



**HAL**  
open science

# La représentation du genre féminin dans le jeu vidéo par les élèves de cycle 3

Sarah Mouillet, Océane Brechat

## ► To cite this version:

Sarah Mouillet, Océane Brechat. La représentation du genre féminin dans le jeu vidéo par les élèves de cycle 3. Sciences de l'Homme et Société. 2021. dumas-03429149

**HAL Id: dumas-03429149**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03429149>**

Submitted on 15 Nov 2021

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

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

Université de Bordeaux - INSPE de l'Académie de Bordeaux

**Master Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation**

Mention Premier degré

# La représentation du genre féminin dans le jeu vidéo par les élèves de cycle 3

---

Mémoire présenté par **BRECHAT Océane & MOUILLET Sarah**

Sous la direction de Monsieur **Clément Dussarps**

**Année universitaire : 2020 – 2021**

## **Remerciements**

Nous souhaitons remercier tout d'abord notre directeur de mémoire, Clément Dussarps, pour nous avoir accompagné tout au long de nos recherches et de notre rédaction.

Nous souhaitons également remercier l'école élémentaire Saint Géry, ses enseignants et ses élèves pour nous avoir permis de mettre en œuvre notre méthodologie. Nous remercions notamment les huit élèves qui ont accepté de s'entretenir avec nous.

### **Sarah**

Je voulais dans un premier temps remercier Océane Bréchat de s'être joint à moi pour la réalisation de ce mémoire. Ce travail en binôme a été une source de motivation pour moi et m'a permis de remettre en question certaines analyses grâce à la confrontation de nos points de vue. Ainsi, je pense que cet échange a permis un travail de fond complet et d'une plus grande neutralité.

Je tenais aussi, dans un second temps, à remercier Mathis Douchin, Téo Haÿs et de nombreux autres amis qui m'ont permis de m'informer aux mieux sur une grande quantité de jeux vidéo et de personnages de jeux vidéo que je ne connaissais pas qui m'ont permis de comprendre et/ou de justifier certaines pratiques.

### **Océane**

Je tiens à remercier toutes les personnes qui, grâce à l'apport d'informations précieuses, m'ont aidé pour la rédaction de ce mémoire. Je voudrais exprimer ma reconnaissance envers mon conjoint et tous mes amis qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel tout au long de ma démarche.

Plus particulièrement, je tenais à remercier ma binôme, Sarah Mouillet, d'avoir accepté de se joindre à moi pour l'élaboration de ce mémoire de recherche. Travailler ensemble, mélanger nos connaissances, partager nos expériences, confronter nos points de vue nous a permis de rendre ce projet le plus complet et le plus juste possible. Notre alliance a été une réelle source de motivation et nous a rendu optimiste et ambitieuse quant à nos intentions.

# Tables des matières

Remerciements.....	1
Sigles et abréviations .....	3
Introduction.....	4
1. Documentation.....	5
1.1 Jeu et jeu vidéo.....	5
1.1.1 Définition de jeu .....	5
1.1.2 La typologie des jeux vidéo.....	7
1.2 Pratiques vidéoludiques .....	10
1.3 Le jeu vidéo et le genre .....	11
1.3.1 Les stéréotypes genrés .....	11
1.3.2 L'hypersexualisation des personnages féminins.....	13
1.3.3 Les déviances sexistes.....	15
1.4 Le marché du jeu vidéo .....	16
1.4.1 Jeux par navigateur et social-network games.....	17
1.4.2 Les types de jeu selon le sexe .....	18
1.4.3 Les supports utilisés pour jouer aux jeux vidéo .....	20
1.4.4 Fréquence de jeu .....	21
2. Notre étude de terrain .....	22
2.1 Méthodologie .....	22
2.1.1 Le questionnaire .....	23
2.1.2 L'entretien.....	25
2.1.3 L'école .....	29
2.2 Analyse des questionnaires .....	31
2.2.1 Le sexe des joueurs .....	31
2.2.2 La fréquence de jeu .....	33
2.2.3 Les types de jeu.....	34
2.2.4 Ce que pensent les élèves des jeux vidéo.....	39
2.2.5 Les plateformes.....	41
2.2.6 Les personnages de jeu vidéo .....	44
2.3 Les entretiens .....	48
2.3.1 Les personnages .....	49
2.3.2 Les personnages stéréotypés .....	54
2.3.3 Les références .....	58
Conclusion .....	61
Table des illustrations.....	63
Annexes .....	66

