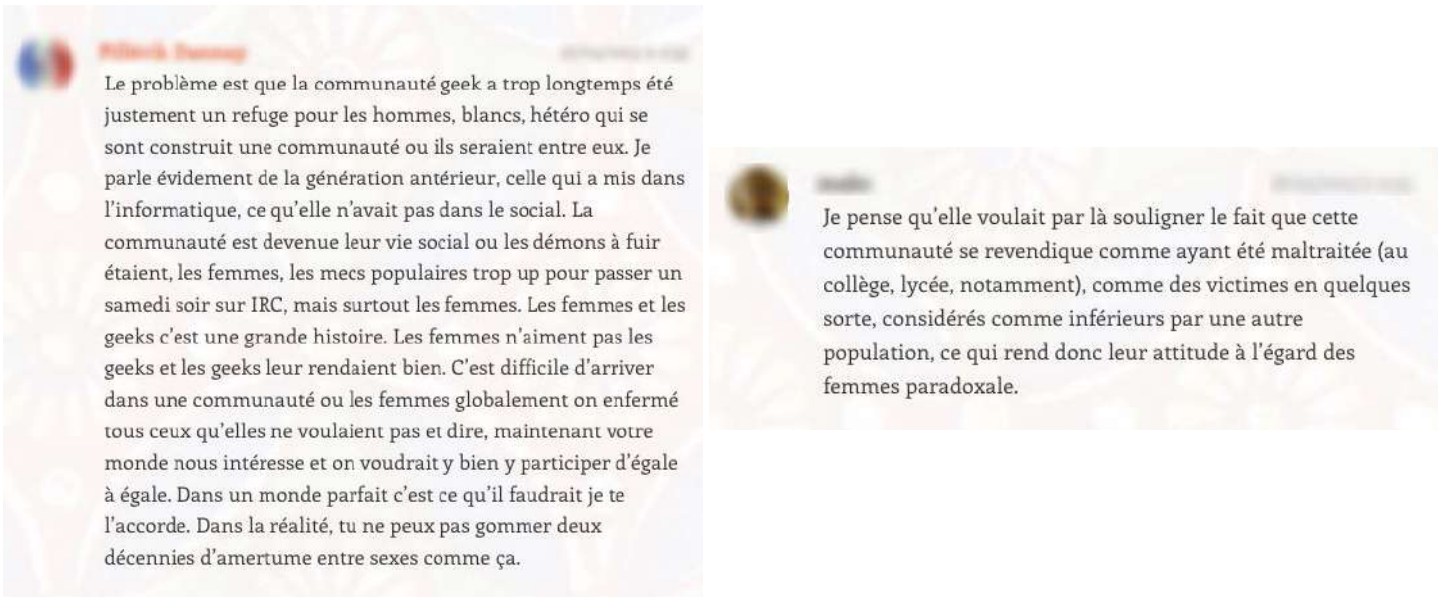
> « L'homme est en crise, dit-on, quoi que fassent ou non les femmes. L'homme est en crise si elles exigent respect, sécurité, égalité et liberté. (…) Or, le féminisme appelle justement à la crise d'une société injuste et inégalitaire, et c'est ce qui dérange les hommes. Même s'ils ne sont pas en crise, ils font des crises quand les femmes refusent le rôle de sexe qui leur est assigné, quand elles transgressent les normes de sexe, quand elles résistent et contestent. Les hommes font des crises, car ils ne supportent pas d'être contredits et contestés, de ne pas avoir ce à quoi ils pensent avoir droit, en particulier des femmes à leur service »[605] - Dupuis-Déri

Outre les mécanismes de l'antiféminisme quasi traditionnels, certains des commentaires présents dans l'article de Mar_Lard, « sexisme chez les *geeks* », accentuent les points soulevés dans les deux chapitres précédents consacrés au LAN parties (6 et 7) : le sexisme présent dans la culture *geek* est lié aux oppressions vécues par les hommes étiquetés comme *geek*. Trop longtemps rejetés du marché de la drague hétérosexuelle, ils souffrent eux-mêmes de nombre de stigmates (Gourarier, 2017). Cette mise à part de la hiérarchie des masculinités vient justifier le traitement sexiste des femmes dans les espaces publics d'exercice de la culture geek en ligne et au-delà. La vengeance, le juste « retour de bâton », sont évoqués pour justifier l'ensemble des mécanismes oppressifs. Cette fantasmée catégorie de femmes rejetant les hommes *geeks,* il est logique qu'elles soient malmenées par ces derniers à leur tour. Le renversement de la position de victime est un des arguments principaux du discours sur la crise de la masculinité. À l'image des travaux de Francis Dupuis-Déri (2018) dont est extraite la citation introductive de ce point, les hommes ne semblent pas être en crise mais « faire des crises » dès qu'il s'agit de remettre en cause leurs privilèges. Ce type de réaction contribue, encore une fois, à mettre en valeur l'archétype du seul représentant légitime de la culture geek : l'homme hétérosexuel, blanc cisgenre, par le biais d'une logique de renversement de la position de victime intrinsèquement hétéronormée et masculiniste déboutant, de fait, le sexisme et l'intersectionnalité des stigmatisations.

Figure 46 : La souffrance des dominants



[605] Dupuis-Déri, 2018, p. 319.



Commentaires « Sexisme chez les geeks» : mars 2013.

La culture *geek* est également mise en avant comme un des rares espaces préservés du « politiquement correct », une annexe 2.0 de la « Maison des hommes » (Piganiol, 2016), un refuge qu'il s'agit de préserver de l'invasion des féministes. Ce type d'argumentaire tentant de légitimer, sous couvert d'humour et de liberté d'expression, le harcèlement des femmes s'investissant sur internet dans des domaines dominés par les hommes, connait de perpétuelles réactualisations (2019) à l'image des agissements de la « Ligue du LOL » dans le milieu du journalisme.

Les échos des travaux de ces deux auteures ont eu des répercussions au-delà de leurs couvertures médiatiques et des types réceptions évoquées ci-dessus. En effet, ces argumentaires, dévoilant la domination masculine dans le domaine des jeux vidéo et de la culture *geek,* résonnent chez les *gameuses* elles-mêmes. L'appropriation des vidéos de *Feminist Frequency* et des textes de Mar_Lard disponibles sur le blog « ça fait genre » est plurielle recoupant nombre des mécanismes soulignés tout au long de ce travail de thèse.

III.3.4 : Réception de la critique par les *gameuses*

Toutes les *gameuses* de notre population, sans exception, ont pris connaissance, avec plus au moins d'exhaustivité, des articles et vidéos décrits plus haut. Si peu d'entre elles ont lu ou regardé l'intégralité des analyses produites par les deux *gameuses* féministes, elles se sont toutes intéressées au sujet par ses retentissements ambiants de l'époque. Dans l'optique de minimiser les biais présents sur son terrain, l'enquêtrice n'a jamais provoqué l'arrivée du sujet dans les conversations mais l'a laissé se présenter de lui-même. Différentes tactiques, visant à

minimiser les possibles influences personnelles, ont été mises en place afin de recueillir l'opinion de chacune des *gameuses* de notre population (voir encadré ci-dessous). Au sein des *gameuses,* sur les terrains, à domicile, la réception des travaux d'Anita Sarkeesian et Mar_Lard se distingue selon deux registres.

Encadré n°13 : Faire du terrain en tant que féministe

Dès le début de ce travail, nous avons précisé le point de vue situé de cette recherche, faisant le deuil de l'impossible neutralité totale de l'enquêtrice sur le terrain (Beaud, 1996). Nous ne l'avons donc jamais mis de côté ni dans notre approche du sujet ni dans la récolte de nos données. Lors des premières prises de contact des *gameuses* de notre population, l'ancrage féministe de notre démarche n'a jamais été passé sous silence. Il a été compris immédiatement par certaines et a nécessité davantage d'explicitation pour d'autres. Le début de la phase empirique (2011) est concomitant avec l'arrivée des travaux d'Anita Sarkeesian et ensuite de ceux de Mar_Lard. Les *gameuses* nous ont fréquemment demandé notre avis personnel sur ces travaux et la polémique qu'ils ont suscitée. Face à cette volonté de connaître nos propres positions, nous avons adopté plusieurs postures. Afin de saisir le degré de connaissance de ces travaux et ne pas influencer le recueil de la réception, feindre l'ignorance a souvent été employé. Nous avons laissé les *gameuses* évoquer et expliquer d'elles-mêmes leur propre compréhension des productions de Mar_Lard et Anita S. Cet effort de contextualisation et de résumé des argumentaires permet de complexifier les simples avis polarisés « pour » ou « contre ». Pour les 6 *gameuses* (Gtan, Lola, Eva, Opi, Soldol et Jade) de notre population se définissant comme « militantes féministes », la mise en place de cette tactique n'était pas crédible. Nous avons alors préféré, dans un premier temps, connaître leur avis à la manière des précédentes pour ensuite participer plus activement à la conversation en donnant notre lecture personnelle. Il est important de souligner que ces conflits de loyauté (Schwartz, 2002) ou encore cette fausse innocence (Clair, 2016) restent provisoires puisque des restitutions de ce travail sont systématiquement mises en place avec les *gameuses* de notre population. Malgré leurs sollicitations directes, taire un temps notre avis est apparu comme la solution la moins invasive afin de ne pas perturber les discours mais aussi d'éviter l'imposition de potentielles logiques d'alliance (Stacey et Thorne, 1985).

De manière plus générale, être une apprentie chercheure, sur un terrain où les rapports de genre sont en tension, peut, à première vue, poser un ensemble de biais. Toutefois, en l'absence de marche à suivre claire portant sur féminisme et méthodologie (Clair, op.cit.) et devant les définitions plurielles des types de féminismes et leurs approches présents sur notre terrain, l'adaptation s'est faite selon les espaces via un bricolage méthodologique féministe en tension et multiple (Puig de la Bellacasa, 2003).

À la manière des premières réactions évoquées plus haut, 9 *gameuses* sur 25 saluent les démarches d'Anita S et Mar_Lard. Elles évoquent, avec grand intérêt, ces deux initiatives qu'elles définissent comme salutaires pour la mise en lumière des problématiques qu'elles soulèvent. Il est important de souligner que, chez ces enquêtées, trois facteurs sont présents et parfois même s'entremêlent : le féminisme, les études supérieures (master/doctorat) et/ou des trajectoires de jeu « réactionnelles ». En effet, Eva, Gtan, Lola, Jade, Opi et Soldol se définissent comme militantes féministes. A cet engagement, s'ajoutent, à part égale, des niveaux d'études allant de bac +5 au doctorat. Nous retrouvons ici, au contraire des sportives décrites par Christine Mennesson (2012), un milieu intellectuel favorable à la sensibilisation féministe. Les 3 restantes, Acha Serid et Lus, se disent féministes sans pour autant être militantes. Elles n'ont pas fait de cursus universitaires et se distinguent de la population globale par des trajectoires de jeu marquées par les responsabilités. En effet, Serid et Acha sont les cheffes de leur collectif de

jeu et Lus assure la gestion de la communauté du titre *Survival*. Si les premières se sont intéressées à la littérature féministe dans le cadre de leur formation et sont, de fait, familières avec les notions mobilisées par Mar_Lard et Anita S, pour Serid Acha et Lus les travaux de ces dernières font office de mise en mots d'oppressions jusqu'alors peu réfléchies. Toutes saluent la prise de risque et le travail de documentation des deux féministes. Une anecdote de terrain avec Acha illustre l'appropriation et les retombées, sur le quotidien des *gameuses,* des initiatives critiques :

> « Arrivée chez Acha à 13h30. Le repas est abandonné sur la table. Je passe la porte, elle me conduit dans la chambre de sa fille. Au milieu des châteaux de princesses, juste à côté d'une poussette avec un poupon, se trouve un jeu de construction. Elle veut me montrer qu'elle lui a acheté une boîte de kapla. Elle m'explique que les vidéos d'Anita et l'article de Mar_Lard lui ont fait prendre conscience de l'importance de diversifier les jouets à disposition de sa fille. À Noël, elle va faire attention, c'est décidé ! » (Observation chez Acha, novembre 2014).

À l'opposé, la majorité des *gameuses* de notre population est réservée. Pour quinze d'entre elles, ces initiatives féministes sont loin de faire l'unanimité. Les principales critiques reprennent, en partie, l'analyse des commentaires faite précédemment. En effet, le ton ironique (Anita S) et le style d'écriture, qualifié de vulgaire (Mar_Lard), sont, sans exception, perçus comme entachant les discours des deux féministes. Selon elles, la prise de parole est trop frontale et provocatrice, ce qui explique les « vives » réactions suite à la publication de ces travaux. Se revendiquer comme féministe n'est pas reçu comme un gage de sérieux mais, au contraire, comme un positionnement trop engagé. Au cœur de ces représentations, semble se situer un dilemme pour ces *gameuses* de notre population. Impossible pour elles d'accueillir favorablement la critique féministe sans avoir le sentiment de trahir les hommes avec lesquels elles jouent. Tout comme dans les travaux de Christine Mennesson (ibid.) qui s'interroge sur pourquoi les sportives ne sont pas féministes, la forte homogamie dues à la pratique des jeux vidéo en ligne semble être également un frein de poids dans l'émergence de possibles formes de revendications et de mises en collectifs.

> « Arya m'interpelle au sujet de Mar_Lard : elle me dit n'avoir rien compris à l'article. Mots trop compliqués, texte trop long, « ça fait trop de bruit » (observation chez Arya, mai 2013).
>
> « T'as vu les articles de Lard : je sais pas quoi là ? [Oui rapidement pourquoi ?]. Ben, on me demande tout le temps mon avis à moi par rapport à ça, t'en penses quoi, toi ? [Moi, oh ! je sais pas trop]. Ben moi, j'ai pas envie de dire du mal des copains. Je suis pas féministe, j'ai rien contre les hommes moi. Je les aime bien, mes petits *geeks*, c'est mes copains » (observation enregistrée chez Avav, avril 2014).
>
> « Matho me raconte dans la voiture qu'elle a lu l'article de Mar_Lard et vu certaines des vidéos d'Anita (*Tropes vs women*). Elle explique qu'elle voit tout cela d'un œil méfiant. Pour elle, il est nécessaire qu'il y ait des avancées au sujet des personnages féminins (représentations et rôles) mais tout cela doit se faire hors de ce qu'elle nomme « le procès des *geeks* ». Pour elle, ils ont déjà assez souffert », elle me dit prendre plutôt position en faveur de ses amis » (observation Matho, mai 2014).

> « Cpa m'explique qu'elle a lu l'article de Mar_Lard et vu quelques vidéos d'Anita. Impossible d'adhérer à la critique, elle est : trop radicale. Cpa ne se définit pas comme « féministe » mais pour « l'égalité homme/femme ». Elle me raconte que ses amis seraient incapables d'être sexistes. Tout cela est bien exagéré : il ne faut pas mettre tout le monde dans « le même panier » » (observation chez Cpa septembre 2015).

Il est intéressant de voir que, pour ces 15 *gameuses,* hors des réseaux de pratique, la majorité d'entre-elles (8/15) ont des trajectoires scolaires et professionnelles dans lesquelles les femmes sont minoritaires : informatique, graphisme, bâtiment, sciences du vivant. S'investir dans un domaine dominé par les hommes peut sous-tendre avoir les mêmes dominés qu'eux (Collet, 2006 ; Zolesio 2012) avec une hiérarchisation des loyautés où le cercle affinitaire vidéoludique masculin prime sur la cause des femmes (Mennesson, op.cit.). Ainsi, nous retrouvons certains des mécanismes décrits dans les chapitres consacrés aux socialisations, à la pratique et aux rapports de genre en LAN parties. Les femmes doivent « faire avec » les codes et les modes de fonctionnement plutôt que de chercher à les critiquer et les remettre en cause. Les représentations autour du féminisme et ses vocations semblent avoir une influence directe sur la réception de ces *gameuses*. Pour certaines, il fait barrage. Outre les difficultés d'accessibilité de certains termes, de langue et de concepts et sans se renseigner en détail sur le fond de la critique, les imaginaires autour du féminisme sous-tendent des aprioris difficilement dépassables. **En ce sens, critiquer publiquement le sexisme dans les jeux, ou même remettre en cause certains de ses fonctionnement, apparaît comme le plus haut degré des épreuves qui se pose aux *gameuses*** (Figure 39 : Épreuves genrées du privé au public). **Le coût en matière de capital culturel, affinitaire, conjugal (Mennesson, op.cit.) et le « *chilling effect* » restent élevés et risqués. Ainsi, peu d'entre elles osent critiquer le milieu dans lequel elles évoluent au profit de logiques d'alliances envers les dominants et de stratégies donnant à voir des mécanismes d'adaptations au quotidien**.

La démarche de ce chapitre s'est attachée à comprendre une partie des configurations médiatiques, au sens de Fabien Granjon (2012), au travers de la lecture d'actrices émergentes sur le problème du sexisme dans les jeux vidéo. Le recensement des axes thématiques des commentaires permet d'appréhender « *les régimes d'expérience et les formes de construction sociale des significations* »[606] (Granjon et Le Foulgoc, 2011) des internautes prenant la parole. Ainsi, les outils offerts par la sociologie des controverses sont, en partie, applicables dans la mesure où, dans ces conflits, se retrouvent des éléments constitutifs de ce type de configuration. Il semble, pour commencer, que les conflits qui nous sont présentés comme des « controverses » ont toujours une structure triadique : « *ils renvoient à des situations où un différend entre*

[606] Granjon Fabien et Le Foulgoc Aurélien, 2011, p. 37.

deux parties est mis en scène devant un public tiers, placé dès lors en position de juge »[607] (Lemieux, 2007). Cet arc à trois branches est également repérable dans notre objet : opposant des personnes favorables à la dénonciation de la domination masculine à d'autres qui prennent fait et cause pour le maintien de ce type de position dans la culture *geek* ; face à une audience partageant des référentiels vidéoludiques, alors placée en position de juge. Toujours dans cette même perspective, l'hybridation des outils offerts par les études féministes et la sociologie des controverses ouvre de larges perspectives pour l'intégration des travaux de Mar_Lard et d'Anita Sarkeesian dans l'actualité. L'affaire du *Gamergate*, qui a impliqué des prises de paroles polyptiques dans un grand nombre de plateformes et de mondes (journalistiques, industriels, personnels), en est un bon exemple. Cette dernière s'est propagée entre 2014 et 2015 en France. Ces débats, repris dans de multiples espaces allant d'émissions de télévision, de radios à des articles de presse ou encore sur les réseaux sociaux, sont revenus sur ce qui a été qualifié de « controverse du milieu geek ». Le suffixe « *gate* » fait référence, ici, aux portes du milieu vidéoludique influencé par des médias prescripteurs dans la consommation des jeux. En effet, au cœur de la tourmente, se situent la déontologie journalistique et ses liens avec l'industrie vidéoludique mais aussi le harcèlement dont sont victimes les femmes quelles que soient les entrées (développeuses, joueuses, journalistes) par lesquelles elles s'investissent dans ce milieu. Dans le cadre de cette enquête, nous avons choisi de nous centrer sur deux des travaux les plus complets et denses en terme de réflexion sur les rapports de genre en terrain vidéoludique. Cependant, à la manière de notre démarche, se centrant sur certaines des initiatives de Mar_Lard et Anita S, une analyse plus générale du *Gamergate* et des espaces publics de débat (Badouard, Mabi et Monnoyer-Smith, 2016) qui le constituent, reste à faire afin de saisir l'ensemble des points de vues engagés, leurs argumentaires et les formes de réactions engendrés par ces multiples positionnements.

Depuis la publicisation de ces initiatives féministes, des formes « d'entre-soi » clairement identifiées comme telles ont vu le jour. Des groupes Facebook de jeu réservés aux femmes au canal discord, ces formes de regroupements sont également intéressantes à analyser. Elles sont en partie une des pistes proposées notamment par Mar_Lard pour endiguer le sexisme dans la communauté geek. La poursuite de ce travail d'analyse des rapports sociaux de genre en terrain geek trouve ainsi une potentielle suite dans la compréhension des pratiques de celles qui, contrairement à la majorité de notre population, ont choisis de jouer avec d'autres femmes et donc hors de leurs cercles affinitaires. Ces diverses plateformes tout comme les données critiques précédemment décrites mises à jour par le biais d'une méthodologie telle que la lexicométrie (Marchand, Ratinaud, 2017) peuvent nous en apprendre davantage sur les réflexivités et les manières de jouer en dehors des standards de jeu « entre hommes ».

[607] Lemieux, 2007, p. 195.

L'analyse des différentes prises de position, à propos d'une pratique culturelle comme les jeux vidéo, nous donne des indices sur ce que Calhoun désignait comme « les principes de construction des « nous » » (ibid., 1991). Cette photographie des rapports de force en terrain virtuel et la manière dont ils sont accompagnés par les dispositifs numériques vidéoludiques renseignent sur l'aspect périlleux de l'exercice de la pensée critique dans « *la nécessité d'un travail du négatif, engagé et dénonciateur, qui l'inscrit dans une culture du dévoilement, de la résistance et du changement social à des fins émancipatoires* »[608] (Granjon, 2012). En effet, ce raisonnement amateur remet en question plusieurs dimensions, autant dans les formes que dans le fond. Tout d'abord, la culture *geek* reste en phase de légitimation, ce qui se rapproche du raisonnement de Laura Nader (1972) sur l'analyse des mécanismes de domination dont sont victimes les populations stigmatisées : « *n'étudiez pas les pauvres et les sans-pouvoir : tout ce que vous direz sur eux pourra être retenu contre eux* »[609] (Nader, ibid.). Les différents types de réceptions pointent les difficultés pour les *gameuses* d'oser dénoncer et même de conscientiser les rapports de domination. De s'adapter à ces derniers et les détourner dans tous les cas et/ou d'oser l'engagement dans une réflexion féministe pour certaines. Opter pour des stratégies d'intégration semble indispensable pour les *gameuses*, remettre en cause le sexisme et la domination masculine semble dépendre des trajectoires individuelles et reste dans tous les cas coûteux pour les femmes. Les quotidiens de pratique se font dans l'adaptation et la critique publique au prix d'une lourde stigmatisation. Les difficultés observées dans les mots et les causes du sexisme montrent l'asymétrie en terme de définition des violences. Toutefois, les apports d'Anita Sarkeesian et de Mar_Lard illustrent et révèlent des mécanismes de résistance et des freins s'opposant à la prise de parole féministe interne à la pratique des jeux vidéo afin protéger les privilèges (Dupuis-Déri, op.cit.) de ses seuls représentants perçus comme légitimes : les hommes.

[608] Granjon, 2012, p. 75.
[609] Citée par Clair, 2016, p. 14.

CONCLUSION GENERALE

Du domicile des *gameuses* aux LAN parties en passant par le web féminisme, le genre structure grandement les rapports à la pratique des jeux vidéo en ligne multijoueur·euse·s. Bien évidemment, les terrains pris en compte dans cette enquête laissent des pistes et des questionnements qui restent ouverts et à saisir. Devant la grande diversité des espaces cités et des données mobilisées, il nous apparaît pertinent de faire un dernier point en précisant les limites et d'ouvrir les dimensions à explorer.

Du privé au public

Les différents espaces pris en compte dans cette recherche montrent la pertinence de varier les échelles d'analyse. Les deux facettes de notre objet, l'angle de la population des *gameuses* et la praxéologie vidéoludique présentent un intérêt autant dans la sphère privée que publique. En effet, l'une et l'autre sont fréquemment circonscrites à l'espace domestique. Suivre les *gameuses* se pose à contre-pied des périmètres traditionnellement accordés au genre et aux jeux. Adopter la posture de la filature donne accès à une riche vision des prises et enjeux qui se jouent dans le quotidien de celles et ceux pour qui les jeux vidéo sont une pratique culturelle majeure. Moduler le curseur du privé au public et connecter l'ensemble des données qui en résultent pointe comment ces divers lieux de pratique sont connectés entre eux. Pour ces *gameuses*, perçues comme minoritaires, il s'agit de partager la même pratique et les mêmes référentiels que les hommes qui restent le public le plus légitime en s'efforçant de ne pas faire de vagues.

Passés et présents

Prendre en compte conjointement les passés et les présents des pratiques vidéoludiques permet de souligner la densité des épreuves traversées par celles qui adoptent un de ses pôles les plus légitimisés. Pour ces joueuses, il est patent que le genre et ses rappels normatifs pèsent dans la continuité et la pérennisation de la pratique ainsi que dans sa publicisation, que ce soit dans les arènes de compétition ou dans celles de la critique. La présence et la participation des femmes dans ces sphères ne sont jamais évidentes. Elles sont possibles à domicile selon un cadre et des places précises dont il est périlleux de sortir (posture de soutien, groupe des pairs, conjugalités). Dans les espaces publics de jeu, à l'image des compétitions, il est indispensable de se faire discrète en adoptant les codes dominants. Du privé au public, adaptations et assimilation semblent être de mise et obligatoires pour les femmes. Toutefois, des initiatives de remise en cause du cadre et ses modes de fonctionnement sexistes comme allant de soi sont visibles. Selon

les degrés de ces dernières les *gameuses* sont contraintes de trouver des alternatives de jeu qui, en cas de publicisation de la critique, sont lourdement sanctionnées. En effet, en ligne plusieurs types de mécanismes de préservation du sexisme se donnent à voir lors des temps de jeu hors du cercle des relations de confiance. À l'écrit, l'anonymat équivaut au masculin, jouer par le biais de la voix avec des inconnu·e·s est lui de l'ordre de l'impensable. Les dévoilements critiques cristallisent eux le pôle le plus vif de réactions hostiles. Ainsi, l'intégration dans les divers espaces de pratique doit se faire sans remise en cause.

Les gameuses et les autres ?

Le choix de se centrer sur les pratiques en ligne multijoueur·euse·s met automatiquement dans l'ombre d'autres types de manières de jouer, et donc de définir sa pratique vidéoludique. Souvenons-nous du jeu le plus joué sur ordinateur (Berry, 2016) : le solitaire. Les types de jeux ne s'excluent pas entres eux : il est tout à fait possible de jouer au scrabble sur Facebook via son téléphone entre deux missions sur un (M)MOG. Ainsi, il est également intéressant d'aller voir du côté des jeux qui sont les moins valorisés autant dans la recherche que dans les représentions vidéoludiques. De plus, nombre de personnes jouent aux jeux vidéo sans s'identifier comme joueur·euse « de », et leurs pratiques quotidiennes sont également intéressantes à détailler et comprendre. Néanmoins, les joueuses sont souvent associées à ces catégories de jeux moins légitimes. Cette alliance est en elle-même symptomatique de la considération des femmes en tant que public « spécifique et non légitime ». Notre principal parti-pris a été de porter attention à celles dont l'engagement est conscientisé dans les contextes valorisés d'expertise technologique où elles sont traditionnellement minorisées et donc les moins visibles. Pour autant nous n'excluons pas de continuer ce travail d'analyse des quotidiens de pratique en ouvrant l'éventail des jeux et des dispositifs non considérés dans cette enquête.

Dans le sillon de Max

Nous avons souligné à quel point les pratiques vidéoludiques sont dans un ajustement constant. Cet aspect se lit au travers des migrations présentées, où certaines *gameuses* déménagent d'un univers ludique à un autre. Elles installent ainsi de nouvelles habitudes de jeu sans intrinsèquement modifier leur manière de vivre dans les jeux vidéo en ligne. Cette métaphore du lieu de vie n'est bien évidemment pas prise au hasard. Elle reflète à la fois le poids de la pratique dans les trajectoires des *gameuses* à l'âge adulte mais également sa grande adaptabilité. Le groupe des pairs et ses sociabilités, les « engouements du moment » et les évènements biographiques, sont des éléments déterminants dans les dynamiques de jeu visibles chez les *gameuses*.

Souvenons-nous de l'histoire de Max empruntée au début de ce travail. Au moment de la rédaction de cette conclusion, la saison 3 de la série *Stranger Things* n'est pas encore sortie. Le suspense reste entier au sujet de la suite des aventures des adolescents. Dans les bandes annonces composées de maigres images distillées par Netflix, point de jeux vidéo et de skateboard pour Max au profit des sorties entres copines. L'adolescence va suivre son cours et son amitié avec le groupe et l'autre jeune fille de la bande (Eleven) s'annonce être l'axe narratif majeur pour ce personnage. La première épreuve que nous avons distinguée semble aussi se profiler pour celle qui a battu le record de la salle d'arcade. En effet, comme nous l'avons vu (partie 2), les injonctions normées à la féminité durant la période du collège ralentissent considérablement les habitudes de jeu entamées durant l'enfance et la préadolescence. Il s'agit de se plier au rappel à la norme. Jouer avec des hommes aux jeux vidéo n'en fait évidemment pas partie, au profit d'un univers culturel qui se diversifie. Diversification semble rimer avec éloignement, où la pratique des femmes est considérablement freinée. Si la pratique des jeux ne s'oublie jamais totalement, sa reprise se fait sous certaines conditions où le partage conjugal est un élément moteur tant en termes d'accompagnement de jeu que de passation du matériel nécessaire.

Se remettre en selle est une chose. Toutefois, les quotidiens de pratique des femmes ne se font pas sans contraintes dans cette arène masculine où leur présence n'est pas tout à fait naturalisée (partie 3). Jouer entre pairs est largement préféré au coût social trop lourd du *coming out* (Sundèn et Sveningsson, 2012) de *gameuse*. Les dynamiques de jeu quotidiennes se font dans cette lignée avec des positions où elles investissent des places et des rôles délaissés par les hommes.

Si jouer à domicile pour les *gameuses* se fait essentiellement dans un cadre de confiance, les échelles publiques de jeu révèlent quant à elles d'autres types d'épreuves. Tout se complique quand la compétition s'en mêle. Les arènes de compétition observées montrent combien il est difficile pour les femmes de se faire une place dans ces sphères. Pour celles qui y prennent part directement, il s'agit de s'adapter encore une fois aux codes et aux référents masculins en présence. La majorité des femmes présentes restent cantonnées à des rôles fonctionnalistes « au service de » ceux qui viennent à la fois pour se comparer et pour être ensemble. Cette notion de communauté qui rassemble est fortement présente dans les types de réceptions publiques de la critique en ligne. Puisque stigmatisée la culture geek et ses espaces sont en grande partie hermétiques à une remise en cause de ses fonctionnements sexistes. Les oppressions résultantes de la figure du geek adolescent accro (Berry, 2012) et isolé priment sur, voir même justifient, celles vécues par les femmes. L'urgence est pour certains de valoriser la culture geek et de se hisser plus haut dans la hiérarchie des masculinités.

Outsider

Les différents espaces contemporains de pratique vidéoludique révèlent un certain nombre de tensions de genre. Les hommes restent « ceux qui savent » (Gourarier, 2011), les principaux propriétaires de l'expertise et les plus légitimes pour s'exposer et prendre la parole publiquement, sans être contestés. Loin de la victimologie (Aterianus-Owanga, 2016), les femmes font avec la domination masculine et endossent différentes postures d'outsider. Elles s'adaptent en fonction des espaces de pratique dans lesquels elles s'investissent et se font une place. Ces dernières ne sont pas pour autant des « polyhommes » (ibid.) ou encore des « garçons manqués/manquants » (Clair, 2012 ; Saouter, 2007 ; Daune-Richard et Marry, 1990 ; Mennesson, 2004). L'étude des rapports de genre en terrain vidéoludique donne plutôt à voir des féminités et des masculinités pragmatiques (Olivier, 2015). Adaptations, fluidités et stratégies pour les femmes ; revendications et négociations pour les hommes, au sein des espaces publics de masculinité (Mesli et Trachman, 2014).

Nous rejoignons les travaux de 2012 de T.L Taylor sur l'Esport qui soulignait comment la pratique des MMOG équipe des élargissements du traditionnel féminin/masculin (T.L Talyor, 2012). Cependant, il convient d'aller plus loin dans l'étude des façons dont se jouent les rapports de genre en terrain vidéoludique qui sont à appréhender au-delà d'une réflexion en termes de discrimination au profit d'un raisonnement sur la disqualification des compétences (Fraisse, 2018)[610] dans ces univers de pratique. En effet, les pratiques vidéoludiques donnent à voir de nombreux nœuds constitués de rapports de domination. Un des enjeux consiste à prendre le temps de les distinguer. Il convient de garder à l'esprit que les formes d'expertises ne sont pas immuables ni neutres. Elles sont à analyser au-delà des hiérarchies de légitimité en vigueur dans la culture geek. Nous avons montré en quoi il est pertinent de décortiquer sous un prisme d'analyse genré de concert pratiques et métriques de jeux. Ainsi, il est intéressant, toujours équipée de cette perspective, de continuer l'examen des métriques de jeu et de leur conception mêlée à la prise en compte de l'hétérogénéité des pratiques, des publics et des dispositifs de jeu.

[610] Émission « l'invité(e) des matins de France Culture » diffusée le 04/01/2018.

RÉFÉRENCES

ABBATE J., 2012a, *Recoding Gender: Women's Changing Participation in Computing*, Mit Press.

ABBATE J., 2012b, « L'histoire de l'Internet au prisme des STS », *Le Temps des medias*, *n° 18*, 1, p. 170-180.

ACENSI J.-P., CAILLE A., CHANIAL P., GAUTHIER F., MARCHISET G.V., 2015, « Présentation », *Revue du MAUSS*, *n° 46*, 2, p. 5-24.

AKRICH M., 1990, « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. », *Techniques et culture*, 16, p. 83-110.

AMATO E.A., 2008, « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Sens Public*.

AMIEL P., 2010, *Ethnométhodologie appliquée : éléments de sociologie praxéologique*, Presses du Lema, 209 p.

ANGLURE B.S. D', 2004, « Le « troisième » sexe social des Inuit », *Diogène*, *n° 208*, 4, p. 157-168.

ATERIANUS-OWANGA A., 2016, « « Tu t'en es pris à la mauvaise go ! » Transgresser les normes de genre sur les scènes rap du Gabon », *Ethnologie française*, *N° 161*, 1, p. 45-58.

AURAY N., 1997, « Ironie et solidarité dans un milieu technicisé. Les défis contre les protections dans les collectifs de 'hackers », *Cognition et information en société*, 8, p. 177-201.

AURAY N., 2002, « Sociabilité informatique et différence sexuelle », dans *L'engendrement des choses. Des hommes, des femmes et des techniques*, Éditions des archives contemporaines, Paris, p. 123-148.

AURAY N., 2003, « L'engagement des joueurs en ligne », *Les Cahiers du numérique*, *Vol. 4*, 2, p. 83-100.

AURAY N., 2007, « Miroir magique et balai de sorcière », dans *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP EDITIONS, p. 100-108.

AURAY N., 2014, « Le corps et la présence à distance », dans *Technocorps: la sociologie du corps à l'épreuve des nouvelles technologies*, François Bourin (Penser le monde), p. 185.

AURAY N., GEORGES F., 2012, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo », *Réseaux*, *n° 175*, 5, p. 145-173.

AURAY N., HURAULT-PLANTET M., POUDAT C., JACQUEMIN B., 2009, « La négociation des points de vue. une cartographie sociale des conflits et des querelles dans le Wikipédia francophone », *Réseaux*, *n° 154*, 2, p. 15-50.

AURAY N., LEGOUT M.-C., 2007, « Entre individualisme et singularité : le Star Sims Thème des amateurs de Sims », *Médiamorphoses*, 21, p. 62-69.

BADOUARD R., MABI C., MONNOYER-SMITH L., 2016, « Le débat et ses arènes », *Questions de communication*, *n° 30*, 2, p. 7-23.

BARBOT J., DODIER N., 2000, « L'émergence d'un tiers public dans la relation malade-médecin. L'exemple de l'épidémie à VIH », *Sciences Sociales et Santé*, *18*, 1, p. 75-119.

BARTHE Y., BLIC D. DE, HEURTIN J.-P., LAGNEAU É., LEMIEUX C., LINHARDT D., BELLAING C.M. DE, REMY C., TROM D., 2013, « Sociologie pragmatique : mode d'emploi », *Politix*, 103, p. 175-204.

BARTLE R., 1996, « Hearts, clubs, diamonds, spades : players who suit MUDs », *Journal of MUD research*, *1*, 1, p. 28.

BASTARD I., 2018, « Quand un réseau confirme une place sociale », *Réseaux*, *n° 208-209*, 2, p. 121-145.

BAUDELOT C., ESTABLET R., 2007, *Quoi de neuf chez les filles ?. Entre stéréotypes et libertés*, Paris, Nathan.

BEAUBATIE E., 2016, « Psychiatres normatifs vs. trans' subversifs ? », *Raisons politiques*, *N° 62*, 2, p. 131-142.

BEAUD S., 1996, « L'usage de l'entretien en sciences sociales. Plaidoyer pour l'«entretien ethnographique» », *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, *9*, 35, p. 226-257.

BEAUDOUIN V., PASQUIER D., 2016, « Les formes de l'exercice critique. Une analyse comparée de la critique amateur et professionnelle sur un site Internet de cinéphiles », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 5.

BECKER H.S., 1985, *Outsiders*, Éditions Métailié.

BELLACASA M.P. DE LA, 2003, « Divergences solidaires », *Multitudes*, *no 12*, 2, p. 39-47.

BERA M., LAMY Y., 2011, *Sociologie de la culture*, 3e édition, Paris, Armand Colin, 256 p.

BERNARD J., 2007, « La gestion des émotions aux pompes funèbres, une compétence reconnue ? », *Formation emploi*, *n° 99*, 3, p. 61-74.

BERRIDGE S., PORTWOOD-STACER L., 2015, « Feminism, Hashtags and Violence Against Women and Girls », *Feminist Media Studies*, *15*, 2, p. 341-341.

BERRY V., 2007, « Les Guildes de joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel », *Revue française de pédagogie*, *n° 160*, 3, p. 75-86.

BERRY V., 2008a, *De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique*, Autrement.

BERRY V., 2008b, « Une cyberculture ludique collaborative et paradoxale », *Médiamorphoses*, 22, p. 55-61.

BERRY V., 2009a, « Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ? », dans *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, Presses Universitaires de France, p. 143-153.

BERRY V., 2009b, Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft*, Thèse pour le doctorat en Sciences de l'éduction, Université Paris 13.

BERRY V., 2011, « Sociologies des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique », *Revue des Sciences Sociales*, 45, p. 78-85.

BERRY V., ANDLAUER L., 2019, *Jeu vidéo et adolescence*, Laval, Presses de l'Université Laval (Adologiques), 200 p.

BERRY V., BROUGERE G., 2012, *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PU Rennes (Collection Paideia), 222 p.

BERTRAND J., COURT M., MENNESSON C., ZABBAN V., 2015, « Introduction. Socialisations masculines, de l'enfance à l'âge adulte », *Terrains travaux*, *N° 27*, 2, p. 5-19.

BESOMBES N., 2016, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu*, 5.

BESSON A., PRINCE N., 2016, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : Adolescence et culture numérique*, Rennes, PU Rennes, 222 p.

BESSY C., CHATEAURAYNAUD F., 1993, « Les ressorts de l'expertise: Épreuves d'authenticité et engagement des corps », dans *Les objets dans l'action*, Paris, Edition de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (Raisons pratiques), p. 141-164.

BETHOUX É., VINCENSINI C., 2015, « Masculinité hégémonique : les vies d'un concept », *Terrains & travaux*, 27, p. 147-150.

BIDART C., DEGENNE A., GROSSETTI M., 2011, *La vie en réseau*, Presses Universitaires de France.

BLAIS M., 2012, « Y a-t-il un « cycle de la violence antiféministe »? Les effets de l'antiféminisme selon les féministes québécoises », *Cahiers du Genre*, *n° 52*, 1, p. 167-195.

BLANCHARD S., GOFF I.B.-L., RABIER M., 2013, « Une cause de riches ? L'accès des femmes au pouvoir économique », *Sociétés contemporaines*, *n° 89*, 1, p. 101-130.

BLANCHET A., 2008, « Violence, cinéma et jeux vidéo : de la récurrence d'un même discours », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, 67, p. 11-18.

BLANCHET A., 2012, *Les jeux vidéo au cinéma*, Armand Colin, broché, 128 p.

BLANCHET B., 2010, *Des pixels à Hollywood : une histoire économique et culturelle*, 1re édition, Châtillon, Pix'N Love Editions, 450 p.

BLANDIN B., 2002, *La construction du social par les objets*, Presses Universitaires de France, 288 p.

BLANDIN C., 2017, « Présentation. Le web : de nouvelles pratiques militantes dans l'histoire du féminisme ? », *Reseaux*, *n° 201*, 1, p. 9-17.

BOGOST I., MAUCO O., 2008, « Jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse », *Quaderni*, *n° 67*, 3, p. 5-10.

BOIGEOL A., 2007, « Le genre comme ressource dans l'accès des femmes au « gouvernement du barreau » : l'exemple du barreau de Paris », *Genèses*, *n° 67*, 2, p. 66-88.

BOILLAT A., 2012, « « Game Story. Une histoire du jeu vidéo » », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, *66*, 66, p. 146-154.

BORNHAUSEN S., 2015, « L'autonomie du sportif », *Revue du MAUSS*, *n° 46*, 2, p. 67-76.

BOULLIER D., 2019, *Sociologie du numérique*, Armand Colin, Paris : Paris (U: Sociologie), 352 p.

BOULLIER D., LOHARD A., 2015, « Médiologie des réputations numériques », *Terrains travaux*, *N° 26*, 1, p. 105-125.

BOURDIEU P., 1980, « Le capital social », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, *31*, 1, p. 2-3.

BOURDIEU P., 1996, *Sur la télévision*, Paris, Raisons d'agir, 95 p.

BOUSSARD V., 2016, « Celles qui survivent : dispositions improbables des dirigeantes dans la finance », *Travail, genre et sociétés*, *n° 35*, 1, p. 47-65.

BOUTET M., 2010, « Innovation par l'usage et objet-frontière », *Revue d'anthropologie des connaissances*, *Vol 4*, *n° 1*, 1, p. 87-113.

BOUTET M., 2012, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, *n° 173-174*, 3, p. 207-234.

BREDA H., 2017, « La critique féministe profane en ligne de films et de séries télévisées », *Réseaux*, 201, p. 87-114.

BROTCORNE P., VALENDUC G., 2009, « Les compétences numériques et les inégalités dans les usages d'internet. Comment réduire ces inégalités ? », *Les Cahiers du numérique*, *Vol. 5*, 1, p. 45-68.

BROUGERE G., 2003, *Jouets et compagnie*, Économica, Paris, Stock (Jouer/Apprendre), 173 p.

BROUGERE G., 2005, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 176 p.

BROUGERE G., DAUPHRAGNE A., 2017, *Les biens de l'enfant : Du monde marchand à l'espace familial*, Paris, Nouveau Monde Editions, 288 p.

BROUGERE G.,(dir.,) 2008, *La ronde des jeux et des jouets : Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, 156 p.

BRUNEEL E., SILVA T.O.G., 2017b, « Paroles de femmes noires. Circulations médiatiques et enjeux politiques », *Réseaux*, *n° 201*, 1, p. 59-85.

BRUNETEAUX P., LANZARINI C., 1998, « Les entretiens informels », *Sociétés Contemporaines*, *30*, 1, p. 157-180.

BRUNO I., 2012, « Quand s'associer, c'est concourir. Les paradoxes de la "compétition" », dans *Du lien marchand : comment le marché fait société. Essai(s) de sociologie économique relationniste*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, p. 54-78.

BRYCE J., RUTTER J., 2002, « Killing like a girl. Gendered Gaming and Girl Gamers's Visibility », dans *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampere University University Press, p. 243-255.

BRYCE J., RUTTER J., s. d., « The Gendering of Computer Gaming : Expérience and Space », dans *Leisure Culture : Investigations, Sport, Media and Technology*, Leisure Studies Association, p. 3-22.

CAILLOIS R., 1992, *Les jeux et les hommes*, Ed. rev. et augm, Paris, Folio (Folio Essais), 374 p.

CALHOUN C., 1991, « Indirect relationships and imagined communities: large scale social integration and the transformation of everyday life », dans *Social Theory for a Changing Society*, Boulder, CO, USA, Westview Press, p. 95-120.

CARDON D., 2010, *La Démocratie Internet. Promesses et limites*, Paris, Le Seuil, 112 p.

CASILLI A., 2010, *Les Liaisons numériques*, Paris, Seuil (la couleur des idées), 336 p.

CASILLI A., 2011, « Présentation », *Communications*, *88*, 88, p. 5-8.

CASILLI A., 2012, « Pour une Sociologie du #troll », *http://www.casilli.fr/*.

CASSELL J., JENKINS H., 2000, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, 400 p.

CASTRONOVA E., CORNELL R., ELEFANTE P., ROSS T., MAUCO O., 2008, « L'irrémédiable érosion du cercle magique ? », *Quaderni*, *n° 67*, 3, p. 61.

CERTEAU M. DE, 1990, *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Nouv. éd., Paris, Gallimard, 347 p.

CHADEAU A., FOUQUET A., 1981, « Peut-on mesurer le travail domestique ? », *Économie et Statistique*, *136*, 1, p. 29-42.

CHANTEPIE P.-J.B. ET P., 2017, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?*, Ministère de la Culture - DEPS.

CHATEAURAYNAUD F., 1991, *La Faute professionnelle*, Editions Métailié, 482 p.

CHAULET J., 2007, *La Confiance Médiatisée : La confiance et sa gestion au sein des communications médiatisées*, Thèse de sociologie, Université de Toulouse 2.

CHAULET J., DATCHARY C., 2014, « Moduler sa connexion : les enseignants-chercheurs aux prises avec leur courriel », *Reseaux*, *n° 186*, 4, p. 105-140.

CHESLEY N., 2005, « Blurring Boundaries? Linking Technology Use, Spillover, Individual Distress, and Family Satisfaction », *Journal of Marriage and Family*, *67*, 5, p. 1237-1248.

CLAIR I., 2012, « Le pédé, la pute et l'ordre hétérosexuel », *Agora débats/jeunesses*, *N° 60*, 1, p. 67-78.

CLAIR I., 2016, « Faire du terrain en féministe », *Actes de la recherche en sciences sociales*, *N° 213*, 3, p. 66-83.

CLOT Y., FAÏTA D., FERNANDEZ G., SCHELLER L., 2000, « Entretiens en autoconfrontation croisée : une méthode en clinique de l'activité », *Perspectives interdisciplinaires sur le travail et la santé*, 2-1.

COAVOUX S., 2010, « La carrière des joueurs de World of Warcraft », dans *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, p. 43-58.

COAVOUX S., 2011, « L'espace social de World of Warcraft », dans *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions Théoriques (Lecture Play), p. 164-180.

COAVOUX S., 2016, *Sociologie de l'expérience esthétique. Contextes et dispositions dans les réceptions muséales d'un tableau de maître*, Thèse de sociologie, Université Lumière Lyon 2, Lyon.

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

COCHOY F., 2005, « L'hypermarché : jardin d'un autre type aux portes des villes », *Ethnologie française*, *35*, p. 81-91.

COLLET I., 2006, *L'informatique a-t-elle un sexe? Hackers, mythes et réalités*, Paris, Harmattan, 315 p.

CONNELL R., 2014, *Masculinités enjeux sociaux de l'hégémonie*, Paris, Éditions Amsterdam.

CONNELL R., MESSERSCHMIDT J.W., 2015, « Faut-il repenser le concept de masculinité hégémonique ? », *Terrains & travaux*, 27, p. 151-192.

COSSETTA A., 2012, « Que donnent les femmes sur le Web ? », *Revue du MAUSS*, *n° 39*, 1, p. 391-404.

COULET J.-C., 2011, « La notion de compétence : un modèle pour décrire, évaluer et développer les compétences », *Le travail humain*, *Vol. 74*, 1, p. 1-30.

COURT M., MENNESSON C., 2015b, « Les vêtements des garçons. Goûts et dégoûts parentaux au sein des classes moyennes », *Terrains travaux*, *N° 27*, 2, p. 41-58.

COVILLE M., 2016, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal: étude de cas dans un centre de sciences : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal*, Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'art, Paris, France, Université Panthéon-Sorbonne.

CRENSHAW K.W., BONIS O., 2005, « Cartographies des marges : intersectionnalité, politique de l'identité et violences contre les femmes de couleur », *Cahiers du Genre*, *n° 39*, 2, p. 51-82.

CRESSON G., GADREY N., 2004, « Entre famille et métier : le travail du care », *Nouvelles Questions Féministes*, *Vol. 23*, 3, p. 26-41.

CROMER S., LEMAIRE D., 2007, « L'affrontement des sexes en milieu de travail non mixte, observatoire du système de genre », *Cahiers du Genre*, *n° 42*, 1, p. 61-78.

CROMPTON R., LE FEUVRE N., BIRKELUND G., 1999, « The Restructuring of Gender Relations in the Medical Profession », dans *Restructuring Gender Relations and Employment : The Decline of the Male Breadwinner*, Oxford : Oxford University Press, Crompton R. (ed.), p. 179-200.

CROQUETTE E., 2004, « Les sportives de haut niveau d'origine nord-africaine : type d'investissement sportif, cadres de socialisation et configurations familiales », *Staps*, *no 66*, 4, p. 179-193.