## Sigles et abréviations

Vous trouverez ci-dessous une liste des abréviations présentes dans ce mémoire.

**FPS** : First Person Shooter : jeu de tir à la première personne

**HTML5** : HyperText Markup Language 5 : langage de balisage pour page web

**MMORPG** : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game : jeu de rôle en ligne massivement multijoueur

**MOBA**: Multiplayer Online Battle Arena : arène de bataille en ligne multijoueur

**PC** : Personal Computer : ordinateur personnel (de bureau)

**PEGI** : Pan European Game Information : permet de s'informer sur le type de jeu vidéo et la catégorie d'âge minimale conseillée pour y jouer

## Introduction

La pratique vidéoludique est de plus en plus répandue, surtout chez le jeune public. Le Programme d'Étude sur les Liens et l'Impact des Écrans sur l'Adolescent Scolarisé indique, qu'en 2013-2014, 96 % de 10-14 ans et 89 % des 6-9 ans déclaraient avoir joué à des jeux vidéo dans les six derniers mois. Cette pratique peut toutefois être très variée selon les individus, de par sa fréquence ou par le type de jeu représenté.

Les jeux vidéo et son univers ont souvent fait polémique pour caractères sexistes. Que ce soit par la représentation des femmes dans les jeux, souvent hypersexualisée, avec des formes pulpeuses et idéalisées (voir vulgaires) ; ou que ce soit à l'intérieur même des sociétés de production. En effet, seulement 22% des postes dans l'industrie du jeu vidéo sont occupés par des femmes, d'après l'Entertainment Software Association.

Étant des femmes et ayant toutes deux des pratiques vidéoludiques, nous avons évidemment été confrontées et sensibilisées à ces stéréotypes de genres dans ce milieu. Bien que le jeu vidéo fasse des efforts depuis plusieurs années pour se féminiser, certains stéréotypes restent bien ancrés. Nous sommes conscientes du poids qu'a le jeu vidéo actuellement dans l'éducation de la jeunesse. Il nous semblait important pour nous d'observer les conséquences de ces pratiques sur les préjugés et stéréotypes de genre. La question centrale que nous nous posons est : **comment les pratiques vidéoludiques des élèves de cycle 3 influent sur leur représentation des femmes dans les jeux vidéo.** Pour préciser le propos, en quoi le fait de jouer à certains jeux vidéo et/ou d'être plus ou moins en contact avec les représentations de la femme faites dans les jeux vidéo ont un impact sur l'image qu'ils ont de la femme dans ce milieu.

Nos recherches vont nous permettre de nous renseigner sur les pratiques vidéoludiques des hommes et femmes. Cependant, comme très peu de recherches se centrent sur un public aussi jeune, malgré le fait que le jeu vidéo ait une place centrale chez eux, nous avons décidé de questionner et de nous entretenir avec ce public. Un questionnaire sera donné à des élèves de cycle 3. A partir de ce questionnaire nous échangerons avec quelques-uns de ces élèves. Nous espérons, à travers ces deux étapes, rendre compte des conséquences dues aux pratiques vidéoludiques sur les comportements des élèves envers les femmes.

# 1. Documentation

L'objectif de ce mémoire est, pour nous, de questionner des élèves du cycle 3 sur leur représentation du genre féminin dans le jeu vidéo. Cette représentation dépendra évidemment des pratiques vidéoludiques de chacun de ces élèves. Il sera important de connaître à minima le type et la fréquence de leur pratique. En effet, le lien entre la pratique vidéoludique et l'influence de cette pratique sur les représentations qu'on s'en fait vont forcément de pair. Il est donc important de définir le terme de pratiques vidéoludiques ainsi que de donner une typologie des jeux vidéo et de définir des types de pratiques selon leur fréquence / durée.