DAGIRAL É., 2006, « Genre et technologie », *Terrains travaux*, *n° 10*, 1, p. 194-206.

DAGIRAL É., MARTIN O., 2017, « Liens sociaux numériques. Pour une sociologie plus soucieuse des techniques », *Sociologie*, N° 1, vol. 8.

DARMON M., 2008, « La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation », *Politix*, *n° 82*, 2, p. 149-167.

DATCHARY C., (dir.), 2013, *Petit Précis De Méthodologie*, Au Bord de l'eau, (Perspectives anthropologiques).

DATCHARY C., 2006, *Les situations de dispersion au travail*, Thèse en Sociologie, Paris, EHESS.

DATCHARY C., 2011, *La dispersion au travail*, Octarès Éditions, (Travail & activité humaine), 192 p.

DAUNE-RICHARD A.-M., 2003, « La qualification dans la sociologie française : en quête des femmes », dans *Le travail du genre*, La Découverte (Recherches).

DAUNE-RICHARD A.-M., MARRY C., 1990, « Autres histoires de transfuges ? Le cas de jeunes filles inscrites dans des formations « masculines » de BTS et de DUT industriels », *Formation Emploi*, *29*, 1, p. 35-50.

DAYAN D., 1986, « Copyrighted Subcultures » FINE G.A. (dir.), *American Journal of Sociology*, *91*, 5, p. 1219-1228.

DE SARDAN J.-P.O., 1998, « Émique », *L'Homme*, *38*, 147, p. 151-166.

DE SARDAN J.-P.O., 2008, *La rigueur du qualitatif : Les contraintes empiriques de l'interprétation socio-anthropologique*, Louvain-La-Neuve, Éditions Academia, 365 p.

DEBRAS S., 2003, « Lectrices oubliées au quotidien », *Réseaux*, *no 120*, 4, p. 175-204.

DEFRANCE J., 2011, « La culture sportive », dans *Sociologie du sport.*, Paris, La Découverte, p. 50-70.

DELPHY C., 1981, « Le patriarcat, le féminisme et leurs intellectuelles », *Nouvelles Questions Féministes, édition Antipodes*, 2, p. 58-74.

DELPHY C., 1991, « Penser le genre : problèmes et résistances », dans *L'ennemi principal. 2. Penser le genre, Parution initiale sous le titre « Penser le genre : quels problèmes ? Marie-Claude Hurtig, Michèle Kail et Hélène Rouch (Éds) (1991)*, Paris (Sexe et genre. De la hiérarchie entre les sexes), p. 89-101.

DELPHY C., 2011, « Trente ans de Nouvelles Questions Féministes », *Nouvelles Questions Féministes*, *Vol. 30*, 2, p. 4-22.

DELPHY C., s. d., « Proto-féminisme et anti-féminisme », *Les temps modernes*, 346.

DENAVE S., RENARD F., 2015, « Aspirants mécaniciens, aspirants coiffeurs », *Terrains travaux*, *N° 27*, 2, p. 59-77.

DENIS J., 2003, « La combinaison des outils de communication a l'interface de la relation-client dans les tpe », *Réseaux*, *no 121*, 5, p. 71-92.

DENNER J., WERNER L., 2005, « The Girls Creating Games Program: Strategies for Engaging Middle-School Girls in Information Technology », *Frontiers A Journal of Women Studies*, *1*, 26, p. 90-98.

DENOUËL JULIE, GRANJON F., 2011, *Communiquer à l'ère numérique*, Presses des Mines, Paris, 320 p.

DESLAURIERS J.-M., TREMBLAY G., GENEST-DUFAULT S., BLANCHETTE D., DESGAGNES J.-Y., 2011, *Regards sur les hommes et les masculinités : Comprendre et intervenir*, Québec, Presses de l'Université Laval, 410 p.

DESPENTES V., 2007, *King Kong théorie*, Paris, Grasset (Littérature & Documents), 160 p.

DETREZ C., 2002, *La construction sociale du corps*, Paris, Seuil, 257 p.

DETREZ C., 2010, « Les princes et princesses de la littérature adolescente aujourd'hui. Analyses et impressions de lecture », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, *n° 82*, 4, p. 75-82.

DETREZ C., 2011a, « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas », *Réseaux*, *n° 168-169*, 4, p. 165-186.

DETREZ C., RENARD F., 2008, « « Avoir bon genre ? » : les lectures à l'adolescence », *Le francais aujourd'hui*, *n° 163*, 4, p. 17-27.

DETREZ C.,2011b, « Rapport à la lecture, adolescence et "genre" », dans *Le(s) public(s) de la culture*, Presses de Sciences Po, p. 393.

DEVREUX A.-M., 2004, « Les résistances des hommes au changement social : émergence d'une problématique », *Cahiers du Genre*, *n° 36*, 1, p. 5-20.

DEVREUX A.-M., FASSIN É., HIRATA H., LÖWY I., MARRY C., BESSIN M., JAMI I., 2002, « La critique féministe et La domination masculine », *Mouvements*, *no24*, 5, p. 60-72.

DIBBELL J., 1999, *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, 1st edition, New York, Holt Paperbacks, 352 p.

DILMAÇ J.A., s. d., « Humiliation in the virtual world: Definitions and conceptualization », *International Journal of Human Sciences*, *11*, 2, p. 1285-1296.

DITER K., 2015, « « Je l'aime, un peu, beaucoup, à la folie… pas du tout ! » », *Terrains & travaux*, 27, p. 21-40.

DODIER N., 1993a, « Les appuis conventionnels de l'action. Éléments de pragmatique sociologique », *Réseaux*, *n° 62*, 6, p. 63-85.

DODIER N., 1993b, « Les arènes des habiletés techniques », dans *Les objets dans l'action*, Paris, Edition de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (Raisons pratiques), p. 115-140.

DODIER N., 1995, *Les Hommes et les Machines*, Éditions Métailié.

DODIER N., 2005, « L'espace et le mouvement du sens critique », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, *60e année*, 1, p. 7-31.

DODIER N., BASZANGER I., 1997, « Totalisation et altérité dans l'enquête ethnographique », *Revue française de sociologie*, *38*, 1, p. 37-66.

DONNAT O., 1998, *Les pratiques culturelles des Français, Enquête 1997*, Paris, La documentation française.

DONNAT O., 2005, « La féminisation des pratiques culturelles », dans *Femmes, genre et sociétés. L'état des savoirs*, La Découverte, p. 423-431.

DONNAT O., 2009, « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », *Réseaux*, *n° 153*, 1, p. 79-127.

DONNAT O., 2010, « Les pratiques culturelles à l'ère numérique », *L'Observatoire*, *N° 37*, 2, p. 18-24.

DONOVAN T., 2010, *Replay: The History of Video Games*, East Sussex, England, Yellow Ant, 516 p.

DORLIN E., RODRIGUEZ É., (dir.), 2012, *Penser avec Donna Haraway*, PUF (Actuel Marx confrontation).

DOVEY J., KENNEDY H.W., 2006, *Game cultures: computer games as new media*, Open University Press, 192 p.

DUBUISSON-QUELLIER S., PLESSZ M., 2013, « La théorie des pratiques. Quels apports pour l'étude sociologique de la consommation ? », *Sociologie*, *Vol. 4*, 4, p. 451-469.

DUCLOS B.H., 2018, « L'Internet des assistantes maternelles. Un outil pour faire vivre le métier », *Réseaux*, *n° 208-209*, 2, p. 28-61.

DUCROCQ S., 2011, *Les tribus ludiques du « LAN party » : perspectives d'apprentissage et de socialisation en contexte de compétition de jeux vidéo en réseau local*, Thèse ou essai doctoral accepté, Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal.

DUNEZAT X., 2006, « Le traitement du genre dans l'analyse des mouvement sociaux : France / États-Unis », *Cahiers du Genre*, *HS n° 1*, 3, p. 117-141.

DUPUIS-DERI F., 2018, *La crise de la masculinité*, Montréal (Québec), Remue-ménage, 320 p.

DUPUY-FROMY S., 2012, *Les jeux vidéo dans la société française : des années 1970 au début des années 2000*, Thèse de doctorat en histoire contemporaine, Paris Est.

DURET P., 2009, *Sociologie de la compétition : Sociologies contemporaines*, Paris, Armand Colin, 126 p.

EHRENBERG A., 1991, *Le Culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy (Essai société), 323 p.

ENSMENGER N.L., 2012, *The Computer Boys Take Over. Computers, Programmers, and the Politics of Technical Expertise*, Cambridge, Mass., MIT Press (History of Computing), 336 p.

ESPEN A., 2001, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies the international journal of computer game research*, *1*, 1.

FINE G.A., 1983, *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*, University of Chicago Press, 298 p.

FINE G.A., 2002, *Shared Fantasy – Role Playing Games as Social Worlds*, New edition, Chicago, University of Chicago Press, 284 p.

FINE G.A., 2015, *Players and Pawns: How Chess Builds Community and Culture*, 1 edition, Chicago ; London, University of Chicago Press, 288 p.

FLICHY P., 1987, « Communication : progrès technique et développement des usages », *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, *5*, 24, p. 99-110.

FLICHY P., 2004, « L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société », *Reseaux*, *no 124*, 2, p. 17-51.

FLORENT G., 2008, *L'histoire de Nintendo. 1889-1980 Des Cartes à Jouer aux Game & Watch*, Châtillon Hauts-de-Seine, Editions Pix'n love, 244 p.

FOURN J.-Y.L., 2001, « Les enfants jouent-ils encore ? », *Enfances & Psy*, *no15*, 3, p. 46-49.

FRANÇOIS S., 2009, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Reseaux*, *n° 153*, 1, p. 157-189.

FRAU-MEIGS D., 2005, « La téléréalité et les féminismes. La norme d'internalité et les (en)jeux de genre et de sexe », *Recherches féministes*, *18*, 2, p. 57-77.

FRAU-MEIGS D., 2011, *Penser la société de l'écran : Dispositifs et usages*, France, Presses Sorbonne Nouvelle (Les fondamentaux de la Sorbonne Nouvelle), 138 p.

FRIZZO-BARKER J., CHOW-WHITE P.A., 2012, « "There's an App for That" Mediating mobile moms and connected careerists through smartphones and networked individualism », *Feminist Media Studies*, *12*, 4, p. 580-589.

GAJJALA R., OH Y.J., 2012, *Cyberfeminism 2.0*, New York, Peter Lang Publishing., International Academic Publishers.

GARDEY D., 1998, « La standardisation d'une pratique technique : la dactylographie (1883-1930) », *Réseaux*, *n° 87*, 1, p. 75-103.

GARDEY D., 2000, « Histoires de pionnières », *Travail, genre et societes*, *N° 4*, 2, p. 29-34.

GARDEY D., 2002, « Humains et objets en action. Essai sur la réification de la domination masculine », dans *L'engendrement des choses. Des hommes, des femmes et des techniques.*, Paris, Edition des archives contemporaines, p. 239-300.

GARDEY D., 2003, « De la domination a l'action. Quel genre d'usage des technologies de l'information ? », *Réseaux*, *no 120*, 4, p. 87-117.

GARDEY D., 2005, « La part de l'ombre ou celle des lumières ? Les sciences et la recherche au risque du genre », *Travail, genre et societes*, *N° 14*, 2, p. 29-47.

GARDEY D., 2009, « Au cœur à corps avec le Manifeste Cyborg de Donna Haraway », *Esprit*, *Mars/avril*, 3, p. 208-217.

GARFINKEL H., 1967, *Studies in Ethnomethodology*, Reprint (1967), Cambridge, UK, Polity Press, 288 p.

GAUSSOT L., 2002, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, *n°24*, 4, p. 39-51.

GENVO S., 2008, « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », *Quaderni*, *n° 67*, 3, p. 43-52.

GENVO S., 2011, « Jeux vidéo », *Communications*, *88*, 88, p. 93-101.

GERBER D., 2015, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable. Enquête sur les efforts de légitimation ordinaires des joueurs », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 4.

GLASER B.G., STRAUSS A.L., 2017, *La découverte de la théorie ancrée - 2e éd. - Stratégies pour la recherche qualitative*, Armand Colin, Paris, 416 p.

GLAUDE M., s. d., « L'égalité entre femmes et hommes : où en sommes-nous ? », *L'égalité entre femmes et hommes, aspects économiques*, *Rapport du Conseil d'analyse économique*, 15.

GLEVAREC H., 2009, *La culture de la chambre : Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris, La Documentation française (Questions de culture), 192 p.

GLEVAREC H., PINET M., 2009, « La « tablature » des goûts musicaux : un modèle de structuration des préférences et des jugements », *Revue française de sociologie*, *Vol. 50*, 3, p. 599-640.

GOFF I.B.-L., 2013, *Le sexe de l'expert. Régimes de genre et dynamique des inégalités dans l'espace du conseil en management.*, phdthesis, Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS).

GOFFMAN E., 1961, *Asiles : Étude sur la condition sociale des malades mentaux et autres reclus*, Paris, Les Éditions de Minuit, 452 p.

GOFFMAN E., 1991, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les Éditions de Minuit, 573 p.

GOFFMAN E., 2002, *L'arrangement des sexe*, La Dispute, Paris (Le genre du monde), 116 p.

GOFFMAN E., 2004, « Le déploiement du genre », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, 42, p. 109-128.

GONZALO F., 1999, « Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. », *Parnasso#3*, 1999.

GORGES F., s. d., *Nouvelle édition L'Histoire de Nintendo Vol.1*, Omaké Books, (Grandes Séries Jeux Vidéo), 276 p.

GOURARIER M., 2011, « Négocier le genre ? », *Journal des anthropologues*, 124-125, p. 159-178.

GOURARIER M., 2013, « La Communauté de la séduction en France. Des apprentissages masculins », *Ethnologie française*, *Vol. 43*, 3, p. 425-432.

GOURARIER M., 2014, « Le (mauvais) genre de l'Internet. Séducteurs des rues/séducteurs de la Toile », *Hermès, La Revue*, *n° 69*, 2, p. 45-49.

GOURARIER M., 2017, *Alpha mâle - Séduire les femmes pour s'apprécier entre hommes*, Le Seuil, 240 p.

GOURARIER M., BENVENISTE A., 2017, « Alpha mâle, Séduire les femmes pour s'apprécier entre hommes ? », *Chimères*, 92, p. 175-178.

GRANJON F., 2012, « La critique est-elle indigne de la sociologie ? », *Sociologie*, *Vol. 3*, 1, p. 75-86.

GRANJON F., FOULGOC A.L., 2011, « Penser les usages sociaux de l'actualité », *Réseaux*, *n° 170*, 6, p. 17-43.

GRANJON F., JOUËT J., VEDEL T., 2011, « Présentation », *Réseaux*, *n° 170*, 6, p. 9-15.

GREBOWICZ M., HARAWAY H.M.E. BY D., 2013, *Beyond the Cyborg: Adventures with Donna Haraway*, Columbia University Press.

GRIFFITHS M.D., DAVIES M.N.O., CHAPPELL D., 2003, « Breaking the stereotype: the case of online gaming », *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, *6*, 1, p. 81-91.

GROSS M., 2007, « Quand et comment l'homoparentalité est-elle devenue un objet « légitime » de recherche en sciences humaines et sociales ? », *Socio-logos . Revue de l'association française de sociologie*, 2.

GROSSETTI M., 2006, « Trois échelles d'action et d'analyse. », *L'Annee sociologique*, *Vol. 56*, 2, p. 285-307.

GROSSETTI M., 2014, « Que font les réseaux sociaux aux réseaux sociaux ? », *Reseaux*, *n° 184-185*, 2, p. 187-209.

GUERN P.L., 2009, « « No matter what they do, they can never let you down... ». Entre esthétique et politique : sociologie des fans, un bilan critique », *Reseaux*, *n° 153*, 1, p. 19-54.

GUILLAUMIN C., 1978, « Pratique du pouvoir et idée de Nature (1) L'appropriation des femmes », *Questions Féministes*, 2, p. 5-30.

GUILLAUMIN C., 1992, *Sexe, race et pratique du pouvoir : L'idée de nature*, Paris, Éditions Indigo & Côté-femmes, 239 p.

GUIONNET C., 2017, « Troubles dans le féminisme », *Réseaux*, *n° 201*, 1, p. 115-146.

HADDAD R., BAIC C., 2016, *Manuel d'écriture inclusive. Faites progresser l'égalité femmes/hommes par votre manière d'écrire*, Mots-clés, 20 p.

HADDON L., 2004, *Information and Communication Technologies in Everyday Life: A Concise Introduction and Research Guide*, Oxford (New Technologies / New Cultures Series), 264 p.

HALL S., 2016, *Cultural Studies 1983 - A Theoretical History*, Duke University Press, 232 p.

HAMAYON R., 2012, *Jouer: étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, France, La Découverte, 369 p.

HARAWAY D., 1985, « A manifesto for Cyborg : Science, technology, and Socialist Feminism in the 1980s », *Socialist Review*, *15*, 2, p. 65-108.

HARDING, S. (dir.), 2003, *The Feminist Standpoint Theory Reader*, Routledge, 400 p.

HARTSOCK N., 1983, « The Feminist Standpoint: Developing the Ground for a Specifically Feminist Historical Materialism », dans HINTIKKA M.B. (dir.), *Discovering Reality : Feminist Perspectives on Epistemology, Metaphysics, Methodology and Philosophy of Science*, 2nd ed, Indiana University, p. 157-180.

HARTSOCK N., 1997, « Comment on Hekman's 'Truth and Method : Feminist Standpoint Theory Revisited' : Truth or Justice ? », *Signs*, *22*, 2.

HENNION A., 2009, « Réflexivités. L'activité de l'amateur », *Réseaux*, *n° 153*, 1, p. 55-78.

HENRICKS T.S., 2006, *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression*, 1 edition, Urbana, University of Illinois Press, 256 p.

HENRIOT J., 1989, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti.

HERRING S.C., DEMAREST B., 2017, « "I'm the first video Voicethread–it's pretty sweet, I'm pumped": Gender and Self-Expression on an Interactive Multimodal Platform », *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, Vol. 20, n° 1.

HERTZ E., ROUX P., MAHFOUDH A., DELPHY C., 2015, « Croiser les approches et les outils pour penser l'évolution des rapports de domination contemporains », *Nouvelles Questions Féministes*, *Vol. 34*, 2, p. 4-11.

HERZ J.C., 1997, *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston, Little, Brown and Company, 240 p.

HICKS M., 2010, « Meritocracy and feminization in conflict: computerization in the British Government », *Gender codes: why women are leaving computing*, 2010, p. 95-114.

HICKS M., 2017, *Programmed Inequality: How Britain Discarded Women Technologists and Lost Its Edge in Computing*, MIT Press, 354 p.

HINE C., 2000, *Virtual Ethnography*, SAGE Publications Ltd, 200 p.

HOOKS B., 1991, « Theory as liberatory practice », *Yale journal of law & feminism*, *4*, p. 1-12.

HUIZINGA J., 1938, *Homo ludens. Essai sur la fonction symbolique du jeu*, Gallimard, 350 p.

ICHBIAH D., 1998, *La saga des jeux vidéo*, Pocket, Paris.

JENKINS H., 2008, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Updated, New York, NY, New York University Press, 368 p.

JOANNIN D., MENNESSON C., 2014, « Dans la cour de l'école. Pratiques sportives et modèles de masculinités », *Cahiers du Genre*, *n° 56*, 1, p. 161-184.

JOLIVALT B., 1994, *Les jeux vidéo*, Paris, Presses Universitaires de France - PUF (Que sais-je ?), 127 p.

JÖRISSEN B., 2004, « Virtual reality on the stage: Performing community at a LAN party », dans *Envision: The new media age and everyday life*, Stockholm University, Stockholm, p. 23-40.

JOUËT J., 1993, « Pratiques de communication et figures de la médiation », *Reseaux*, *n° 60*, 4, p. 99-120.

JOUËT J., 2000, « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, *18*, 100, p. 487-521.

JOUËT J., 2003, « Technologies de communication et genre. Des relations en construction », *Reseaux*, *120*, 4, p. 53-86.

JOUËT J., NIEMEYER K., PAVARD B., 2017, « Faire des vagues », *Réseaux*, 201, p. 21-57.

JUUL J., 2004, « Introduction to Game Time / Time to play –An examination of game temporality », dans *In First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, p. 131-142.

JUUL J., 2008, « The magic circle and the puzzle piece »,.

KAFAI Y.B., HEETER C., DENNER J., Y.SUN J., 2011, *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, The MIT Press, Cambridge Mass.

KATZ E., 1989, « La recherche en communication depuis Lazarsfeld », *Hermès, La Revue*, *1*, 4, p. 77-91.

KAUFMANN J.-C., 1993, *Sociologie du couple*, Paris, Presses Universitaires de France (Que sais-je ?), 128 p.

KENDALL L., 1998, « Meaning and Identity in "Cyberspace": The Performance of Gender, Class, and Race Online », *Symbolic Interaction*, *21*, 2, p. 129-153.

KENNEDY H.W., 2002, « Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. », *Game Studies the international journal of computer game research*, *2*, 2.

KENT S.L., 2001, *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, 1re édition, Roseville, Calif, Three Rivers Press, 624 p.

KIAN-THIEBAUT A., BRUIT ZAIDMAN L., FOUGEYROLLAS-SCHWEBEL D., 2007, « Genre et socialisation. Un parcours intellectuel », *Université Paris Diderot*, 2007.

KLINE S., DYER-WITHEFORD N., PEUTER G. DE, 2003, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, 2Rev Ed, Montréal ; London, McGill-Queen's University Press, 376 p.

KRAMARAE C., 1988, « Technology and Women's Voices », *Bulletin of Science, Technology & Society*, *10*, 3, p. 185-185.

LAHIRE B., 2001, « Héritages sexués : incorporation des habitudes et des croyances », dans *La dialectique des rapports hommes-femmes*, Presses Universitaires de France, p. 9-25.

LAHIRE B., 2006, *La culture des individus*, La Découverte (Poche/Sciences humaines et sociales), 784 p.

LAMERICHS N., 2011, « View of Stranger than fiction: Fan identity in cosplay », *Transformative Works and Cultures*, *7*.

LAPEYRE N., LE FEUVRE N., 2005, « Féminisation du corps médical et dynamiques professionnelles dans le champ de la santé », *Revue francaise des affaires sociales*, 1, p. 59-81.

LARUE Ï., 2018, *Libère-toi cyborg ! Le pouvoir transformateur de la science-fiction féministe*, Paris, Cambourakis (Sorcières), 251 p.

LATOUR B., 1989, *La science en action. Introduction à la sociologie des sciences.*, La Découverte, Paris (Science & Société), 288 p.

LATOUR B., 2001, *Le métier de chercheur*, Editions Quæ.

LATOUR F., 2016, *Neo Geo Anthology Version Neo*, Geeks-Line (Le culte du jeu vidéo).

LAUREL B., 1991, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Professional.

LAURETIS T. DE, 1984, *Alice Doesn't : Feminism, Semiotics, Cinema*, Indiana University Press, Bloomington, IN, United States, New ed, 232 p.

LAURETIS T. DE, 1987, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, Indiana University Press, 168 p.

LAURETIS T. DE, 2007, *Théorie queer et cultures populaires : De Foucault à Cronenberg*, Paris, La Dispute, 189 p.

LE BRETON D., 2012, *La sociologie du corps*, PUF, (Que sais-je ?), 127 p.

LEGOUT M.-C., 2003, « Modes de régulation des pratiques ludiques en salle de jeux réseau », *Les Cahiers du numérique*, *Vol. 4*, 2, p. 135-148.

LEMIEUX C., 2000, *Mauvaise presse*, Éditions Métailié, 468 p.

LEMIEUX C., 2007, « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *Mil neuf cent. Revue d'histoire intellectuelle*, *n° 25*, 1, p. 191-212.

LEMIEUX C., 2018, *La sociologie pragmatique*, La Découverte, (Repères), 128 p.

LEVY S., 1984, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, New York (Double-day).

LHOTELLIER A., ST-ARNAUD Y., 1994, « Pour une démarche praxéologique », *Nouvelles pratiques sociales*, *7*, 2, p. 93-109.

LIGNON F. (DIR, 2015), *Genre et jeux vidéo*, Presses Universitaires du Midi (Le temps du genre), 268 p.

LIGNON F., 2014, « Des jeux vidéo et des adolescents : à quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le Temps des médias.*, *2*, 21, p. 143 à 160.

LOBET-MARIS C., 2011, « Âge et usages informatiques », *Communications*, *n° 88*, 1, p. 19-28.

LORDE A., CLARKE C., 2007, *Sister Outsider: Essays and Speeches.*, Reprint, Berkeley, Calif, Crossing Press, 192 p.

LUCA N., 2013, « Roberte Hamayon, Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens », *Archives de sciences sociales des religions*, *4*, 164, p. 210-210.

MAGAUDDA P., 2011, « When Materiality 'Bites Back': Digital Music Consumption Practices in the Age of Dematerialization », *Journal of Consumer Culture*, *1*, 11, p. 15-36.

MALBOIS F., 2011, « Les catégories de sexe en action. Une sociologie praxéologique du genre », *Sociologie*, *Vol. 2*, 1, p. 73-90.

MALBOIS F., 2013, « Représenter deux burnouts à la télé », *Réseaux*, 180, p. 39-66.

MANSON M., 2002, « Les jouets et la différenciation sexuelle : une longue histoire culturelle. », dans *L'engendrement des choses. Des hommes, des femmes et des techniques, CHABAUD-RYCHTER (Danielle), GARDEY (Delphine)*, Éditions des Archives Contemporaines, Paris, p. 103-121.

MARCHAND P., & RATINAUD P., 2017, « Entre distinctivité et acceptabilité: Les contenus des sites Web de partis politiques », *Réseaux*, 204(4), 71-95.

MARIGNIER N., 2017, « « Gay ou pas gay ? » Panique énonciative sur le forum jeuxvideo.com », *Genre, sexualité & société*, 17, p. 1-19.

MARTIN G.R.R., 2010, *Le trône de fer :*, traduit par SOLA J., Éditions 84, Paris, J'AI LU - LIBRIO, 790 p.

MARTIN J.-C., TURCOT L., 2016, « Histoire et jeu vidéo », *Écrire l'histoire. Histoire, Littérature, Esthétique*, 16, p. 225-230.

MATHIEU N.-C., 1991, *L'anatomie politique : catégorisations et idéologies du sexe*, Côté-femmes, Paris.

MATTELART M., 2003, « Femmes et médias. Retour sur une problématique. », *Réseaux*, *120*, 4, p. 23-51.

MAUCO O., 2008, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo. Faits divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, 3, p. 19-31.

MAUCO O., 2011, « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale », *Quaderni*, *n° 75*, 2, p. 51-62.

MAUSS M., 2013, *Essai sur le don*, République des Lettres, 449 p.

MEAD M., 1963, *Mœurs et sexualité en Océanie*, Plon, 526 p.

MENNESSON C., 2004, « Être une femme dans un sport « masculin ». Modes de socialisation et construction des dispositions sexuées. », *Sociétés contemporaines*, *55*, 3, p. 69-90.

MENNESSON C., 2005a, « Les « formes identitaires » sexuées des femmes investies dans des sports « masculins » », *Mouvement Sport Sciences*, *no 54*, 1, p. 63-90.

MENNESSON C., 2005b, « Les femmes guides de haute montagne : modes d'engagement et rapports au métier », *Travail, genre et sociétés*, *N° 13*, 1, p. 117-137.

MENNESSON C., 2006, « Le gouvernement des corps des footballeuses et boxeuses de haut niveau », *Clio*, 23, p. 179-196.

MENNESSON C., 2011, « Socialisation familiale et investissement des filles et des garçons dans les pratiques culturelles et sportives associatives », *Réseaux*, 168-169, p. 87-110.

MENNESSON C., 2012, « Pourquoi les sportives ne sont-elles pas féministes ? », *Sciences sociales et sport*, *N° 5*, 1, p. 161-191.

MENNESSON C., BERTRAND J., COURT M., 2016, « Forger sa volonté ou s'exprimer : les usages socialement différenciés des pratiques physiques et sportives enfantines », *Sociologie*, *7*, 4, p. 393-412.

MENNESSON C., CLEMENT J.-P., 2009, « Boxer comme un homme, être une femme », *Actes de la recherche en sciences sociales*, *n° 179*, 4, p. 76-91.

MENNESSON C., GALISSAIRE R., 2004, « Les femmes guides de haute montagne : modes de socialisation et identités sexuées », *Recherches féministes*, *17*, 1, p. 111-141.

MENNESSON C., NEYRAND G., 2010, « Chapitre VI – La socialisation des filles et des garçons dans les pratiques culturelles et sportives », dans *Enfance & culture*, Ministère de la Culture - DEPS, p. 147-166.

MERCKLE P., 2005, « Une sociologie des "irrégularités sociales" est-elle possible ? », *Idées, la revue des sciences économiques et sociales*, p. 22-29.

MERCKLE P., 2011, *La sociologie des réseaux sociaux*, La Découverte (Repères), 128 p.

MESLI R., TRACHMAN M., 2014, « Introduction », *Genre, sexualité & société*, 11.

METZ C., 1977, *The Imaginary Signifier: Psy-choanalysis and Cinema*, Macmillan, London.

MEUNIER S., 2017, « Les recherches sur le jeu vidéo en France », *Revue d'anthropologie des connaissances*, *11*, 3, p. 379-396.

MILGRAM S., 1967a, « The Small-World Problem », *Psychology Today*, *1*, p. 62-67.

MILGRAM S., 1967b, « The small-world problem », *Psychology Today*, p. 61-67.

MINASSIAN H.T., RUFAT S., COAVOUX S., BERRY V., 2011, mment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? », *L'espace géographique*, *Tome 40*, 3, p. 245-262.

MISA T.J., 2010, *Gender Codes: Why Women Are Leaving Computing*, Wiley-IEEE Computer Society Pr; 1 edition, 324 p.

MONCHATRE S., 2007, « D'une pratique à son instrumentation. Introduction du dossier « Les usages sociaux de la compétence ». », *Formation emploi*, 99, p. 5-11.

MOREAU DE BELLAING C., 2015, *Force publique. Une sociologie de l'institution policière*, Économia, Paris (« Etudes sociologiques »), 175 p.

MOSCONI N., DAHL-LANOTTE R., 2003, « C'est technique, est-ce pour elles ? Les filles dans les sections techniques industrielles des lycées. », *Travail, genre et sociétés*, *9*, 1, p. 71-90.

MOULIN C., 2005, *Féminités adolescentes : Itinéraires personnels et fabrication des identités sexuées*, Rennes, PU Rennes, 232 p.

MULVEY L., 1975, « Visual pleasure and narrative cinema », *Screen*, 16.

MURRAY J.H., 1997, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Simon and Schuster, 344 p.

NADER L., 1972, « Up the anthropologists : perspectives gained from studying up », dans DELL H.H. (dir.), *Reinventing Anthropology*, New York, Pantheon Books, p. 764.

NAUDIER D., SIMONET M., (dir.), 2011, *Des sociologues sans qualités ?*, La Découverte (Recherches), 256 p.

NIEL X., 2002, « La démographie médicale à l'horizon 2020 : une réactualisation des projections à partir de 2002 », *Études et Résultats*, 161, p. 1-8.

NORMAN D.A., 1993, « Les artefacts cognitifs », *Raisons pratiques*, *4*, p. 15-34.

O'BRIEN J.A., 1999, *Social Prisms. Reflections on Everyday Myths and Paradoxes*, Seattle University, 272 p.

OCTOBRE S., 2004, *Les loisirs culturels des 6-14 ans*, Ministère de la Culture - DEPS.

OCTOBRE S., 2005, « La fabrique sexuée des goûts culturels, Construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles », *Développement culturel*, 150, p. 1-10.

OCTOBRE S., 2011, « Du féminin et du masculin. Genre et trajectoires culturelles. », *Reseaux, n° 168-169*, 4, p. 23-57.

OCTOBRE S., BERTHOMIER N., 2011, « L'enfance des loisirs », *Culture etudes*, *n°6*, 6, p. 1-12.

OCTOBRE S., BERTHOMIER N., 2012, « Socialisation et pratiques culturelles des frères et sœurs », *Informations sociales*, *n° 173*, 5, p. 49-58.

OCTOBRE S., DETREZ C., MERCKLE P., BERTHOMIER N., 2011, « 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*, 1, p. 71-80.

OCTOBRE S., JAUNEAU Y., 2008, « Tels parents, tels enfants ? Une approche de la transmission culturelle », *Revue francaise de sociologie*, *49*, 4, p. 695-722.

OCTOBRE S., SIROTA R., 2013, *L'enfant et ses cultures. Approches internationales - Ministère de la Culture*, La Documentation française (Questions de culture), 214 p.

OLIVIER A., 2015, « Des hommes en école de sages-femmes. Sociabilités étudiantes et recompositions des masculinités. », *Terrains travaux*, *N° 27*, 2, p. 79-98.

OMNES C., 2003, « Les trois temps de l'emploi féminin : réalités et représentations », *L'Annee sociologique*, *Vol. 53*, 2, p. 373-398.

OUALHACI A., 2015, « Faire de la boxe thaï en banlieue : entre masculinité « populaire » et masculinité « respectable » », *Terrains & travaux*, 27, p. 117-131.

PASQUIER (DIR.) D., 2017, *Explorations numériques. Hommages aux travaux de Nicolas Auray*, Presse des Mines, Mines ParisTech-PSL, 276 p.

PASQUIER D., 1999, *La culture des sentiments : L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme (Ethnologie de la France), vi-236 p.

PASQUIER D., 2001, « La place des écrans dans la vie familiale : une enquête sociologique », *Le Divan familial*, *N° 7*, 2, p. 111-122.

PASQUIER D., 2002, « Les "savoirs minuscules" Le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe », *Éducation et sociétés*, *no 10*, 2, p. 35-44.

PASQUIER D., 2010, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, *Vol. 40*, 1, p. 93-100.

PASQUIER D., 2014, *La culture des sentiments: L'expérience télévisuelle des adolescents*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 161 p.

PASQUIER D., 2018a, *L'internet des familles modestes: Enquête dans la France rurale*, 1re édition, Transvalor - Presses des mines, 220 p.

PASQUIER D., 2018b, « Classes populaires en ligne : des "oubliés" de la recherche ? », *Réseaux*, *208-209*, 2-3, p. 9-23.

PASQUIER D., JOUËT J., 1999, « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans », *Réseaux*, *n° 92-93*, 1, p. 25-102.

PETER C., 2007, « Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents », *Culture prospective*, *n°2*, 2, p. 1-9.

PETERSON R.A., KERN R.M., 1996, « Changing Highbrow Taste : From Snob to Omnivore », *American Sociological Review*, 61, p. 900-907.

PEYRON D., 2013, *Culture geek*, Limoges, FYP EDITIONS, 192 p.

PHARABOD A.-S., 2004, « Territoires et seuils de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers franciliens. », *Réseaux*, 123, p. 85-117.

PHARABOD A.-S., 2007, « La vie quotidienne en solo. Hommes et femmes face aux écrans. », *Réseaux*, *n° 145-146*, 6, p. 249-290.

PIGANIOL M., 2016, *L'extension virtuelle de la « maison-des-hommes » : étude des récurrences et variations au modèle classique d'appréhension et de construction de la masculinité, au vu des spécificités d'un media dématérialisant et d'un contexte de convergence culturelle*, Thèse en sociologie, Toulouse 2.

PLANT S., 1997, *Zeroes and Ones: Digital Women and the New Technoculture*, 1st edition, New York, Doubleday, 320 p.

PRECIADO P., 2008, *Testo Junkie : Sexe, drogue et biopolitique*, Grasset & Fasquelle, 389 p.

PRONOVOST G., 2014, « Sociologie du loisir, sociologie du temps », *Temporalités. Revue de sciences sociales et humaines*, 20.

PUIG DE LA BELLACASA M., 2012, *Politiques féministes et constructions des savoirs, « penser nous devons » !*, Paris, Harmattan (Ouverture philosophique).

PUIG DE LA BELLACASA M., 2014, *Les savoirs situés de Sandra Harding et Donna Haraway, science et épistémologies féministes*, Paris, Harmattan (Ouverture philosophique).

RABINO T., 2013, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, 177, p. 110-116.

RATAN R.A., TAYLOR N., HOGAN J., KENNEDY T., WILLIAMS D., 2015, « Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends », *Games and Culture*, *10*, 5, p. 438-462.

REEVES S., BROWN B., LAURIER E., 2009, « Experts at play: Understanding skilled expertise », *Games and Culture*, *4*, 3, p. 205-227.

RENAULT E., 2012, « De la sociologie critique à la théorie critique ? », *Sociologie*, *Vol. 3*, 1, p. 87-89.

REYNAUD J.-D., 2001, « Le management par les compétences : un essai d'analyse », *Sociologie du Travail*, *43*, 1, p. 7-31.

RICROCH L., ROUMIER B., 2011, « Depuis 11 ans, moins de tâches ménagères, plus d'Internet », *Insee Première*, 1377, INSEE.

RIEFFEL R., 2003, « Présentation », *Réseaux*, *120*, 4, p. 9-19.

RIVIERE C.A., 2004, « La spécificité française de la construction sociologique du concept de sociabilité », *Réseaux*, *n° 123*, 1, p. 207-231.

RODGERS C., 1998, *« Le deuxième sexe » de Simone de Beauvoir*, Éditions L'Harmattan, 316 p.

RØPKE I., 2009, « Theories of practice - new inspiration for ecological economic studies on consumption », *Ecological Economics*, *68*, 10, p. 2490-2497.

ROSE R.B., 1994, « Feminism, Women and the French Revolution », *Australian Journal of Politics & History*, *40*, s1, p. 173-186.

ROSENDE M., 2002, « La division sexuelle du travail chez les médecins : une étude de cas », *Cahiers du Genre*, *n° 32*, 1, p. 25-41.

ROSSITER M.W., 1993, « The Matthew Matilda Effect in Science », *Social Studies of Science*, *23*, 2, p. 325-341.

ROUGIER C., PEGOURDIE A., ORANGE S., CHANTEGROS S., 2012, *La fabrique biographique*, Limoges, PU Limoges.

RUEFF J., 2008, « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux*, *n° 151*, 5, p. 139-166.

RUEFF J., 2010, « Penser les modes de socialisation médiatisée : de l'admiration à l'estime dans les mondes numériques », dans *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses universitaires de Nancy, p. 59-72.

RUEFF J., 2011, *Formes de reconnaissance et de mépris dans les mondes numériques : une étude des valorisations sociales à l'œuvre dans les interactions médiatisées des joueurs de Warhammer Online.*, Thèse pour le doctorat en communication, Université du Québec à Montréal.

RUEFF J., 2013, « Socialisation et reconnaissance dans les jeux de rôles en ligne », dans *Communiquer à l'ère numérique : regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses des Mines, p. 90-159.

RUEL S., 2009, « Le sentiment amoureux chez les filles et les garçons entre 6 et 11 ans : son implication dans le mode de construction identitaire de genre », *Recherches en éducation*, 7, p. 120-128.

RUFAT S., BERRY V., s. d., « Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ? »,.

RUFAT S., TER MINASSIAN H., 2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Quercy, Questions théoriques.

SABLIK E., MENNESSON C., 2008, « Carrières sexuelles et pratiques sportives », *Sciences sociales et sport*, *N° 1*, 1, p. 79-113.

SAOUTER A., 1995, « La maman et la putain. Les hommes, les femmes et le rugby », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, 25, p. 13-24.

SAOUTER A., 2010, « Pratiques sportives et représentations du corps : consécration de l'éternel masculin », *Empan*, *n° 79*, 3, p. 105-110.

SAOUTER A., 2015, « Ordre sportif et police de genre », *Revue du MAUSS*, 46, p. 204-218.

SCHATZKI T.R., PH.D T.R.S., 1996, *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*, Cambridge University Press, 261 p.

SCHLEINER A.-M., 2001, « Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games », *Leonardo*, *34*, 3, p. 221-226.

SCHMOLL P., 2003, « Les jeux vidéo violents : un espace de médiation », *Cultures en mouvement*, 60, p. 46-49.

SCHMOLL P., 2013, « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu*, 1.

SCHÜTZ G., 2006, « Hôtesse d'accueil. Les attendus d'un « petit boulot » féminin pour classes moyennes (enquête). », *Terrains & travaux*, *n° 10*, 1, p. 137-156.

SCHÜTZ G., 2018, *Jeunes, jolies et sous-traitées : les hôtesses d'accueil*, La Dispute, 244 p.

SCHWARTZ O., 2012, *Le monde privé des ouvriers*, Presses Universitaires de France.

SMADJA D., 2012, « La boîte noire de la controverse », *Raisons politiques*, *n° 47*, 3, p. 5-11.

SMITH S., 1975, *Women who make movies*, First Edition edition, New York, Hopkinson and Blake, 307 p.

SOLDANI J., 2015, « Retour au jeu ? Réappropriations du volley-ball par les Bunun de Taïwan », *Revue du MAUSS*, *n° 46*, 2, p. 99-116.

SOLER-BENONIE J., 2013, « Apprendre à faire la cuisine, apprendre à être une femme. Les jeux vidéo culinaire au regard du genre », *Politique de l'image, les imagières comestibles*, 7, p. 59-65.

SOLER-BENONIE J., 2018, « Critiquer sa passion : argumentaires et réceptions du féminisme en terrain geek », dans *Critiques du numérique, humanités numérique*, Paris, Harmattan, p. 153-171.

SOLER-BENONIE J., 2019, « De Age of Empires à League of Legends : trajectoires et socialisations vidéoludiques des gameuses de 4 à 18 ans », dans *Jeu vidéo et adolescence*, Presses de l'Université Laval, Laval (Adologiques), p. 53-75.

STACEY J., THORNE, BARRIE, 1985, « The missing feminist revolution in sociology », *Social Problems*, *4*, p. 301-316.

STEVENS H., 2016, « Mais où sont les informaticiennes ? », *Travail, genre et sociétés*, *n° 36*, 2, p. 167-173.

STROOBANTS M., 2007, « La fabrication des compétences, un processus piloté par l'aval ? », *Formation emploi. Revue française de sciences sociales*, 99, p. 89-94.

SUDEN J., SVENINGSON M., 2011, *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play*, New York, Routledge, 234 p.

SUNDÉN J., SVENINGSSON M., s. d., *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play*, Routledge, 234 p.

TABET P., 1998, *La construction sociale de l'inégalité des sexes: Des outils et des corps*, Paris, L'Harmattan, 210 p.

TAYLOR N., 2015, « Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports », *Convergence*, *22*, 2, p. 115-130.

TAYLOR N., JENSON J., CASTELL S. DE, DILOUYA B., 2014, « Public Displays of Play: Studying Online Games in Physical Settings », *Journal of Computer-Mediated Communication*, *19*, 4, p. 763-779.

TAYLOR T., 2009, *Play Between Worlds – Exploring Online Game Culture*, Cambridge, Mass., MIT Press, 208 p.

TAYLOR T.L., 2003, « Multiple Pleasures: Women and Online Gaming », *Convergence*, *9*, 1, p. 21-46.

TAYLOR T.L., 2003, « Multiple pleasures. Women and online gaming », *Convergences*, *9*, 1, p. 21-46.

TAYLOR T.L., 2006a, « Does WoW change everything? How a PvP server, multinational player base, and surveillance mod scene caused me pause. », *Games and Culture*, *1*, 4, p. 318-337.

TAYLOR T.L., 2012, *Raising the Stakes – E–Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Reprint, Cambridge, Mass, MIT Press, 336 p.

TAYLOR T.L., WITKOWSKI E., 2010, « This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games », *Foundations of Digital Games*, p. 195-202.

TEBOUL J., 2015, « Combattre et parader. Des masculinités militaires plurielles. », *Terrains travaux*, *27*, 2, p. 99-115.

THEVENOT L., 1994, « Le régime de familiarité. Des choses en personne », *Genèses. Sciences sociales et histoire*, *17*, 1, p. 72-101.

THEVENOT L., 2006, *L'action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement.*, La Découverte.

TIERCELIN A., 2013, *Les transgressions des normes de marché : le cas des consommatrices intensives de jeux vidéo*, Thèse en doctorat de Sciences de gestion, Rouen.

TOCCI J., 2007, « The Well-Dressed Geek: Media Appropriation and Subcultural Style. », *MIT5*.

TOLKIEN J.R.R., 1954, *Le Seigneur des Anneaux : la fraternité de l'Anneau*, Pocket, 768 p.

TREMEL L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Presses Universitaires de France.

TRICLOT M., 2012, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *Reseaux*, *n° 173-174*, 3, p. 177-205.

TRICLOT M., 2013a, « Game studies ou études du play ? . Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, 1.

TRICLOT M., 2013b, *La Fabrique des jeux vidéo. au cœur du gameplay*, Paris, La Martinière, 200 p.

TRICLOT M., 2015, « Où passe le genre? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma », dans *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi.

TRUFFAULT P., 2010, « Jeu », 2010.

TURBE S., 2016, « Puissance, force et musique metal Quand les filles s'approprient les codes de la masculinité », *Ethnologie française*, *N° 161*, 1, p. 93-102.

TURKLE S., 1984, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, New York, Simon & Schuster, 386 p.

TURKLE S., 1986, *Les enfants de l'ordinateur*, Denoël, 318 p.

TURKLE S., 1994, « Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs », *Mind, Culture, and Activity*, *1*, 3, p. 158-167.

TURKLE S., 2011, *Life on the Screen*, Simon and Schuster, 358 p.

TURKLE S., 2015, *Seuls ensemble: De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, Éditions L'échappée, 523 p.

TURKLE S., 2017, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Hachette UK, 418 p.

VOISENAT C., 2009, « Comment peut-on être troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de World of Warcraft », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, 52, p. 126-141.

WACQUANT L., 1989, « Corps et âme - Persée », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 80, p. 33-67.

WARNER W.., 1937, *A Black Civilisation : A Social Study of Australian Tribe*, New York, Harper.

WENDLING T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Presses Universitaires de France.

WEST C., ZIMMERMAN D.H., 1987, « Doing Gender », *Gender and Society*, *1*, 2, p. 125-151.

WINGE T.M., 2018, *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination*, Bloomsbury Publishing, 231 p.

WOOLF V., 2001, *Une chambre à soi*, République des Lettres, 264 p.

ZABBAN V., 2007, « Le jeu des médiations au service de la mise en tension des « univers virtuels » », *Réseaux*, *n° 143*, 4, p. 45-79.

ZABBAN V., 2009, « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) », *Terrains & travaux*, *n° 15*, 1, p. 81-104.

ZABBAN V., 2011, *« Ceci est un monde » Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Thèse en sociologie, Paris Est.

ZABBAN V., 2012, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, *n° 173-174*, 3, p. 137-176.

ZOLESIO E., 2009, « Chirurgiennes de garde" et humour “chirurgical”. Posture féminine de surenchère dans l’humour sexuel et scatologique », *¿ Interrogations ? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales*, 8.

ZOLESIO E., 2009b, « Marie Laborie, un cas de socialisation chirurgicale ratée », *Sociétés contemporaines*, *n° 74*, 2, p. 147-165.

ZOLESIO E., 2012, *Chirurgiens au féminin ? Des femmes dans un métier d’hommes.*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.

TABLE DES FIGURES

Figure 1 : « Playhistoire » - sélection personnelle de la Timeline de Steven L.Kent (2001) 29
Figure 2 : Publicités Computer Space (1971)..... 33
Figure 3 : Publicités Odyssey (1970). 44
Figure 4 : Publicités Néo Géo et Game Boy pocket 46
Figure 5 : « L'imposant mur de la gloire » 60
Figure 6 : Chiffres SELL..... 98
Figure 7 : Tableau récapitulatif des enquêtées..... 121
Figure 8 : Tableau récapitulatif des données à domicile (terrain 1)..... 137
Figure 9 : Tableau récapitulatif observations en LAN parties (terrain 2)..... 138
Figure 10 : Tableau ethnographie en ligne « critique » (terrain 3). 139
Figure 11 : Tableau des jeux observés pour chaque gameuse..... 188
Figure 12 : Loly et ses personnages en « L » 192
Figure 13 : Niveaux League of Legends..... 194
Figure 14 : Carte du jeu League of Legends..... 195
Figure 15 : Créer son build et se stuffer..... 197
Figure 16 : À chacun·e sa place..... 198
Figure 17 : Communiquer sur Discord..... 202
Figure 18 : Streaming..... 203
Figure 19 : Chaine personnalisée 203
Figure 20 : Tableau recensement du matériel des origines au quotidien 206
Figure 21 : Équipement du conjoint gamer..... 214
Figure 22 : Offrir des jeux 217
Figure 23 : Fragmenter son disque dur..... 218
Figure 24 : Vivre autour de son espace de pratique..... 223
Figure 25 : Cadeaux et significations 231
Figure 26 : Matérialités des habilités..... 238
Figure 27 : Être une gameuse : des épreuves 245
Figure 28 : Bienvenue en LAN partie..... 260
Figure 29 : S'installer confortablement..... 262
Figure 30 : Afficher sa bulle..... 264
Figure 31 : Les post-it : se souvenir des stratégies 265
Figure 32 : Un matériel performant..... 268
Figure 33 : Un riche référentiel culturel..... 281

Figure 34 : Manger la même chose 282
Figure 35 : Pyramides sucrées..... 293
Figure 36 : « Filles du staff »..... 302
Figure 37 : Une place au centre..... 303
Figure 38 : Se fondre dernière son conjoint.....310
Figure 39 : Épreuves genrées du privé au public 314
Figure 40 : Remercier 331
Figure 41 : Prendre conscience 331
Figure 42 : Partager son expérience..... 332
Figure 43 : Le détail 334
Figure 44 : Antiféminisme 335
Figure 45 : Décrédibiliser par l'image..... 336
Figure 46 : La souffrance des dominants..... 338

ANNEXES

COULISSES DE L'INTRODUCTION : SCENES STRANGER THINGS 372

LEXIQUE 375

TIMELINE ORIGINALE DE STEVEN L.KENT 385

GRILLE OBSERVATION « A DOMICILE » 389

CANEVAS D'ENTRETIEN 393

GRILLE D'OBSERVATION LAN PARTIES 396

TABLEAU « DONNEES FAMILIALES » 399

TABLEAU « PREMIERS PAS VIDEOLUDIQUES » 400

JEUX DECOUVERTS 401

DESCRIPTION DES JEUX ANNEXES 402

QUESTIONNAIRE LAN PARTIES 406

Coulisses de l'introduction : scènes Stranger Things

Scènes issues de la série Stranger Things saison 2, chapitre 1 : « Mad Max ». Réalisée par les frères Matt et Ross Duffer disponible sur la plateforme Netflix depuis le 27 octobre 2017.
Dialogues originaux en anglais et italique (traduction personnelle).

Scène 1 : Perdre sa place. (6 : 26 - 8 : 06 minutes).
Mike, Dustin, Lucas et Will arrivent à la salle d'arcade. Sur la borne consacrée au jeu Dragon's Lair tout le groupe regarde Dustin jouer. Il tente de détrôner le record détenu par Lucas.

Dustin : « J'y arrive (x3) ! » (*il est confiant, tous l'encouragent : Brouhaha).*
(à ses amis) : « Ok, taisez-vous (x3) ! »
I'm going (x3)! Ok, shut up (x3)!
Dustin perds la partie
« Non (x3) ! » (*il tape sur la borne à coup de pieds et de poing*)
« Je déteste cette merde hors de prix ! Fils de pute, sale merde ! »
No (x3)! I hate this overpriced bullshit! Son of a bitch ! Piece of shit !
Lucas *à Dustin (en lui tapant sur l'épaule)* : « T'es pas encore assez vif mais tu y arrivas un jour. En attendant la princesse Daphne est toujours à moi »
You're not nimble enough. But you'll get there one day. But until then, Princess Daphne is still mine
Dustin *à l'ensemble du groupe* : « Je m'en fiche, je suis toujours le premier sur Centipede et Dig Dug ! » *Léger sourire.*
Whatever, i'm still tops on Centipede and Dig Dug
Keith le gérant de la salle *à Dustin*: « T'es sûr de ça ? »
You sure about that ?
Dustin *à Keith* : « Sûr de quoi? »
Sure about that ?
Silence - sourire narquois de Keith à destination de Dustin.
Dustin : « Tu te fiches de moi ! Non (x3) ! ».
You're kidding me. No (x3)Move ! Hey no no, no no.

Il bouscule un adolescent présent sur son passage et se dirige vers la borde de Dig Dug. Pris de panique il hésite entre 2 bornes et finit par la trouver. Ses amis sont sur ses pas, tous regardent l'écran affichant le classement des scores sur le jeu Dig Dug.

L'écran de la borne de jeu affiche :
Mad Max 1st : 751300
Dustin : 2nd : 650990

Mike : « C'est impossible! »
That's impossible !
Dustin : « Qui est Mad Max ? »
Who is Mad Max ?
Keith : « Meilleur que toi »…
Better than you
Dustin fait un doigt d'honneur à Keith
Will *à Keith* : « C'est toi ? »
It's you ?
Keith : « Non tu sais que je n'aime pas Dig Dug »
You know i despise Dig Dug.

Lucas : « Ben alors qui c'est ? »
Then who is it ?
Dustin *à Keith* : « Oui, accouche Keith ! »
Yeah, spill it Keith !
Keith : « Si vous voulez cette information… *(Il regarde Mike avec un air sournois).* Il va falloir me donner quelque chose en retour »…
If you want information, then i need something in return.

Tous comprennent immédiatement et se tournent vers Mike. Dans la saison 1 nous apprenons que Keith est amoureux de la sœur de Mike depuis un grand nombre d'année. Il est évident pour tout le monde que Keith va demander à Mike de lui arranger un rendez-vous galant avec sa grande sœur.

Mike : « Non (x3) ! Tu vas pas avoir un rencard avec elle (sa sœur) ! »
No, no, no. No way. You're not getting a date with her
Lucas : « Mike ! Allez ! Aide-le à avoir un rencard! »
Mike ! Come on! Just get him a date!
Mike : « Je ne vais pas prostituer ma sœur ! »
I'm not prostituting my sister !
Lucas *à Mike* : « C'est pour une bonne cause ! »
But it's for a good cause!

Scène 2 : En classe. (15 :40 – 16 : 15 minutes).

Les 4 adolescents sont en classe et sont les seuls à être attentifs au cours de science. Le proviseur arrive avec une nouvelle élève du collège. Le professeur présente cette dernière et demande à Dustin d'accompagner sa présentation d'un roulement de tambour. Il la présente sous son prénom officiel et non d'usage, elle précise :

Max *au professeur* : « Pas Maxine, c'est Max »
Not Maxine, it's Max
Gros plan sur Dustin qui fait une mine ébahie
Lucas *chuchote à Dustin* : Mad Max…
Elle va s'asseoir au fond de la classe, les 4 ne la quittent pas des yeux pour finir par complètement se retourner en la dévisageant.

Scène 3 : la cour de récréation (20 : 49 – 21 : 46 minutes).

Un peu plus tard dans l'après-midi, les 4 garçons observent de loin Max en train de faire du skateboard dans la cour du collège.

Mike : « C'est pas possible que ça soit Mad Max… »
There's no way that's Mad Max
Will : « Oui les filles ça jouent pas aux jeux vidéo ! »
Girls don't play video game !
Mike : « Même si elles jouaient, elles ne pourraient pas faire un score de 750,000 points sur Dig Dug ! »
And even if they did, they can't get 750,000 points on Dig Dug
Lucas : « Mais son nom c'est Max ! »
But her name is Max
Mike : «Et ? »
So?

Lucas : « Tu connais combien de Max ? »
How many Maxes do you know?
Mike : « Je sais pas…»
I don't know…
Lucas : « Zero. C'est ça ! »
Zero. That's how many
Dustin *à Lucas* : « Quelqu'un avec le même nom a battu notre score et elle se pointe à l'école le lendemain ? Sérieusement, tu te fiches de moi ?! »
She shows up at school the day after someone with the same name breaks our top score. I mean, you kidding me?
Lucas : « Précisément. C'est forcément Mad Max »
Exactly. So she's gotta be Mad Max
Dustin : « Et en plus elle fait du skateboard, elle est extraordinaire »
And plus, she skateboards, so she's pretty awesome
(…)
Max sort de la cour et rentre dans le collège
Dustin : « Oh merde, on a perdu la cible »
Shit, i've lost the target

Devant le peu de discrétion des 4 garçons, Max a compris qu'elle était observée. Elle laisse un papier à leur intention dans la poubelle « Arrêtez de m'espionner : vous faites peur ». (Stop spying on me creeps).

Scène 4 : Après les cours : salle d'arcade filature de Max. (29 : 50 – 30 : 59 minutes)

Cachés derrière une voiture, Dustin et Lucas surveillent de loin l'entrée de la salle d'arcade dotés d'une paire de jumelle. Lucas dit à Dustin que s'il veut il peut rentrer chez lui.

Dustin : « Oh bien essayé, comme ça tu peux tenter tranquille »
Oh, yeah nice try. You just want me out of here so you can make your move
Lucas : « Oh parce que tu es tellement une menace »
Oh' cause you're such a threat
Dustin : « C'est ça. Et elle ne pourra pas être capable de résister à ces quenottes (*ses dents et son sourire*) »
That's right. She will not be able to resist these pearls

L'échange sous-tends que les deux adolescents sont intéressés par un flirt avec Max.
Elle arrive et rentre dans la salle d'arcade. Elle joue sur la borne de Dig Dug, le regard fixe et est concentrée sur l'écran. Ils l'observent de loin

Lucas *à Dustin* : « Elle est incroyable … »
She's incredible
Dustin : « Oui elle est…
She's is…
Dustin et Lucas *en même temps* : Mad Max »

Épilogue *: Eleven la seule fille de la bande ne voit pas d'un très bon œil l'intégration de Max dans le cercle d'ami·e·s. Elle craint que Max se rapproche de son amoureux : Mike. Après de nombreuses épreuves elle aide la bande à sauver le monde. Eleven comprends qu'elle n'est pas une menace. Elle finit par aller au bal de fin d'année avec Lucas.*

Lexique

Ce lexique a été élaboré avec des définitions amateures glanées sur des sites spécialisés (culture vidéoludique) mais puise également dans nos ressources empiriques. Il prend à la fois les jeux listés tout au long de la thèse ainsi que les expressions utilisés sur le terrain.

A

Ace : Dernier·ère ennemi·e en vie vient d'être tué·e (terme de *League of Legends*).
AD : *Attaque Damage* : dommages d'attaque, traduit la valeur des dégâts physiques.
AFK : abréviation de l'anglais *away from the keyboard* (loin du clavier) utilisée quand le joueur·euse doit s'éloigner de son ordinateur ou est soumis·e à une distraction qui empêche une concentration totale sur le jeu.
Age of Empires : jeu vidéo dit "historique" sorti sur Windows et Mac Os en 1998 et développé par Ensemble Studios qui consiste à faire évoluer une civilisation à travers différents âges. Le but est de collecter des ressources et de construire des infrastructures afin d'assurer la prospérité des civilisations.
Angry Birds : Jeu créé par Rovio Entertainment en 2009. Il est disponible sur smartphone, tablette et ordinateur. Le *gameplay* est voisin de celui du jeu de quille où la boule est remplacée par un oiseau. Le but est de toucher et entraîner la chute (sous certains critères), avec un nombre limité de lancer, d'oiseaux et autres item.
AoE : *Area of Effect* désigne un sort de zone et sa portée.
AP : L'*Ability Power,* chiffre ou pourcentage qui désigne la puissance des sorts magiques.
Assassin's Creed : Série de jeu d'action/aventure/infiltration développée et éditée par Ubisoft. Elle propose d'incarner un assassin (à l'exception d'Alvina de *Assassin's Creed III Liberation* disponible sur la console portable de Sony : *PlayStation Vita*) qui traverse de nombreuses villes, différentes selon les époques proposées, à la recherche de missions qui le sont tout autant. Les jeux *Assassin's Creed* sont particulièrement réputés pour la finesse du travail historique effectué dans les décors et les intrigues qu'ils mettent en scène.
Assist : abréviation d'assistance action qui consiste à aider un·e allier·ère à tuer un·e ennemi·e.
Auto-attack : Abréviation "AA" que l'on peut traduire par attaque automatique, désigne l'attaque de base.

B

« B » Back : De l'anglais revenir, désigne l'action de rebrousser chemin.
Backdoor (BD) : Action d'attaquer les structures ennemies sans le soutien des serviteurs du jeu (terme de *League of Legends*). Il peut également désigner des tentatives d'autres portes d'entrées vers les objectifs ennemis initialement prévues par la structure du jeu.
Bait : Appâter.
Baron : Terme utilisé par les joueur·euse·s *League of Legends* pour désigner le Baron Nashor, monstre présent sur la Faille de l'invocateur.
Bataille navale : Reprend les mécanismes d'un jeu de société (première édition en 1931, auteur Starex Novelty) où le but est de couler les bateaux des adversaires répartis sur une grille le plus vite possible avant que ceux que l'on possède soient touchés.
Battlefield V : Jeu sorti en novembre 2018 développé par Electronic Arts. FPS en solo ou multijoueur.euse.s dans un contexte de seconde guerre mondiale.
BG : Bad game, mauvaise partie. Toutefois attention ici au contexte d'emploi. Ce terme peut tout autant traduit « beau gosse » qui là signifie un compliment et une belle action de jeu.
Bot Lane : terme venant de Bottom Line, la ligne du bas. Dans le jeu *League of Legends* la Bot Lane traduit la voie du bas de la carte de jeu où officient les Carry AD et les Supports.
Brb : Be right back, je reviens tout de suite.
Bronze : Niveau de jeu dans *League of Legends* accessible via les parties classées.
Bubble Shooter : Jeu sortie en 2001 et édité par Absolutist Games. Il va donner son nom à une catégorie de jeu en ligne ou via Facebook où il s'agit de faire le plus de combinaisons

possible de mêmes éléments ronds et colorés afin de les éliminer le plus vite possible en fonction des familles de couleurs.
Build : Fait de construire quelque chose. Désigne généralement la manière dont un personnage est équipé dans son intégralité.

C

Cac : corps à corps.
Call Of Duty : Série de jeu à succès de tir à la première personne dans un contexte de guerre lancée en 2003 et développée par le studio Infinity Ward.
Candy Crush Saga : Jeu puzzle à télécharger gratuitement ou disponible en ligne et via Facebook où il faut assortir des bonbons de même couleur. Développé et édité par King, sa première mise en ligne date de 2012 sur Facebook.
Carry : Le fait de porter. Appliqué à un personnage, ce terme désigne son efficacité.
Carry AD : Terme venant de l'anglais carry (porter) alliée à l'abréviation AD venant de Attack (attaque) et de Damage (dégâts). Ce terme nomme un rôle dans le jeu *League of Legends* qui consiste à occuper en duo avec le/la Support la voie du bas (Bot Lane) de la carte de jeu. Ses actions consistent à la manière du rôle de Mid à encaisser les dégâts physiques et à farmer afin d'être la·le plus résistant·e possible face aux ennemis.
Caster : Désigne le personnage lanceur de sort.
Casual : Ce terme désigne une pratique de jeu « occasionnelle ». Cette dernière est souvent associée à un certain type de jeu qui ne demande pas un investissement important à l'exemple des jeux sur *smartphone* où l'on peut à tout moment arrêter de jouer. Les personnes désignées comme s'adonnant à ce type de pratique sont appelées par l'abréviation : « cazu ».
CC : *Crowd Control,* le contrôle d'un ensemble de joueur·euse.
CD : *Cooldown*, délai de résurrection d'un sort.
Challenger : Niveau de jeu dans *League of Legends* accessible via les parties classées.
Clash of Clans : Jeu en ligne multijoueur·euse·s de stratégie en temps réel sorti en 2014 et développé par Supercell. Il consiste à faire prospérer et protéger son village et à en conquérir d'autres.
Config : abréviation de configuration (informatique).
Coop : abréviation de coopération, le jeu se fait en coordination avec les autres joueur·euse·s.
Creep score : recense le nombre de monstres et de sbires tués, s'applique notamment au jeu *League of Legends*.
Crit : Abréviation de critique.
CYL : Abréviation du collectif associatif toulousain *ComputYourLan*.

D

Dance Danse Revolution : Abréviation DDR. Jeu de danse sur support arcade lancé au Japon en 1998 par Konami. Dans ce jeu les pieds remplacent les manettes. Le but est de réaliser des chorégraphies en suivant le rythme et les signaux lumineux qui s'affichent sous vos pieds.
Day of the Tentacle : Jeu vidéo d'aventure sur ordinateur dit *point-and-click* (pointer-et-cliquer pour avancer) développé et publié par LucasArts en juin 1993.
Démineur : Jeu de réflexion où il faut localiser des mines avec pour seules indications le nombre de mines dans l'espace adjacent. La première forme du jeu est sortie en 1989, il est disponible en ligne et / ou intégré dans de nombreux système d'exploitation.
Diamant : Niveau de jeu dans *League of Legends* accessible via les parties classées.
Dig Dug : Jeu développé par Namco en 1982 sorti initialement sur borne d'arcade. Il a été par la suite porté sur de multiples supports (Famicom, Game Boy, Wii). Le but principal du jeu est de creuser des tunnels et d'éliminer un maximum de monstres qui vous barrent le chemin afin de faire augmenter votre score.
Diner Dash : Jeu gratuit sous support multiples (console, flash, mobile) dont les éditions et les éditeurs sont nombreux (PlayFirst, Sony Interactive, Eidos). La date de sortie du premier opus date de 2003. Le but de ce jeu reste le même selon les éditions : le redressement et la bonne conduite d'un restaurant. De la décoration au service, des achats et à la cuisine, vous incarnez la/le gestionnaire du restaurant qui doit satisfaire et assurer la rentabilité de l'établissement.

Donjon & Dragon : jeu de rôle sur plateau qui se déroule comme son nom l'indique dans un univers médiéval fantastique. Il est créé dans les années 1970 par Gary Gygax et Dave Arneson. Il compte de nombreuses éditions.
Dot : Damages over time, dommages qui s'étalent dans le temps.
DPS : Dommages par seconde.
Drake : Vient de l'anglais Dragon.

E

Endless Lake : Jeu de réflexe en ligne et Facebook qui consiste à faire avancer un personnage sur un lac le long d'un chemin semé d'embûches sans pouvoir l'arrêter.
Entrave : Sort existant dans plusieurs titres réduisant l'efficacité d'un personnage.
Episode - Choose Your Story : Tout est dans le titre. Jeu disponible gratuitement sur smartphone de gestion de relations sociales par le biais du texte en sélectionnant les répliques de son personnage (selon un choix prédéfinis). Il propose la création de son avatar et de nombreuses bases scénaristiques toujours en lien avec des histoires affectives. Des items optionnels (vêtements, alternatives scénarii, accélération du temps d'attente pour jouer) sont payants.
Equinox : Jeu d'aventure sur SNES sorti en 1993, développé par Software Creations. Il est réputé pour sa difficulté.
Escape room : Plusieurs sens sont possibles en fonction du contexte d'utilisation du terme anglais que l'on pourrait traduire par "pièce dont il faut s'échapper". Dans l'espace public ce type de structure propose à des équipes de personnes de résoudre des énigmes dans des salles afin de trouver le chemin vers la sortie. Utilisé lors du temps de jeu comme expression, elle peut traduire justement la difficulté pour sortir d'une pièce.
Event : De l'anglais événement qui décrit des activités éphémères dans les jeux en ligne (inclut des mises à jour) lors d'occasion spécifiques (noël, saint-valentin, anniversaire du jeu).
EverQuest : MMORPG sorti en mars 1999. Développé par Verant Interactive et édité par Sony, il est actuellement gratuit. Il y est possible d'incarner un avatar et d'en choisir les traits et les compétences.

F

Farm : Amasser de l'expérience ou de l'or.
Farming : de l'anglais 'farmer' se référant à la profession agricole. Dans le domaine des jeux vidéo il traduit les actions qui consistent à passer le temps de jeu à récolter divers types d'objets ou de denrées. Il peut également désigner le temps passé à répéter des missions ou actions en boucle dans l'optique de récolter un butin précis.
FarmVille : Comme son nom l'indique ce jeu propose d'assurer la gestion d'une ferme. Il est gratuit et disponible sur Facebook édité par Zynga (2009). Il comprend l'entretien des parcelles cultivables, le soin des animaux et la gestion de l'infrastructure. Il est possible d'ajouter de l'argent réel pour accélérer l'avancée dans le jeu (obtenir de la monnaie dans le jeu ou avancer le temps d'attente) tout comme il est possible d'inviter des ami·e·s toujours dans les mêmes optiques.
Fb : First Blood, premier sang qui traduit la première fois qu'un personnage est tué, terme de *League of Legends*.
Feed : Nourrir. Appliqué à *League of Legends* il traduit le fait de faire progresser trop rapidement un·e adversaire.
Final Fantasy : 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.
First Person Shooter (**FPS**) : Jeux de tirs à la première personne où l'angle de vision de la/du joueur·euse se situe dans les yeux du personnage incarné.
Focus : être concentré·e.
Free to play : Jouer gratuitement sans contrepartie financière. Toutefois, bien que l'installation du jeu et le temps passé soit gratuit, ce type de jeu peut inclure des éléments payants.

G

Game : (la) game, de l'anglais 'jouer' désigne la partie.
Game & Watch : Jeu de poche portable comportant à l'origine un seul titre. Introduit dans les années 1980 par Nintendo, ils peuvent avoir d'autres usages comme afficher l'heure ou encore programmer une alarme.
Game of Thrones : Série de romans de Georges Martin. Il est difficile d'en résumer l'univers tant les personnages, intrigues et lieux sont nombreux. Dragons, ordre et rôles de la chevalerie sont présents. Une série télévisée, produite par HBO, est tirée des romans. Le premier épisode sera diffusé en 2011.
Gameplay : Façon de jouer, ce terme recoupe les mécanismes de jeu.
Gank.er : Désigne le fait de quitter son poste afin de pister et débusquer les personnages adverses isolé·e·s et les tuer.
Geek.e : Terme compliqué à définir. Désigne généralement une personne passionnée par des univers culturels comme ceux de l'informatique, des jeux vidéo ou encore de la fantasy. Pour une définition plus complète voir l'ouvrage de David Peyron : culture geek (2013).
GG : Abréviation anglaise de *good game* (bon jeu).
Gold : Or. Niveau de jeu dans *League of Legends* accessible via les parties classées.
Grab : Action qui consiste à attirer et à coincer (pendant quelques secondes) plusieurs ennemi·e·s vers soi.
GW : *Guild Wars*. MMORPG développé en 2007 par ArenaNet et distribué par NCsoft. Il est souvent cité en exemple par nos enquêtées (surtout la première édition).

H

Harass : Harceler l'ennemi·e en se focalisant sur elle/lui.
Hardcore : terme souvent associé à celui de gamer qui traduit un fort investissement temporel dans la pratique des jeux vidéo.
HF : Have fun, amusez-vous bien.

I

Ico : Jeu d'aventure sorti en 2001 sur PlayStation 2 qui met en scène Ico un petit garçon dans un univers que l'on pourrait caractériser de onirique. En effet, la personne qui joue dispose de très peu d'indice sur le monde dans lequel elle évolue. Les combats sont quasiment absents de la trame narrative et l'essentiel du temps de jeu est consacré à la sortie du héros d'une forteresse dans laquelle il a été enfermé. Le temps de jeu est partagé avec Yorda une petite fille elle aussi prisonnière. Toutefois les possibilités de la diriger sont très faibles et Ico passe la plupart de son temps à la protéger de tentatives de rapt répétées. Par son *gameplay* innovant et son histoire mystérieuse, ce jeu a été salué par la critique spécialisée à sa sortie.
Imba : Imbalanced, être déséquilibrer par un personnage plus fort·e que soi.
IRL : Abréviation anglaise de "in the real life" que l'on peut traduire par : dans la vraie vie.

J

Joystick : La traduction la plus courante de ce terme est "manette" dont il est un des composants. Il désigne un périphérique permettant de contrôler l'action en train de se faire à l'écran. Toutefois, au contraire de la manette qui elle compte des boutons poussoirs, le joystick lui, désigne plus précisément la commande chargée de maîtriser les mouvements. Cette dernière est actionnable de bas en haut et de gauche à droite selon un sens rotatif.
Jungler : Terme désignant un rôle dans le jeu *League of Legends*. La/le jungler agit majoritairement en autonomie en comparaison des autres positons dans l'équipe. Elle/il évolue seul·e et tue des monstres dans la jungle (espace dans les buissons au milieu de la carte) afin d'augmenter son niveau le plus rapidement possible. Il existe plusieurs manières de jouer jungler : ganker (perspective plus offensive, le gank désigne le fait de pister et débusquer les

personnages adverses isolés pour les tuer), farmer (le but est ici d'engranger le plus d'or possible et de monter de niveau dans l'optique d'être le plus puissant possible dans les dernières phases offensives (au moment de l'invasion du camp ennemi), de contrôle (la/le jungler est là pour assister certaines phases de jeu (drake, tourelles)). Dans les pratiques, le jungler cumule souvent les trois déclinaisons d'où la difficulté de rôle qui nécessite une grande part d'autonomie, d'initiative et une très bonne lecture de l'ensemble des actions.

K

Kill : Mort.
Ks : Kill steal, le fait de voler une action menant à la mort d'un personnage : arriver et mettre le coup fatal sans avoir participé activement à la baisse préalable du niveau de vie. Typiquement ce genre de comportement en jeu est mal vu et peut faire l'objet de dénonciations.

L

Lag : Anglicisme qui traduit le temps de ralentissement informatique.
LAN partie : *Local Arena Network*. Événement rassemblant des joueur·euse·s dans le but de jouer ensemble dans un même lieu en réseau local.
Lane : Ligne. Dans *League of Legends* ce terme désigne un chemin à emprunter.
League of Legends : Abréviation "LoL", jeu gratuit de type MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) développé et distribué par Riot Games. Sorti en phase bêta en 2009 sous Windows il est possible d'y jouer sur Mac OSX à partir de 2013. Il voit s'affronter en ligne deux équipes de 5 personnes réparties sur un terrain de jeu composé de divers éléments à conquérir dans le territoire adverse. L'objectif principal est d'atteindre et de détruire le Nexus adverse (bâtiment central de la base ennemie) tout en protégeant le sien et son propre côté de la carte de jeu. Il possible d'incarner 141 personnages nommés « champions » dans le jeu (chiffres juin 2018) avec de multiples caractéristiques (runes, sort, objets), invoqué·e·s par le/la joueur·euse (l'invocateur). Une des difficultés principales réside dans les connaissances et la maîtrise de ces nombreux champion·ne·s, dans la construction et l'achat pertinent de leurs stuff et d'objets via l'or gagné tout au long de la partie tout en faisant une judicieuse utilisation des sorts et des runes en respectant les prérogatives dues à son rôle dans l'équipe. Ces derniers (Mid, Jungler, Carry AD, Support, Top) incluent des tâches et des positions différentes et précises lors des parties. "Top" et "Mid" ont une traduction facilement devinables, ils sont liés à des lignes à attaquer et défendre sur la carte (en haut et au milieu), "Carry AD" et "Support" sont répartis en bas de la carte de jeu et jouent en duo tandis que le.la Jungler agit seul·e et se déplace au grès des divers besoins. Les modes de jeu sont multiples et changent selon les nouveautés et les mises à jours, les invariants demeurent (normal, classé, ARAM) et donnent la possibilité de jouer de 3 à 5 personnes réparties sur des cartes aux caractéristiques variées. Si le jeu est gratuit, les skins (de l'anglais peau) demeurent payants (voir la définition consacrée).
Leona : Personnage du jeu *League of Legends*. Guerrière munie d'une grande épée, sa devise est « si tu veux avoir l'éclat de soleil, tu dois d'abord brûler autant que lui ». Elle est décrite comme une guerrière ayant fait son apprentissage chez des moines au sommet d'une montagne.
Level : Niveau en anglais. Ce terme traduit majoritairement la progression dans le jeu entre les différents tableaux montant progressivement en difficulté. Il peut être également utilisé pour retranscrire le niveau de dextérité nécessaire (élevé) dans le maniement d'un jeu.
Level up : Monter de niveau.
Levelling : Racine anglaise du terme 'level', il traduit une progression dans le jeu. La traduction littérale 'nivellement' reprend cette dimension de cheminement et d'apprentissage évolutif dans l'optique d'améliorer son niveau de jeu. Cette notion est incluse dans les métriques de jeux elles-mêmes, particulièrement dans les MMORPG où l'évolution du personnage passe par des phases de jeu répétitives.
LoL : Abréviation du titre du jeu *League of Legends*. Attention au contexte, cette abréviation peut-être également utilisée pour traduire une situation drôle ou amusante de l'anglais : laughing out loud.
Love Nikki Dress up Queen : Jeu sortie en 2017 sur smartphone qui met en scène la vie amoureuse de Nikki et fonctionne avec des choix narratifs multiples.

M

Melee : Champion·ne faisant des dégâts au corps à corps.
Mid : abréviation de Midlaner. Ce terme vient de l'anglais « middle » signifiant milieu. Cette abréviation est utilisée pour nommer un rôle dans le jeu *League of Legends* qui consiste à se positionner à l'avant, en attaquant tout en défendant la voie présente au milieu du terrain : Mid Lane. Cette voie centrale est particulièrement sujette aux attaques étant donnée sa localisation et son environnement (entourée de végétation) propice au attaques ennemies.
Mid Lane : de l'anglais « middle », ligne présente au milieu du terrain dans le jeu *League of Legends*.
Minion : Appellation qui désigne des personnages non jouables du jeu *League of Legends*. Alliés et ennemis, ils sont présents dans les deux camps.
Miss/SS : Un·e joueur·euse qui a disparu, il faut donc faire attention.
MMORPG : De l'anglais *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*. Jeux de rôle massivement multi-joueurs en ligne. Ce type de jeu est souvent caractérisé par l'étendue de l'espace qu'il propose aux joueur·euse·s.
MOBA : de l'anglais Multiplayer Online Battle Arena, jeu en ligne multi joueur·euse·s se déroulant dans un espace (arène) restreint et délimité par deux camps ennemis.
Mon café : Jeu semblable à Diner Dash (tenir un café) sorti en 2016, développé par Melsoft pour les plateformes iOS.
Mortal Kombat : Série de jeu vidéo développée par Midway, encore en cours, dont l'essentiel du *gameplay* consiste à vaincre tour à tour des ennemi·e·s. La première édition est sortie en 1992 sur borne d'arcade.
Moto X3M3 : Jeu flash en ligne de conduite de moto cross.
MUD : Abréviation de Multi-user dungeon qui désigne les premières formes popularisées de jeu multi joueur·euse·s où l'essentiel de l'action passe par le texte et le fait d'incarner un personnage en lien avec les jeux de rôle sur papier est souvent rappelé pour décrire ce type d'univers.

N

N1 : Nice one, jolie action de jeu.
Nerd : Terme utilisé majoritairement de manière péjorative décrivant une personne (essentiellement des hommes) qui est passionnée par un des pans ou l'ensemble des œuvres de la culture geek. Toutefois, à la différence du terme "geek", il évoque l'excès et un détachement des autres intérêts de la vie sociale pour se centrer uniquement sur l'objet passionnel.
Neutralisation : Sort qui neutralise un personnage.

O

Ocarina of time : Jeu vidéo sur console Nintendo (plusieurs rééditions) de la série Zelda sorti en 1998. On y incarne un personnage, Link, qui par une série d'épreuve tente de sauver le monde et la princesse qui donne son nom à la série éponyme.
OMG : Oh My God, oh mon dieu.
OP : Over Powered désigne un personnage supérieur aux autres. En situation de jeu, et allié « être », il peut également désigner le fait d'être préparé à l'action.
Open world : de l'anglais monde ouvert. Cette qualification s'applique aux jeux proposant des mondes virtuels ouverts qui ne dirigent ni ne conditionnent les joueur·euse·s à emprunter des chemins préétablis. Toutefois, cette liberté de déplacement reste relative avec certaines zones parfois inaccessibles selon l'avancée du scénario et ou le niveau du personnage.
Osu! : Jeu sorti en 2007 et disponible gratuitement en téléchargement et développé par Dean « pepy » Herbert. Le but est de respecter le rythme d'un morceau de musique en cliquant sur des cercles tout en respectant l'ordre numérique selon lequel ils apparaissent à l'écran. Plus le/la joueur·euse sera précis·e et rapide plus les points gagnés seront importants.

P

Pac Man : Célèbre série de jeu édité par Namco en 1980, initialement distribué sur borne d'arcade. La/le joueur·euse incarne un personnage en forme de rond jaune qui, pour avancer, doit avaler des items divers et éviter les fantômes.
Pink Ward : Terme utilisé dans le jeu *League of Legends* qui nomme les balises de vision. Ces dernières permettent à tous/toutes les allié·e·s d'une même équipe d'améliorer la vision d'un endroit, de voir les ennemi·e·s invisibles.
Plants *vs* Zombies : Jeu disponible en ligne (tablettes/smartphone) développé par PopCap Games où le but est de protéger son jardin de l'assaut répétitif de zombies grâce à de nombreuses plantes aux capacités diverses.
Platine : Niveau de jeu dans *League of Legends* accessible via les parties classées.
PNJ : Personnages Non Jouables.
Pokémon : "Attrapez les tous" son slogan résume bien le but du jeu. Créé par le japonais Satoshi Tajiri et édité par Nintendo en 1996. Vous y incarnez Sacha, apprenti dresseur de multiples créatures qui s'agit d'attraper et de faire évoluer dans une logique de collection. Il est aujourd'hui une des licences phare de la firme et a été décliné sur de nombreux supports.
Pokémon GO : Jeu sur smartphone développé par Niantic et disponible en 2016. Il reprend l'univers et le *gameplay* de la licence du même nom où le but est de capturer des créatures (Pokémon) afin de devenir le/la meilleur·e dresseur·seuse. Ce titre a été pensé pour l'utilisation mobile via la connexion internet et la géolocalisation puisque les créatures se trouvent et sont disponibles dans l'espace public. Ce jeu est gratuit et propose du contenu additionnel payant pour faciliter et accélérer le temps de jeu.
Pong : Jeu créé par la société Atari et porté sur une console dédiée *HomePong* en 1975. Deux traits blancs matérialisant des raquettes sont visibles à l'écran répartis chacun à l'extrémité de l'écran (gauche-droite). Les terrains disponibles pour les deux joueur·euse·s sont délimités par une ligne partageant l'écran en deux. Le but du jeu est de renvoyer une balle avec une vitesse qui augmente selon le nombre d'échanges réussis.
Premade : Équipe pré-arrangé.
Prizee : Site en ligne donnant accès gratuitement à de nombreux jeu en flash : http://www.prizee.com.
Push : Pousser le plus loin possible.
PV : Point de vie.
PVP : Player Versus Player, l'affrontement se fait ici entre joueur·euse·s et non pas contre des entités gérées par l'intelligence artificielle.

R

Ranked : Mode de jeu pour accéder au classement dans *League of Legends*.
Re : Terme désignant une personne qui est à nouveau en jeu.
Runes : Les runes peuvent s'apparenter à des arbres de compétences donnant accès à différents sorts qui améliorent les capacités et habilités et sont à choisir selon le/la champion·ne en début de partie et permettent de personnaliser sa manière de jouer. Dans *League of Legends* il est possible de choisir 1 rune fondamentale qui ouvre le choix vers 4 sorts (choix différents selon la rune principale choisie) et une rune secondaire qui donne accès à 2 autres sorts (toujours selon le même principe). Les runes disponibles (2018) se divisent en 6 arbres thématiques : **précision** (attaques améliorées et dégâts soutenus, vitesse), **domination** (dégâts en rafale en un minimum de temps et facilité d'accès à la cible, vitesse de déplacement en cas d'attaque), **sorcellerie** (capacités renforcées et manipulation des ressources), **résoudre** (centré sur la résistance, la santé et la guérison), **volonté** (amélioration des capacités de résistance), **inspiration** (runes utilitaires, création d'outils, génération d'or et d'objets). Il va de soi que le choix des runes est dépendant du rôle occupé dans l'équipe et du champion·ne invoqué·e. Ce système de runes (forgées) est une des nouveautés de la saison 8 (Patch 8.13) du jeu (2017), elles ont connu des évolutions selon les saisons mais consistent toujours aux mêmes fins : améliorer les capacités de son/sa champion·ne.

Rush : de l'anglais « rush » ; se précipiter, traduit une pratique 'rusher' qui consiste à explorer, voir à terminer, un jeu le plus vite possible.

S

Salles d'arcades : À l'apogée de leur succès dans les années 1980, ces lieux proposent de nombreux possibles ludiques. Les jeux vidéo, sous forme de bornes individuelles ou collectives (un ou plusieurs supports de contrôle : manettes, pad, viseurs) sont une des possibilités. Le nombre de ces espaces va décliner avec la domestication de la pratique : baisse des prix des machines et leurs miniaturisations, démocratisation de l'ADSL.
Sbires : Personnages non joueurs présents dans le jeu *League of Legends*.
Silver : Argent. Niveau de jeu dans *League of Legends* accessible via les parties classées.
SIMS : Jeu de simulation de vie édité par Electronic Arts (2000) et disponible sur de nombreuses plateformes (smartphone, consoles, ordinateur). Si les thèmes et les ambiances de jeu varient, le but du jeu reste le même : la gestion de la vie de son ou ses Sims (travail, ménage, nourriture, loisir, relations sociales).
Skills : Les talents et compétences de jeu.
Skins : De l'anglais « peau », il traduit des options payantes de jeu. Au sein de ce travail, il reste majoritairement allié au jeu *League of Legends*. Ces options payantes permettent d'acheter des costumes aux personnages dans une logique de collection. Elles peuvent également être offertes à d'autres personnes possédant un compte dans le jeu.
Smashing Four : Jeux '*free to play*' disponible sur smartphone et Facebook édité par Geewa. À la manière du bowling il consiste à décaniller des ennemi·e·s. Les boules sont remplacées par des personnages avec des capacités différentes.
SNES : Abréviation de Super Nintendo Entertainment System.
Solitaire : Jeu de carte appartenant au domaine public et fournit originellement avec l'installation de Windows et disponible en ligne.
Sorts : Les sorts améliorent les capacités des personnages. La sélection de ces derniers dépend des jeux concernés. De manière générale dans un MMORPG, l'éventail des possibles en termes de sortilège dépend de la classe et de la race choisies à la construction de l'avatar. Certains sont basiques (donné en début de jeu) et d'autres acquis au fur et à mesure des niveaux. Dans *League of Legends* ils sont prédéfinis, les deux premiers se choisissent également en début de parties, d'autres sont disponibles (7 au total) au fur et à mesure que le niveau augmente (pour avoir le maximum de sort il fait atteindre le niveau 12).
Spacewar *:* "(…) *jeu de combat spatial en temps réel, qui permet à deux joueurs, dans la version d'origine, de s'affronter pour le contrôle de l'espace dans un petit univers simulé, réduit à la zone affichée par l'écran à tube du PDP-1. Cette dimension de simulation est une des caractéristiques les plus remarquables du jeu. L'étoile centrale exerce ainsi sa force d'attraction sur les deux vaisseaux, en suivant une version légèrement modifiée de la loi de Newton, de façon à rendre le jeu plus rapide. Il s'agit de jouer avec l'étoile pour gagner en mobilité et surclasser l'adversaire* » (Triclot, 2012, p.190). Il est difficile de mieux définir ce jeu, nous empruntons la définition faite par Mathieu Triclot en raison de sa finesse et de sa clarté.
SSX : Jeu vidéo de snowboard sur console (sigle signifiant Snowboard Supercross) développé par Electronic Arts en 2000.
Stuff : De l'anglais que l'on pourrait traduire par « trucs ». Le stuff désigne l'ensemble des objets nécessaire à l'amélioration des capacités d'un personnage dans le jeu.
Stun : Sort qui empêche et rend impossible toute action.
Sub Zero : Sub Zero est un personnage du jeu Mortal Kombat. C'est un ninja réputé pour sa froideur et son histoire de gémellité.
Support : Rôle dans le jeu *League of Legends* qui consiste à supporter ses équipier·è·s et particulièrement la/le Carry AD avec qui le jeu se fait majoritairement en duo. Différentes postures sont possibles : défensive (bouclier humain encaissant les attaques), offensif (prends davantage d'initiative et de prises de risque), soutien (en retrait de l'action, le personnage assure les soins, pose des wards et lance des attaques à distance).
Switcher : De l'anglais 'switch' 'changer de', ce terme est utilisé pour traduire le fait de jongler rapidement d'une action à une autre tout en les maintenant en simultané.

T

Tank-er : Selon les jeux ce terme est utilisé pour caractériser un rôle, personnage ou une action dont le principal atout est la résistance aux dégâts.
Taunt : Provoquer l'ennemi·e, action qui est due à une altération d'état infligée.
Tetris : Jeu vidéo sorti en 1984 et qui va se décliner sur de nombreux supports et machines. Il consiste à imbriquer des pièces de différentes tailles et sous formes cubiques afin de former un tout. Le principe du jeu est similaire à celui du puzzle mais le temps est compté ; plus le niveau augmente plus le temps de réflexion sur la place à attribuer aux pièces qui apparaissent verticalement à l'écran est réduit.
Thresh : Personnage du jeu *League of Legends* : le garde aux chaînes. Il est genré au masculin et ressemble à une chimère. Sa devise est : « Réduire l'esprit d'un homme en lambeaux est un véritable délice ». Grâce à ses chaînes, il est connu et plébiscité pour son grab qui lui permet d'attraper les adversaires à distance.
Top : Abréviation de Toplaner. Ce terme vient de l'anglais « top » signifiant haut. Cette abréviation est utilisée pour désigner le rôle de Top dans le jeu *League of Legends*. Cette position désigne le.la joueur·euse placé·e sur la voie du haut (Toplane) sur le terrain de jeu. L'essentiel dans ce rôle est d'avancer sur cette line tout en tuant le plus de créatures possible afin de monter le niveau de son/sa champion·ne. Ce rôle se rapproche de celui de Tank dans les jeux de type MMORPG où le/la Top sont souvent les champion·ne·s qui ont le plus de résistance aux attaques et sont particulièrement utiles en cas d'assaut sur le Nexus adverse.
Toplane : De l'anglais « Top » signifiant haut désigne la ligne du haut de la carte de jeu dans *League of Legends*.
Towerdive : Traduit l'action de « plonger dans la tour » en essayant de tuer un·e ennemi·e sous sa tourelle (*League of Legends*).
Trackmania : Série de jeu de course automobile sorti en 2003, éditée par Focus Home Interactive et développée par Nadeo. Si les décors varient selon les versions, ce jeu reste centré sur la conduite des véhicules et la recherche de la conduite et trajectoire parfaite afin de finir la course le plus rapidement possible. Le mode de jeu le plus visible sur les écrans en LAN partie est la course où le but est de finir le circuit en tentant de battre le temps d'un véhicule « fantôme » (contrôlé par le logiciel ou en ligne par la personne qui détient le record du meilleur temps). Chaque centimètre de la trajectoire de la voiture compte afin d'aller le plus vite possible.
Tutoriel : Cette phase intervient généralement au début des jeux. Elle consiste à accompagner les premiers pas de la/du joueur·euse dans sa phase de découverte. Il peut être clairement identifié en tant que tel et être obligatoire ou être intégré à l'histoire.
Ty : Thank you, merci.

U

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

W

Warde(r) : Dans le jeu *League of Legends*, les wards sont des balises de vision qui permettent d'améliorer le champ de vision d'une zone pour soi-même ou son équipe (selon le type de ward).
Wargame : De l'association anglaise « guerre » et « jeu », cette catégorie de titres regroupe les jeux ayant des conflits armés au centre des intrigues.
Wipe : Anéantir, 'wipe' les ennemi·e·s.
World of Warcraft : (Abréviation WoW) est un jeu de rôle en ligne multijoueur·euse·s (MMORPG) sorti en 2004 et développé par la société Blizzard *Entertainment*. D'influence médiéval fantastique, il est possible de créer plusieurs avatars (avec des items prédéfinis) et de choisir des classes à incarner offrant plusieurs possibilités de jeu. Il requiert un abonnement mensuel pour pouvoir jouer. Bien qu'en chute constante, son nombre d'abonné·e·s (en millions) en fait un des MMORPG les plus plébiscités de sa génération.
WP : Well Played, bien joué.

Y

YouTube : Site internet créé en 2005 de partage et visionnage de vidéo.
Youtuber·euse: Terme désignant des personnes partageant des vidéos amateurs sur le site internet YouTube.

Timeline originale de Steven L.KENT

Extraite de : "The Ultimate History of Video Games : From Pong to Pokémon and Beyond—The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.", 2001, Three Rivers Press, New-York, p.19 à 34.

Nb : La Timeline proposée par L.Kent va de 1889 à 2001. Dans notre partie consacrée à la playhistoire les emprunts faits à celle-ci s'arrêtent en 1991. Pour plus de lisibilité les dates sont mises en gras.

Timeline

1889
Fusajiro Yamauchi establishes the Marufuku Company to manufacture and distribute Hanafuda, Japanese playing cards.
1932
The Connecticut Leather Company is established by a Russian immigrant named Maurice Greenberg to distribute leather products to shoemakers.
1951
Yamauchi changes the name of Marufuku Co. Ltd. to Nintendo, a term meaning "leave luck to heaven."!
United States passes new laws regulating slot machines. Marty Bromley, who manages game rooms at military bases in Hawaii, buys machines and opens Service Games (SEGA).
David Rosen, returning from service in the U.S. Air Force during the Korean War, opens portrait painting business in Japan.
1954
David Rosen starts Rosen Enterprises and begins shipping photo booths to Japan.
1956
Rosen imports $200,000 worth of coin-operated electromechanical games to Japan and starts the country's coin-op business.
1958
Physicist Willy Higinbotham of the Brookhaven National Laboratories in New York invents an interactive table-tennis–like game that is displayed on an oscilloscope.
1961
MIT student Steve Russell creates Spacewar, the first interactive computer game.
1962
Nolan Bushnell enters engineering school at the University of Utah.
1964
Rosen Enterprises, Japan's largest amusement company, merges with Service Games, which now has jukeboxes in over 6,000 locations[…] »
1965
« Nolan Bushnell gets a summer job at a Salt Lake City carnival where he is in charge of the games midway.
1966
Ralph Baer begins researching interactive television games at Sanders Associates.
Sega releases Periscope, a game that becomes such a hit in Japan that U.S. and European companies begin importing it. This is Japan's first amusement game export. Because of the high cost of shipping, U.S. arcade owners charge players $0.25 per play, setting what will eventually become the standard price for playing arcade games.
1968
Ralph Baer patents his interactive television game.
1969

Gulf & Western purchases Sega.
Nolan Bushnell graduates from the University of Utah and accepts a job in California.

1970

Magnavox licenses Ralph Baer's television game from Sanders Associates.

1970

Bushnell begins work on an arcade version of Spacewar called Computer Space.

1971

Nutting Associates purchases Computer Space from Nolan Bushnell and hires him to help manufacture it.
Nutting begins shipping Computer Space, the first arcade video game machine.

1972

Magnavox begins demonstrating Odyssey in private showings. Bushnell attends a demonstration of the console on May 24, in Burlingame, California.
Bushnell Leaves Nutting and starts Syzygy with partner Ted Dabney. Finding that the name Syzygy is already taken, they rename their company Atari.
Atari engineer Al Alcorn creates Pong.
Magnavox releases Odyssey.
Magnavox sues Atari on grounds that Pong infringes on Ralph Baer's patents. Nolan Bushnell decides to settle out of court.

1973

Taito, Williams, and Midway enter the video game business.

1975

Atari creates prototypical Home Pong unit and sells idea to Sears Roebuck.
Namco begins making video games.
Strapped for cash, Nolan Bushnell approaches venture capitalist Don Valentine for funding.
Midway Games imports a Taito game called Gunfight, the first game to use a microprocessor.

1976

The Connecticut Leather Company, now known as Coleco, releases Telstar, a television tennis game.
Fairchild Camera & Instrument releases Channel F, the first programmable home game to use cartridges.
Exidy Games releases Death Race, a game in which players drive over stick figures. Protests about the game are featured on 60 Minutes.
Bushnell sells Atari to Warner Communications for $28 million.

1977

Atari opens the first Pizza Time Theatre.
Atari releases the Video Computer System, also known as the 2600.
Mattel introduces a line of LED-based handheld video games.
Shigeru Miyamoto joins Nintendo.
Bally releases the Bally Professional Arcade home console.
Nintendo releases its first home video game in Japan.

1978

Bushnell is forced out of Atari and buys the rights to Pizza Time Theatre.
Ray Kassar becomes the CEO of Atari.
Nintendo releases Othello, its first arcade game.
Atari releases Football and Midway releases Space Invaders. Both games attract record business.
Magnavox releases the Odyssey2.
Cinematronics releases Space Wars, an arcade adaptation of the Spacewars game created at MIT.

1979

Capcom is founded in Japan.
Atari releases Lunar Lander, its first vector-graphics game. Later that year, Atari releases Asteroids, the company's all-time bestselling game.
Atari game designer Warren Robinett introduces concept of "Easter Eggs" to video « games by hiding a room with his name in a 2600 game called Adventure.
Mattel Electronics introduces the Intellivision game console.

Milton Bradley releases Microvision, the first handheld programmable game system.

1980

Atari releases Space Invaders for the Video Computer System. The practice of selling home versions of arcade hits is started.

Renegade programmers fleeing from Atari create Activision, the first third-party game publisher.

Namco releases Pac-Man, the most popular arcade game of all time. Over 300,000 units are sold worldwide.

Minoru Arakawa opens Nintendo of America.

Williams releases Defender.

1981

Nintendo releases the arcade game Donkey Kong.

Atari releases Pac-Man for the Video Computer System.

Atari releases Tempest.

U.S. arcades revenues reach $5 billion as Americans spend more than 75,000 man-hours playing video games.

« Arnie Katz, Bill Kunkel, and Joyce Worley begin publishing Electronic Games, the first magazine about video games.

1982

Coleco releases Colecovision.

Atari wins lawsuit accusing Magnavox of infringing on its Pac-Man license with K.C. Munchkin.

Atari releases E.T. for the Video Computer System.

Activision releases Pitfall for the Video Computer System.

Atari releases the 5200 game console.

General Consumer Electronics releases the Vectrex.

Midway releases Ms. Pac-Man, the biggest arcade game in American history.

When Warner Communications announces that Atari sales have not met predictions, Warner stock drops 32 percent.

1983

Nolan Bushnell opens an arcade company called Sente Games.

Yu Suzuki joins Sega.

Sega releases its first home console in Japan—SG-1000.

Cinematronics releases Dragon's Lair, the first arcade game to feature laser-disc « technology.

Former Philip Morris executive James Morgan replaces Ray Kassar as head of Atari.

1984

Nintendo releases the Family Computer (Famicom) in Japan.

David Rosen and Isao Okawa purchase Sega Enterprises back from Gulf & Western for $38 million.

Coleco begins marketing the Adam Computer.

Hisao Oguchi and Yuji Naka join Sega.

Warner Communications sells Atari Corporation to Commodore Computers founder Jack Tramiel but retains the arcade division as Atari Games.

1985

Nintendo test-markets the Famicom in New York as the Nintendo Entertainment System (NES).

Russian mathematician Alex Pajitnov designs Tetris.

1986

Nintendo of America releases NES nationwide.

Sega releases its Sega Master System.

« Atari releases the 7800 game console.

1987

Nintendo publishes The Legend of Zelda.

NEC releases the 16-bit/8-bit hybrid PC-Engine game console in Japan.

Sega unveils 16-bit Mega Drive game console.

1988

Square Soft publishes Final Fantasy.
Atari Games releases unlicensed games for the NES under its new Tengen label.
Tonka acquires the U.S. distribution rights to the Sega Master System.
Coleco files for bankruptcy.

1989

NEC brings PC Engine to the United States and releases it as TurboGrafx.
Sega releases Mega Drive in the United States as Genesis.
Nintendo releases Game Boy worldwide.

1990

« Nintendo and Atari go to court over the rights to Tetris.
Nintendo releases Super Mario Bros. 3—the most successful non-bundled game cartridge of all time.
SNK brings 24-bit NeoGeo game console to the United States.

1991

Nintendo of America releases Super NES.
Sega recreates itself with a new mascot—Sonic The Hedgehog.
Galoob Toys releases the Game Genie.
Capcom releases the arcade game Street Fighter II giving arcades a needed boost.

Grille observation « à domicile »

I) Le domicile

Conditions de vie des gameuses : tu peux me faire visiter ? Comprendre l'histoire du logement et son agencement. Lors de la première arrivée dans le logement, une première visite permet de détendre l'atmosphère et d'engager la discussion/amorcer la présence de l'enquêtrice.

A) Les lieux de vie :

- Appartements, maisons, colocation : patrimoine immobilier, location, prix des loyers, quartier et localisation (nombre d'habitant·e·s)
- Pièces : agencements, espace, ameublement
- Décoration : atmosphère, référentiels culturels : référentiel geek ou autre ? Voir en fonction des pièces : salon, chambre, toilettes, salle de bain
- Agencement de l'espace de vie : quels espaces, quelles fonctions ?

B) Autres :

- Habitudes alimentaires : manger en jouant ? Si oui repérer l'anticipation ou non des repas
- Animaux de compagnies ? Noms, choix : liens ou non avec la culture geek ou autres ?

II) Praxéologie/écologie

Inventaire du matériel en présence et la place accordée à l'espace de jeu dans le logement. Comment se fait le jeu ? Par quelles prises matérielles il est rendu possible ? Dans quelles conditions de confort ? Comprendre comment l'espace peut renseigner la pratique. Les places consacrées à la pratique dans les logements : pièces, mobile ou non ?

A) Liste du matériel en présence

Pour chaque élément, penser à noter la marque et le modèle :
Présente-moi ton matos…

- Casque(s) (micro intégré, taille des écouteurs). Nombre, efficacité de l'isolation sonore, couleur, taille écouteurs/oreilles
- Écran(s) : nombre, tailles (en pouces), disposition, rétroéclairage ?
- Souris : nombre de boutons et fonction, voir paramètres réglages : « tu peux me montrer les réglages de ta souris ? », tapis, filaire ou non
- Clavier(s) : mécanique/modèle standard, rétroéclairé/ou non
- Support(s) poignet/non
- Chaise(s)/fauteuil(s) de bureau
- Nombre de prises à disposition

(*pour l'ensemble des périphériques de jeu : marques, modèles, surnoms*)

B) L'espace consacré au jeu :

a) Bureau(x) :

- Taille, nombre, modèle, items présents autour de l'espace immédiat : à portée de main, décoration : lister les éléments en présence et les référentiels
ex : affiches, figurines, photographies ?

b) Machines :
Présente-moi ta machine…

- *L'ordinateur(s) :*

Décrire en détail le support de jeu majoritaire : performances

- Nombre ; modèles ; années d'achats ; emplacements : sur, dessous, distance du sol ; protections ou non, customisations (autocollants, lumière intégrées, coque), taille

Montés ou non ? Si oui liste des composants et performances, surnoms ?

- *Console(s)* : inventaire (machines et titres), modèles utilisés, nombre de manettes, emplacements : machine et rangement jeux, manière d'exposer ou non ?

♦ ***Même critères si autres personnes au domicile***

c) Autres :

Support de connexion internet : fibre, ADSL, puissance
Emplacement de la box, périphériques : plug, extensions. Branchement du dispositif de jeu : filaire/WIFI ?

III) Jouer

Comprendre les différents dispositifs de jeux et les plateformes utilisées. Quels liens sont visibles ?

A) Hors dispositifs de jeu :

a) L'ordinateur :

- Dossiers présents sur le bureau d'accueil, jeux installés admiratifs
- Fragmentation du disque ? Si oui comment et à quelles fins ? Noms ?
- Sites favoris, marques pages, page d'accueil de *google*, moteur de recherche

b) Logiciels :

- Raccourcis bureau : lesquels ? Noms, nombre
- Antivirus : nom, payant, gratuit ?
- Communicationnels : lesquels sont utilisés pendant le temps de jeu ?

Contacts : Nombre, rangement, catégories, noms et significations. Pseudo du compte. Nature des notifications : sons, apparitions à l'écran

c) Situations de *bug* :

- Réactions, décisions, indentifications et résolutions des problèmes, ressources mobilisées (sites, personnes ressources)

→ Avant/après parties

- Lancement : comment ? Ritualisation : quels objets sont nécessaires pour passer du temps à jouer ? Qui ? Choix des partenaires et moyens sollicités
- Une dernière ? Lancement de la partie suivante : prise de décision, négociations ?

B) En jeu :

- Inventaire des jeux disponibles dématérialisés : installés/Steam/autres plateformes : origines achats et contextes, temps de jeu

a) Postures rapports au corps : *comprendre, saisir les dextérités*

- Différents temps en fonction des enjeux de la partie voir si les attitudes diffèrent
- Regards mouvements : yeux, mains – comment sont-ils équipés ? Postures du dos, jambes, avant-bras, doigts
- Nombre de clics et densités en fonction des moments en jeu, bruits
- Autres pratiques, quand, comment et gestion : fumer, boire, manger, attention extérieure au jeu
- Attitudes concentration : signes, degrés, moments, focalisation du regard, silences
- Réactions en fonction des moments : rires, sourires, manifestation de joie, agacements, cris : comment se gèrent les émotions en jeu ?

b) Gestion vidéoludique

- Coordination écran/action : temps de réaction
- Réactions sollicitations extérieures
- Gestion des conversations : (sollicitations écrites) qui prends le pas ? Contact nature de la relation. (A l'oral) : nombre de personne qui participent à la conversation : on parle de quoi ? Sujets de conversations : proportion jeu et personnel. Qui *lead* (dirige), donne des conseils ? Qui coupe la parole, qui la monopolise ? Qui ne parle pas ou moins (chronométrer les temps de prise de parole) ? A quel moment le micro est coupé ? Si deux types de moyen de communiquer (oral/écrit) qui est sur l'un ou l'autre : nature des conversations si accord de l'enquêtée

c) Écran(s) :

- Gestions : tchat, sollicitations autres personnes en jeu, déplacements
- Statistiques fin de parties
- Répartition de l'attention : personnage, map, conversation, statistiques, autre personnes en jeu : adversaires, partenaires de jeu
- Schèmes sensori-moteurs (questions du regard, coordination)
- Nature des sites annexes : pour le jeu ou autres (Facebook, sites/forums d'aide pour le jeu)

- Répartition de la navigation de jeu (double écran), jeu et ? Réseaux sociaux ? Autres sites ? Vidéos ?
- À quels moments l'attention se distille ou est plus intense ?
- Autres écrans : téléphones, tablettes, selon les mêmes modalités ci-dessus

Enregistrer via le dictaphone quand cela est possible. Demander des captures d'écran. Présence de l'enquêtrice énoncée selon les situations aux autres partenaires de jeu.

Canevas d'entretien

La hiérarchie suivante n'est bien souvent pas suivie sur le terrain. Certains grands points font souvent l'objet d'un entretien à part entière. Possibilité de faire des pauses et de ne pas répondre. Anonymisation des données et choix du pseudo convenu avec l'enquêtée.

I) Le jeu

Représentations, définitions et matérialités de la pratique

- Alors à quoi tu joues en ce moment ? Racontes moi.
- Les principes (gameplay, narration) : tu m'expliques ?
- Dans quels camps/coté est tu ?
- Comment on y joue ?
- Tu peux me montrer ton matériel ? Tu as acheté ça quand ? (histoire par objet/composant)
- Qu'est qui te plaît dans ce jeu ? Tes activités favorites ? T'aime faire quoi ?

1) Incarner des personnages :

Comprendre les origines et le quotidien de jeu des gameuses. Quels rôles sont les plus joués, comment le choix s'est-il fait ? Comment s'est faite l'intégration dans l'équipe de jeu (en cas de jeu collectif)

- Peux-tu me présenter tes avatars ? Comment s'est passé la création : la race, les caractéristiques physiques : tu me racontes ? En cas de jeu avec des personnages prédéfinit : interrogation autour du choix du personnage
- Ce pseudo de jeu, il vient d'où ?
- Élaboration de l'avatar, sous quels critères, quelle classe d'appartenance ? Qui tu joues le plus souvent ?
- Quelles classes/positions tu joues le plus souvent ? Ses caractéristiques ? Quels rôles, quelles positions ? Comment ça se fait que tu joues celle-là en majorité ?

2) In game ?

- Comment ça se passe dans le jeu ?
- Tes débuts c'était quand, ça s'est passé comment ?
- Ta/tes guildes ? Ton équipe ? Si non comment ça se passe en ligne ?
- Utilisation de médiums vocaux ? Si oui lesquels ? Forum ? Tu peux me montrer ?
- Tu peux me présenter tes contacts (in game et skype, discord) ?
- Recrutement ? Départ ?
- Détail de la guide/équipe actuelle : quelle est l'architecture de la guilde ? Qui fait quoi et comment ?
  - Historique des différents collectifs
- Proportion genrée des membres
- Comment ça se passe dans ta guilde/équipe ? Ambiance ? moyenne d'âge ? Recrutement de membre se passe comment ?
- Quel est sa position dans la guilde/équipe ? Historique des différents postes occupés ?
- Avec qui tu joues le plus souvent ? Affinités quel sont les critères ? Anecdotes ?

3) Tes contacts ?

- Contacts par contacts : histoires, dates, contextes
- De qui connais-tu les prénoms ? Leurs situations personnelles et professionnelles ? Numéro de téléphone ? *Messenger* ? Discord ? Autres ?

- Organisation d'évènement de rencontre « physique » ?
- Anecdote à adapter en fonction des entretiens (ex, conjoint·e·s, relations qualifiées d'ambiguës, conflits ?)
- Si Steam : appliquer les mêmes points

4) Trajectoires ludiques en ligne :

- Tu peux me retracer les différents jeux en ligne auquel tu as joué ses dernières années ? Des titres cultes ?
- Dans ces jeux (les prendre un par un), tu occupais quelles positions ?
- Dans les collectifs ça se passait comment ?
- Tu jouais sur quoi (type de machines) (prendre les jeux un par un) ?

5) Temporalités

- Au cours des dernières années, tu as joué toutes les semaines ?
- Des périodes d'arrêts ? Totales ? Partielles ?
- Périodes d'intensifications ?
- A quel moment les pauses interviennent elles ?
- Combien ça fait de temps que tu joues ?
- Tu joues quand et comment ?
- Comment s'aménage ton temps de jeux avec les autres activités quotidiennes (Professionnelles, affinitaires, familiales, conjugales) ?
- Donne-moi l'exemple d'une de tes journées types ? Un de tes week-ends ? Comment ça se passe ?

→ *Réitérer les questions en cas de migrations vidéoludiques*

6) Équipement

L'histoire de l'équipement, présentes-moi ta machine…

- La machine ? Qui gère la maintenance (mises à jour, choix des technologies ?). Comment s'est passé l'achat, racontes…
- Histoire des équipements : l'écran ? La souris ? Tapis ? Fauteuil ? Bureau
- Tailles, origines, cout et réflexions d'acquisition, modèles et marques (connaissances et réflexion ?) : comparaison si vie conjugale

II) <u>Parcours biographique</u>

1) Socialisations ludiques

Souviens-toi…

- Petite quelles étaient tes pratiques de loisirs ? Tes ami·e·s de l'époque ?
- Comment as-tu découvert ce domaine ? A quel moment ? A l'école, jeux en groupe ou non ? Avec la mise en couple ?
- Quels sont les premiers jeux auxquels tu as joué ?
- Durant l'enfance/adolescence/à l'heure actuelle quels sont tes loisirs ?
- Retracer les différentes époques : primaire, collège, lycée, fac…
- Possession des technologies : historique
- Qui a initié la pratique ? Les premières impressions ? en fonction des différentes périodes (reprendre les périodes de scolarisation et les éléments sur le I)

- Famille et pratique vidéoludique : parents, sœurs, frères, cousin·e·s, groupes de pairs
- Pourquoi pas d'autres types de jeu ?
- Comment est perçu ce loisir par votre entourage ?
- Quelles sont tes héroïnes de jeux préférées ?

2) Culture vidéoludique

- Quel est le jeu qui t'as le plus marqué?
- Les jeux en ligne c'est quoi pour toi, quelle place cela a dans ta vie?
- Quand tu parles de ta pratique aux autres tu utilises quels termes ? *Tu te définis comme quel type de joueuse ? Gameuse ? Hardcore gameuse ? Casual ?*
- Comment Les jeux vidéo en ligne sont-ils perçus par les autres personnes de ton entourage ? (non joueurs-eues et autres)

3) Autres types de loisirs

Pratiques culturelles : enfances, adolescence, adulte. Saisir les contextes et motivations

4) Cheminement personnel

- Enfance : SSP des parents, conjoint·e, composition de la fratrie
- Relations avec la famille
- Parcours scolaire formation
- Différentes mises en couple avec un·e joueur·euse (périodes de célibat)
- Conditions de vie : budget, salaires, charges

Grille d'observation LAN parties

Nb : Cette grille est issue d'un travail collectif avec Johann Chaulet, Jules Tombelle et Olivier Lamotte. Les deux derniers collaborateurs (deux étudiants en sociologie de l'UT2) sont partis en cours de route et n'ont pas participé à l'ensemble des observations ni à l'analyse du corpus. Cette présente grille a été construite selon les temporalités identifiées lors de la première LAN CYL et testée lors de la LAN ComUniTIC

Grille d'observation LAN parties

Observations en amont

- Lieu d'organisation : où a lieu la LAN, locaux
- Communication avant l'évènement : réseaux sociaux, affiches, mails…
- Facebook : organisation sur le groupe : appels à participation ? Formation d'équipe ? Questions éventuelles

1. Arrivée, installation et mise en place des joueur·euse·s

A. Poste "accueil"

A.1 Description physique

- Proportion genrée
- âge (tranches : - de 16 ans ; entre 16 et 20 ans ; 20 – 25 ans ; + 25 ans).
- Vêtements (couleurs, T-shirt, question du logo et ses significations : *ex : i love my geek, iron maiden*).
- Personnes racisées/blanches, physique (question de la coupe de cheveux)
- Le public est-il homogène ?
- Attitudes corporelles

A.1.1. Accueillir les joueur·euse·s

- Qui est en charge du poste « inscription » ?
- Comment se sont les interactions entre le staff et les inscrit·e·s ?
- Quelles consignes sont données, quelles indications ?

A.2 Équipement

- Matériel des joueur·euse·s : ordis fixes, portables…
- Mode de transport du matériel : conditionnement des machines (sacs, emballages d'origines, autres ?)
- Éléments périphériques : nourriture, boisson, matériel de confort (coussins, couettes, autres)

A.3 Premières interactions entre joueur·euse·s

- Comment on se présente ? (arrivée seul·e, en groupe, question du pseudo)
- Question de la reconnaissance : si séparément : comment on se retrouve ? (dans la salle, par téléphone ?)

B. Poste "Installation"

- Choix de l'emplacement dans la salle (à l'arrivée choix de l'espace de jeu)

- Personnalisation du matériel (qui joue avec quoi ?), dispositifs et sa caractérisation : écran, souris, tapis, casque, logiciel de coordination vocale (Skype, TeamSpeak, autres),
- PC fixes/portables (proportion). Essayer de dégager des fourchettes de prix
- Emplacement des joueur·euse·s au sein de l'équipe (hiérarchies)
- Temps d'attente : comment il est mobilisé ?

2. Pendant les poules

Essayer d'identifier des moments ritualisés, des tours de paroles typiques (phatiques ou de coordination) ...Observer des controverses, ou des désaccords. Les moments plus "calmes" peuvent être mobilisés pour réaliser des entretiens informels avec joueur·euse·s, staffs, autres observateur·ice·s, la machine à café...

A. Poste "Suivi d'une équipe"

A.1. Espace

A.1.1. Espace matériel

- Disposition des équipements (la/le leader au milieu...) ?
- Quel type d'équipement ? Corrélation possible entre une compétitivité et du/de la "*casual*"
- Éléments périphériques (coca, nourriture, totem...).
- Qui approvisionne ?
- Qui joue avec quoi ?

A. 2 Interactions

A.2.1 Avant les parties

- Choix des personnages, concertation ou non avec l'équipe
- Discussions stratégiques, adaptation à l'équipe adverse : qui prends la parole ? Comment ? Combien de temps ? Contestations, ajouts ?

A.2.2 Pendant le jeu

- Langage/vocabulaire : technique (*in game*), forme ritualité d'énonciation : GG...
- Choix stratégiques/ Choix actions (qui fait quoi à quel moment ?)
- Conseils (libre choix ou obligation) pendant le temps de jeu, *sous tends* la question de l'ambiance pendant la partie
- Qui parle dans une équipe ? Question du *leadership* (monopole, démocratique, totalitaire ?)
- Justification ?
- Quelles sont les thématiques qui dominent dans les prises de paroles ?

A.2.3 Après les parties

- Discussion/débat sur la partie ; mobilisation éventuelle des stats
- Comment revient-on sur le rôle de chacun·e ? Conseils, élaboration de nouvelles stratégies/ ajustements, ascendant de certains joueur·euse·s
- Contenu des conversations (game, ou autre)
- Si rencontre des adversaires pendant le moment de pause : Félicitations entre équipes, différents rapports de force ? Comment ça se passe ? Après la partie : qui prend l'initiative ou non ?

A.3 Observations individuelles

- Personnalisation de l'espace, disposition du clavier, souris, casque…
- Schèmes sensori-moteurs (questions du regard, coordination)
- Ensemble de savoirs faires et réflexes

Essayer de repérer des corrélations éventuelles entre des éléments objectivés (classement dans le jeu, type de matériel…) et des façons d'agir

B. Poste "ambiance générale"

B.1 Configuration des salles

- Comment la salle est-elle organisée spatialement ? Disposition des tables, dispositifs de diffusion, emplacement du staff
- Dans les salles de diffusion, emplacement des écrans, son, disposition des spectateur·ice·s : qui commente ou pas ? Comment se donne à entendre l'expertise et la compréhension du jeu, quels types de légitimités se donne à voir ?

B.2 Entre équipes

- Recherche/repérage des adversaires, rumeurs mythe des classé·e·s
- Espionnages des écrans de jeu durant les temps de latence
- Victoires/défaites : ritualisé, attitudes
- Énonciation *in game* : différentes échelles : voix basses, tout haut

B.3. Mouvements et déplacements

- Allers et venues des joueur·euse·s, entrée/sortie des salles
- Appropriation des espaces par les acteur·ice·s : sorties pour aller fumer, mises à l'écart, lieux dévolus à telle ou telle activité
- Les toilettes : séparation genrées, usages du lieu

B.4.Vie de la LAN

- Quelles sont les « évènements » qui attirent / intéressent les acteur·ice·s ? Laissent plutôt « perplexe » ? Indifférent·e·s ?
- L'atmosphère est-elle calme, « bon enfant », animée, agitée, tendue ? La logique est-elle plus de confrontation ou d'amusement ? D'où viennent les éventuelles tensions (de la part de qui, sur quels sujets) ?

C. Poste free to play

Les observations suivront la grille ci-dessus

3. Pause (13h/23h/milieu de nuit)

4. Demi-finales

5. Finale

6. Départ

- Désinstallation du matériel : à quel moment ? Comment ?
- Qui prend la décision de partir ? Qui part avec qui ?
- Question de la séparation : contenu des conversations, éventuels retours sur la LAN

Tableau « données familiales »

Gameuses	Professions parents		Fratrie	Jeu famille	Localisation enfance
	Mère	Père			
Lus	Employée marie	Inconnue	EU		Pville
Serid	Sans-emploi	Sans-emploi (D)	2 sœurs 1 frère	1 sœur/frère	Village
Loly	Inconnue	Informaticien	1 frère	frère/ père	Pville
Asher	Enseignante	Bâtiment (D)	EU	père	Pville
Soldol	Technicienne de surface	Sans-emploi (D)	2 sœurs 1 frère	1 sœur/frère	Village
Acha	Accueillante familiale	Chef atelier	2 sœurs	1 sœur	Village
Jade	Enseignante	Enseignant	1 frère	frère/ père	Gville
Gtan	Secrétaire	Informaticien	1 frère	frère/ père	Mville
Avav	Psychologue (D)	Éducateur	1 frère	frère	Mville
Cpa	Infirmière	Conseiller éducation	1 sœur 1 frère	frère/ père	Mville
Matho	Enseignante	Universitaire	2 frères	frère	Gville
Unav	Gestion foyer	Commerce	3 frères 2 sœurs	frère	Gville
Rolo	Enseignante	Enseignant	1 sœur 1 frère	frère/sœur	Gville
Cam	Gestion foyer	Aide-soignant	2 frères	frère	Village
Idrill	Enseignante	Pharmacien	1 frère	frère/ père	Village
Waya	Secrétaire	Employé finance	1 frère	frère/ père	Mville
Anavo	Avocate	Avocat	1 frère	frère	Mville
Opi	Agente entretien	Infirmier	1 frère	frère	Pville
Kawai	Agente entretien	Sans-emploi (D)	1 sœur 2 frères	sœur/Frères	Village
Suzan	Agente entretien	Sans-emploi (D)	1 sœur 2 frères	sœur	Village
Anna	Gestion foyer	Ingénieur	1 sœur 1 frère	frère	Mville
Eva	Médecin	Universitaire	1 frère	frère	Gville
Lola	Ouvrière agricole	Ouvrier agricole	2 sœurs 1 frère	frère/ père	Village
Arya	Agente entretien	Ouvrier (D)	2 sœurs 1 frère	frère/1 sœur	Village
Copan	Infirmière	Informaticien	1 sœur 1 frère	frère/ père	Village

Légende :

(D) : Décédé·e

(S/F) : Sœurs et frères

EU : Enfant unique

(S/F) : Sœurs et frères

Gville : Grande ville (entre 1 million et 3 millions d'habitant·e·s

Mville : Ville de taille moyenne comprise moins de 1 million et cent mille habitant·e·s

Pville : Petite ville moins de cent mille à dix mille habitant·e·s

Village : Moins de dix mille habitant·e·s

Tableau « premiers pas vidéoludiques »

Gameuses	Âges	Premier jeu joué
Lus	8	Final Fantasy (NES)
Serid	8	Parachute
Loly	6	Age of Empire
Asher	4	Zelda
Soldol	9	Equinox
Acha	12	Final Fantasy 7
Jade	7	Age of Empire
Gtan	4	Day Of the Tentacle
Avav	6	Prince of Persia
Cpa	6	Age of Empire
Matho	8	Prince of Persia
Unav	7	Age of Empire
Rolo	8	Final Fantasy 7
Cam	8	Final Fantasy 7
Idrill	7	Civilization
Waya	6	Super Mario
Anavo	6	Age of Empire
Opi	7	Civilization
Kawai	7	Final Fantasy 7
Suzan	7	Final Fantasy 7
Anna	4	Age of Empire
Eva	4	Civilization
Lola	4	Super Mario (NES)
Arya	4	Roi Lion (NES)
Copan	6	Super Mario (NES)

Jeux découverts

Gameuses	Jeux temps d'attente
Lus	FarmVille, Pokémon GO, Sims, Plants vs Zombies
Serid	Diner Dash, Pokémon GO, Sims, Clash of Clan
Loly	FarmVille, Candy Crush Saga
Asher	Clash of Clan, Angry Birds
Soldol	Angry Birds, Pokémon GO, Episode
Acha	Clash of Clan, Candy Crush Saga
Jade	Angry Birds
Gtan	Candy Crush Saga, Clash of Clann, Endless Lake
Avav	Moto X3M3, Pain, Bubble Shooter
Cpa	Candy Crush Saga, FarmVille
Matho	Candy Crush Saga, solitaire
Unav	Tetris, Angry Birds
Rolo	Sims, CityVille
Cam	Candy Crush Saga, Sims, CityVille, FarmVille
Idrill	Démineur, Bataille navale
Waya	FarmVille, Plants vs Zombies, Candy Crush Saga
Anavo	Candy Crush Saga
Opi	FarmVille, CityVille, Sims
Kawai	FarmVille, CityVille, Sims, Love Nikki-Dress Up Queen
Suzan	FarmVille, CityVille, Sims, Pain, Bubble Shooter
Anna	Bubble Shooter, Smashing Four
Eva	Sims, Bubble Shooter
Lola	Cooking Mama, Endless Lake
Arya	Bubble Shooter, jeux prizee.com, Pokémon GO
Copan	Clash of Clan, Angry Birds

Description des jeux annexes

I.1. Aion, Guild Wars 2, Dofus

Les autres MMORPG présents au sein de notre population reprennent les principes que nous venons de décrire. *Aion*[611] (2/25 *gameuses)*, *Guild Wars* 2[612] (1/25) et *Dofus*[613] (2/25) s'inspirent, eux aussi, de références empruntées à l'univers médiéval fantastique. Bien qu'ils soient tous trois différents sous plusieurs aspects, ils reposent sur les mêmes mécanismes de jeux. Cependant, le temps de jeu, cette fois-ci, ne nécessite pas la mensualisation d'un abonnement. Si le jeu et le fait d'y jouer sont gratuits (à l'exception de *Guild Wars)*, certains modèles et offres (abonnements, extensions, packs à divers contenants), non obligatoires, sont payants. *Aion* et *Dofus* sont basés sur le modèle économique des *free-to-play*[614] qui offrent des avantages/biens qui facilitent l'avancement dans le jeu. Ces mécanismes se retrouvent également dans *Guild Wars 2*. Les principes de race et de classe, sous des appellations différentes, sont également offerts aux joueur·euse·s. Faire évoluer son personnage, réussir diverses missions sont également au centre de l'action de ces jeux.

I.2. Les autres jeux en ligne …

Les MMORPG ne sont pas les seuls jeux multijoueur·euse·s pris en considération dans cette enquête. Quelques-unes des *gameuses* de notre population (4 sur 25) jouent à des titres qui appartiennent plus généralement à la catégorie des jeux en ligne. Autant ou moins massifs en termes de connexion, ils se jouent tout de même à plusieurs dans des univers proches (*Diablo*)[615] ou totalement opposés (*Call of Duty*[616]*, Counter Strike,* ou encore *Survival*[617]).

I.3. Diablo

Pour Diablo (2/25 *gameuses*), inutile d'avoir un abonnement mensuel pour pouvoir y jouer, acheter le support du titre suffit[618]. Néanmoins, à la manière des précédents jeux présentés, des avantages payants sont proposés en ligne (or, armes, changement de sexe du personnage). La possibilité de faire vivre au travers d'une histoire à imaginer y est considérablement réduite. La personnalisation des avatars n'est pas possible, toutes et tous jouent avec des personnages prédéterminés. Toutefois, le système de classe persiste selon des modalités semblables à celles des MMORPG. *Diablo* permet d'incarner des personnages[619] autant offensifs devant l'action que dotés de pouvoirs magiques opérant plus à distance. Impossible de flâner à d'autres occupations hormis celles de l'affrontement. En effet, ce jeu appartient à la catégorie *hack and slash* que l'on

---

[611] 2 *gameuses* sur 25 jouent à Aion : *the Tower of Eternity*. MMORPG coréen sorti en 2009 en Europe et développé par *NCsoft*. Depuis 2012, il est disponible gratuitement.
[612] Guild Wars 2 est un MMORPG développé par ArenaN et sorti en 2012.
[613] 2 *gameuses* jouent à Dofus, MMORPG français créé en 2004 par *Ankama Games*.
[614] Terme anglais « jeu/jouer gratuitement » désignant les jeux en ligne qui ne sont pas payants. Ce type de modèle économique, bien que libre d'accès, n'exclût pas d'éléments monnayables via la présence de boutiques qui proposent divers biens facilitant l'avancée dans le jeu. La présence publicitaire, avec le visionnage obligatoire d'annonces pour un temps limité, peut être également un des éléments au cœur de ce modèle.
[615] *Diablo* est une série de jeu développée par *Blizzard North*. L'édition observée dans cette enquête est *Diablo* III : *Reaper of Souls* sortie en 2012.
[616] Série de jeu éditée par Activision créée en 2003. L'édition observée est *Call of Duty Black Ops* (2012) et l'édition II la même année.
[617] Jeu survivaliste disponible en ligne gratuitement : https://www.survival-le-jeu.com édité par OPO Games.
[618] Si ce dernier est payant (en décembre 2018 : 19€ pour l'édition dématérialisée, environ 70€ à sa sortie), le temps de jeu est, lui, gratuit.
[619] Le choix entre 7 classes de personnages est possible dans Diablo III : barbare, croisé, chasseur·euse de démons, moine, nécromancien·ne, féticheur·e et sorcier·ère.

peut traduire par « taille et tranche » où le fait de tuer des créatures à la chaîne constitue l'unique mécanisme de *gameplay*, plus elles sont nombreuses à périr plus l'expérience du personnage augmente. Le jeu en groupe est, lui aussi, fortement conseillé tout comme pour les MMORPG où les différentes classes de personnages ont des compétences qui se complètent. Point de collectifs institués par le biais d'un groupe défini sous la même bannière, le temps de jeu partagé se passe via la demande d'ami·e·s. L'ensemble de ces dernièr·e·s est disponible dans une interface allouée où il est possible de voir qui est en ligne.

I.4. *Survival* le jeu

« Survival le jeu » fait exception au sein des *gameuses*. Lus est la seule qui joue à ce titre en ligne multijoueur·euse·s. Ce titre indépendant[620] et gratuit[621] qui n'appartient pas, à l'origine, à une licence industrielle, recense 2650 comptes[622] d'utilisateur·ice·s. Deux possibilités de jeu s'offrent à vous : incarner un·e humain·e ou un·e zombie. Si vous choisissez d'être du côté des vivant·e·s, le but de la partie est de survivre (maximum pendant 7 jours) à une attaque de zombies le plus longtemps possible en attendant l'évacuation par hélicoptère. À cette fin, plus votre baraquement est solide, plus votre inventaire est fourni (médicaments, armes, nourriture), plus vous avez de chance de tenir face aux assauts des mort·e·s vivant·e·s. Il est tout autant possible de faire partie du camp de ces dernièr·e·s qui ont pour but de contaminer les humain·e·s. Si, par malheur, vous êtes infecté suite à une morsure, la transformation en zombie est inévitable. Contrairement à certaines aventures du genre, pas d'espoir d'antidote dans ce titre, une morsure équivaut à la condamnation. La gestion des ressources (énergie, matériaux, nourriture) est au centre des dynamiques de jeu. Être ensemble est ici vital et garanti plus d'efficacité tant du côté des humain·e·s que de celui des zombies. Il est également possible de développer des talents équivalents des classes citées plus haut dans les MMORPG. Développer des capacités dans les domaines du bricolage ou du soin est proposé aux humain·e afin de résister le plus longtemps possible. S'il est indispensable de savoir soigner une blessure ou construire des barricades toujours plus efficaces, comprendre le langage des zombies est indispensable comme le montre la description du talent de « sociologue » :

> « Après d'intenses expérimentations douteuses en nécro-psychologie et après maintes sueurs froides au contact de sujets peu coopératifs, ces sociologues ont appris à analyser et comprendre le "*Parlé Zombies*" : un dialecte primitif pour certains, mais qui, pour d'autres, serait si complexe qu'il n'aurait pas encore livré tous ses secrets. Cependant tous s'accorderont sur le fait que sous-estimer leur système de communication tout comme celui de leur cohésion sociale serait une erreur tactique de taille et c'est pourquoi les hommes rechercheront toujours à décrypter leurs cris et gémissements morbides »[623] (la fonction de sociologue sur Survival).

I.5. FPS

Call of Duty[624] et Counter-Strike : Global Offensive[625], auxquels s'adonnent 3 *gameuses* de notre population, sont des FPS (*First Person Shooter* : jeux de tirs à la première personne) qui tranchent également avec les univers que nous avons décrits précédemment. Si les titres de

[620] Le mystère autour de la personne qui est à l'origine du développement du jeu est entier. Le site indique une date de création en 2010 de ce *survival* horreur et l'appellation OPO Games. Selon les informations de Lus, le jeu (avant son rachat en 2015) est entièrement conçu et géré par son créateur.
[621] Certains items sont payants (ressources, changements d'apparence de l'avatar) et proposés à l'achat dans la boutique du jeu.
[622] Chiffre au 1er janvier 2019. Voir page d'accueil du jeu : https://www.survival-le-jeu.com/.
[623] Description extraite du site de présentation du jeu, session talent. Disponible après inscription.
[624] CoD est utilisé pour évoquer ce jeu.
[625] Abréviation : CS.

certains jeux ne sont pas directement liés aux contenus qu'ils proposent, ce n'est pas le cas de celui-ci où tout est dans les titres. Ainsi, « l'Appel du Devoir » et « Contre-Attaque » (traduction de ces derniers en français) consistent à prendre part, pour leur version en ligne, à un conflit armé entre deux équipes rivales dans un contexte de guerre par le biais d'une vue subjective (à la première personne). Paysages en ruines de notre époque viennent remplacer les paysages médiévaux. Le score final de la partie est pour l'essentiel calculé selon le nombre de *kills*, d'assit et de *deaths* selon un temps imparti. Le terme « *kills* » (tuer) recense les d'ennemi·e·s vaincus, celui « d'assit » les assistances effectuées et enfin les « *deaths* » (morts) les fois où votre personnage a succombé[626]. Il est possible de jouer avec des personnes aléatoires et/ou avec ses ami·e·s. Pour jouer dans le même camp que des contacts connus préalablement, il suffit de les inviter à rejoindre sa partie avant son lancement. L'incarnation du personnage importe nullement, l'essentiel de la différence entre les joueur·euse·s se fait ici dans leurs équipements. Il s'agit de trouver au cours de la partie les meilleurs items sur la carte, le plus vite possible, tout en évitant les tirs ennemis. Afin de pouvoir jouer aux nombreuses éditions de ses titres, il est avant tout nécessaire de s'acquitter du prix du titre[627] auquel s'ajoutent selon les supports et les éditions certaines extensions et bonus payants.

L'ensemble de ces jeux, bien qu'ils proposent d'évoluer au sein d'univers différents, ont en commun le jeu en ligne. Ces derniers ne sont pas exclusifs, nos données, au fil des années, mettent en évidence des situations de migration : 14 sur 25 *gameuses* sont passées d'un jeu à un autre durant la phase empirique. *League of Legends* cristallise ces déplacements d'un jeu à un autre, sans qu'ils soient pour autant définitifs. Nous avons décidé de consacrer une partie à ce titre puisqu'il est présent sur deux de nos terrains : domicile des *gameuses* et LAN parties. Ses mécanismes de jeu ne sont pas tout à fait les mêmes que ceux vus précédemment mais reprennent en partie des éléments d'univers que nous venons de décrire. Une ambiance médiévale fantastique, la notion de rôle et de classe (WOW, Aion, *Guild Wars*, Dofus) et les logiques d'affrontements au cœur du temps de jeu (*Diablo, Call of Duty*).

II. Jouer support : Nami, Ashe et Teemo

L'essentiel du rôle de support réside, comme nous l'avons vu précédemment, dans l'entraide apportée aux membres de l'équipe et plus spécifiquement à l'ADC. Le duo formé avec ce·tte dernièr·e occupe l'essentiel du temps de jeu : le support « doit faire corps » avec son/sa ADC. L'utilisation de cette expression (faire corps) est loin d'être imagée. En effet, jouer support requiert une attention de tous les instants envers son ou sa binôme. Elle se rend visible par la proximité spatiale immédiate avec l'ADC. Les actions de jeu sont également pointées selon ses besoins. Si les sbires, les tourelles ou encore les joueur·euse·s sont attaqué·e·s de concert, la grande majorité des coups fatals portés aux ennemi·e·s doit être laissée à son partenaire. Il faut taper sur les adversaires mais avec parcimonie afin de ne pas récolter les lauriers du combat. Alors pourquoi cette politesse obligatoire dans la bataille ? L'or et l'expérience sont générés entièrement par ce type d'action, cette priorité dans l'achèvement des ennemi·e·s s'explique donc par les récompenses à récolter dans ce type de situation. Ainsi, le soutien se donne à voir au travers des sacrifices opérés ralentissant sa montée en niveau et la récolte de pièces d'or par

[626] Ces éléments de description du jeu sont volontairement généralistes. Il existe plusieurs modes de jeu selon les éditions et autant de variations d'objectifs qui leur sont propres. Toutefois, tuer le plus rapidement possible des ennemi·e·s constitue, pour les versions en ligne, le ressort principal de la série *Call of Duty*.
[627] À la manière des autres jeux, le prix dépend du moment de l'achat. Il oscille entre 60 et 70€ lors de sa sortie (variable selon les supports de jeu) et décroit avec les années et les sorties d'éditions suivantes.

le/la support au profit de l'ADC. Dans les statistiques de fin de partie, la personne qui occupe le rôle de support a fatalement de moins bon score que ses coéquipier·e·s (voir le niveau de Cpa comparativement à celui des autres membres de l'équipe : figure n°8 allié·e·s et map). Cette aide apportée aux allié·e·s prend également des formes plus classiques par le biais de choix de sorts destinés au care à l'image de celui de barrière (protection contre les attaques pendant 2 secondes) ou encore soin (don de points de vie). En ce sens, le rôle de support ressemble à celui de healer (soigneur·euse) dans les MMORPG. Outre ce soin apporté aux autres, une des autres missions du support, toujours en lien avec l'amélioration du jeu pour l'ensemble de l'équipe, consiste à poser des items nommés des « wards ». Ces derniers permettent d'améliorer la vision de la carte de jeu en prévention d'éventuels ganks (terme signifiant attaque surprise) ou d'éviter les pièges et permettent notamment de voir ce qui se passe dans les nombreux buissons. Ils sont payants et limités dans le temps. Le/la support doit s'assurer de les poser aux bons endroits afin d'éviter de se faire prendre à partie par un·e joueur·euse attendant le moment opportun pour attaquer. Toutes les *gameuses* de notre population jouent, sans exception, le rôle de support. Nami, Ashe et Teemo sont les personnages les plus plébiscités par les gameuses. Nami est une créature aquatique connue pour ses compétences magiques. Ses pouvoirs lui sont conférés par les courants marins. Grâce à sa force hydraulique, elle peut créer une bulle d'eau qui piège les ennemi·e·s ou encore créer un raz-de-marée générant beaucoup de dégâts. Les autres de ses habilités sont tournées vers ses allié·e·s (renforcement des attaques et soin). Ashe est une archère qui, elle aussi, opère essentiellement à distance. Ses tirs sont si puissants qu'ils peuvent assommer ses cibles. Elle dispose également d'un faucon qui lui sert à voir des zones lointaines de la carte qu'elle lance afin de déjouer de possibles attaques surprises d'adversaires caché·e·s dans des buissons. Enfin, Teemo est un petit écureuil. À l'image des deux personnages que nous venons de décrire, il lance des sorts à distance engendrant des dégâts mais aussi permettant d'aveugler les adversaires. Teemo est également réputé pour sa capacité à empoisonner les ennemi·e·s par le biais de tirs ou de pièges qu'il peut poser sur la carte de jeu. Ces quelques éléments de description du *gameplay* de ces personnages montrent à quel point le choix de ces derniers est lié à la position de support. Les attaques magiques à distance, les sorts de protection ou encore les pièges sont fortement sollicités par cette position de jeu. D'autres personnages sont, eux et elles, plus adapté·e·s aux autres positions dans l'équipe. En cela, nous n'avons jamais vu, lors de nos observations, de solo top ou encore de *jungler* jouer Nami. Ses compétences ne sont pas adaptées à ces rôles autonomes et offensifs. Le panel des personnages disponibles est donc pensé en lien avec le dispositif vidéoludique (la carte, les rôles au sein de l'équipe).

Questionnaire LAN parties

Bonjour, nous sommes deux chercheur·e·s en sociologie à l'université de Toulouse II Le Mirail, et nous enquêtons sur les participant·e·s des Lan. Peux-tu prendre deux minutes pour répondre à ce questionnaire ? Merci d'avance (nous viendrons récupérer ce questionnaire dans les rangs).

Informations personnelles			
1) Prénom : **2) Genre :**		**3) Où habites-tu ?**	
4) Pseudonyme sur LoL :		**5) Vis-tu :**	☐ Seul·e ? ☐ En colocation ? ☐ Chez tes parents ? ☐ En couple ?
6) Âge :			
7) Situation conjugale :	☐ Célibataire ☐ En couple ☐ Marié·e ☐ Autre (précisez) :		
8) Activité :	☐ Etudiant·e ☐ Agriculteur·ice·s exploitant·e·s ☐ Artisan·te·s, commerçant·e·s et chef·fe·s d'entreprise ☐ Cadres et professions intellectuelles supérieures ☐ Professions intermédiaires ☐ Employé·e·s ☐ Ouvrier·ère·s		
La LAN			
9) Participes-tu au tournoi ?	☐ *Oui* ☐ *Non (Si non, reportez-vous à la question 15)*		
10) Nom de l'équipe			
11) Est-ce une équipe avec laquelle vous jouez en « ranked » ?	☐ *Oui* ☐ *Non*		
12) Connaissais-tu les membres de ton équipe avant aujourd'hui ?	☐ *Oui* ☐ *Non*		

(Suite du questionnaire au verso)

	« Irl » ? ☐ *Oui* ☐ *Non* *Si oui, combien ? :*
13) En dehors des joueur·euse·s de ton équipe, connais-tu d'autres joueur·euse·s de la Lan ?	☐ *Oui* ☐ *Non* *Si oui :* ☐ *In game* ☐ *Irl* ☐ *Les deux*
14) En quelques mots, pourquoi viens-tu à cette Lan :	
15) Trie par ordre d'importance les items suivants (1 étant le plus important, 5 le moins important) :	☐ *Remporter le tournoi* ☐ *Rencontrer d'autres gens* ☐ *Passer un bon moment avec ses ami·e·s* ☐ *Réaliser une bonne performance* ☐ *S'amuser*
16) As-tu déjà participé à ce type de Lan (hors cercle d'ami·e·s)	☐ *Oui* ☐ *Non* *Si oui, lesquelles ?*
17) Combien de temps joues-tu à League of Legends par jour en moyenne ?	
18) Ton classement dans LoL	☐ *Non classé* ☐ *Bronze* ☐ *Argent* ☐ *Or* ☐ *Platine* ☐ *Diamant* ☐ *Challenger*
19) Est-ce une pratique quotidienne ?	☐ *Oui* ☐ *Non*
Ton matériel informatique	
20) Pour cette Lan, tu a amené un :	☐ *Ordinateur fixe* ☐ *Un ordinateur portable*
21) Combien ça t'a coûté ?	☐ *- de 500 euros* ☐ *de 500 à 1000 euros* ☐ *Plus de 1000 euros*

22) Qualifierais-tu ton matériel de « Gamer » ?	☐ *Oui* ☐ *Non* *Si oui, pourquoi (quelques mots) :*
23) Finances-tu toi-même ton matériel ?	☐ *Oui* ☐ *Non* *Si non, qui le finance ?*
24) Si oui, dirais-tu que la part de ton budget que tu investis dans le matériel informatique et le jeu vidéo est :	☐ *Très importante* ☐ *Importante* ☐ *Moyenne* ☐ *Faible* ☐ *Très faible*

Résumé :

« Être et (re) devenir une *gameuse* de jeux vidéo ». Trajectoires, épreuves et tensions de genre en terrain vidéoludique.

Les jeux vidéo occupent une place majeure au sein du paysage des pratiques culturelles. Ils se déclinent sous de nombreux supports et types de pratiques. Les game studies, constituées de multiples apports et facettes complémentaires, forment un champ de recherche à l'image d'un véritable Rubik's cube. Avant de s'engager à le résoudre et en examinant la constitution des cases du puzzle qui le composent, cette enquête propose d'assembler ce dernier autrement. En effet, l'objet jeu vidéo reste profondément androcentré tant au niveau de l'industrie, dans sa manière de penser son public et ses métriques de jeu, que du côté des travaux se penchant sur les pratiques vidéoludiques : les jeux vidéo sont faits immuablement par et à destination des hommes. Cette thèse propose de mettre au centre l'étude des rapports sociaux de genre en se focalisant sur la praxéologie vidéoludique et ses espaces. Elle questionne également les critères d'expertise les plus légitimés et valorisés dans la hiérarchie des pratiques vidéoludiques au travers d'une population largement oubliée dans ce cadre : les *gameuses* de jeux vidéo. Il s'agit de comprendre cette définition autant par le biais des trajectoires des femmes qui adoptent ce type de pratiques que par ses appuis matériels quotidiens. Être et (re) devenir une *gameuse* de jeux vidéo s'entretient et passe par des étapes que ce travail de thèse propose de détailler. À ces fins, cette recherche s'appuie sur une approche empirique multi-située (entretiens, observations et analyse d'un corpus critique) qui suit les pratiques vidéoludiques dans les différentes arènes où elles se donnent à voir et se jouent de la sphère privée aux espaces publics. Ces travaux mettent en évidence comment le genre est mis en tension au quotidien en terrain vidéoludique à travers les épreuves traversées et les places occupées par celles qui s'investissent dans une pratique culturelle dominée par les hommes.

Mots Clés : Jeu, Trajectoires, Pratique, Usage, Arène, Socialisations, Épreuves, MMOG, Genre, Médias, Pratique culturelle, Féminisme.

Abstract :

« To Be and to (re) become a video game female gamer ». Gender trajectories, tests and tensions in the videogame field.

Video games play a major role in the landscape of cultural practices. They come in a variety of media and types of practices. As they are composed of multiple, but complementary aspects, game studies form a field of research like a real Rubik's cube. Before committing to solve it, we will examine the constitution of the puzzle that compose it, so this investigation can propose a different composition. Indeed, the object 'video game' remains deeply androcentric both at the level of the industry, in its way of thinking its audience and its game metrics, but also within the researches focused on video game practices : video games are immutably made by and for men. This thesis proposes to focus on the study of gender by focusing on the video game praxeology and its different spaces. It also enquires the most legitimized and valued criteria of expertise in the hierarchy of video game practices through a largely forgotten population in this context : females gamers. The aim is to comprehend this definition both through the trajectories of women who adopt this type of practice as through their daily material support. Being and (re) becoming a female videogame gamer has be maintained and goes through stages that this thesis proposes to detail. For these purposes, this research is based on a multi-situated empirical approach (interviews, observations and analysis of a critical body of work). It follows the video game practices in the various arenas where they are given to see and to play, from the private sphere to public spaces. These works highlight how gender is put in tension on a daily basis in the field of video games through the trials experienced and the places occupied by those who invest in a cultural practice dominated by men.

Keywords : Game, Trajectories, Practice, Usage, Arena, Socializations, Tests pass, MMOG, Gender, Media, Cultural Practice, Feminism.