## 1.1 Jeu et jeu vidéo

### 1.1.1 Définition de jeu

Il est difficile de définir une frontière entre ce qui relève du jeu vidéo et ce qui n'en est pas. Si la simple exposition à un écran pourrait convenir, elle est en fait bien plus complexe. Des auteurs tentent à partir de l'idée de « jeu » de définir ce qu'est le « jeu vidéo ». « Un jeu est un système par lequel les joueurs s'engagent dans un conflit artificiel défini par des règles qui aboutit à un résultat quantifiable » (Salen et Zimmerman, 2004, p. 82). Le jeu vidéo, lui, serait « un jeu auquel on joue à l'aide d'un dispositif audiovisuel et qui peut être fondé sur une histoire » (Esposito, 2005). Ce qui varierait alors, selon Esposito, ce serait le moyen que le joueur utilise pour jouer. Cependant, est-ce qu'on peut dire que jouer à des jeux de plateau ou des jeux de cartes (Monopoly, Uno) par le biais d'un ordinateur fait de nous un consommateur de jeux vidéo ? D'autres auteurs vont plus loin en ajoutant que la différence, entre le jeu et le jeu vidéo, est l'évaluation des performances. « Dans les jeux non vidéo, ce sont des individus qui vont juger les performances tandis que dans le jeu vidéo c'est un algorithme, un code qui évaluera les performances du joueur » (Karhulahti). Cependant, si les jeux vidéo semblent tous être soumis à la même définition, ils peuvent être très variés. Un jeu vidéo dépend de son gameplay, c'est-à-dire de son intrigue, de son univers de référence, de ses règles. Il est difficile d'établir une typologie exacte des jeux vidéo puisque ceux-ci peuvent appartenir à différentes catégories selon le critère choisi (univers / règles du jeu).

La dimension sociale du jeu vidéo et de ses pratiques a beaucoup évolué au fil des décennies. On pourrait dater la naissance de l'industrie vidéoludique à l'année 1972 où le jeu Pong par Atari sort sur borne d'arcade. Bien que d'autres jeux vidéo aient été développés et soient sortis avant, c'est le premier jeu qui rencontre un tel succès. L'année 1972 a aussi vu naître la première console de salon (Odyssey). Jusqu'à la fin du XXème siècle les jeux vidéo se jouaient à un ou deux joueurs sur des bornes d'arcade, des consoles de salon puis des consoles portables. Il faut savoir que les premiers jeux en réseau ont vu le jour dans le début des années 1970. Avant 1973, il existait la possibilité de s'affronter à distance à travers un seul ordinateur qui était, lui-même, relié à plusieurs terminaux. À partir de cette date, le premier jeu en réseau faisant usage de plusieurs ordinateurs apparaît. Il s'agit de Maze War, un jeu conçu par Steve Colley et la NASA. C'est un FPS pouvant se jouer seul ou en multijoueur. Ce n'est qu'en 1996 qu'on voit apparaître la première console permettant de jouer jusqu'à 4 joueurs (Nintendo 64).

Cependant, toutes ces pratiques ont lieu en présence de chacun des joueurs, ce qui est loin de représenter l'usage actuel. Avec l'arrivée d'internet, le réseau local a laissé place petit à petit au réseau en ligne. Les premières consoles proposant des jeux multi-joueurs en ligne arrivent sur le marché relativement tard : la Sega Dreamcast, en 1998, est la première d'entre elles. Elle offre notamment trois jeux qui permettent de jouer à distance : Chuchu Rocket, livré avec la console, mais également Quake III Arena et Phantasy Star Online. Cette console sera suivie par Sony, en 2000, qui mettra à disposition la Play Station 2 sur laquelle des jeux en ligne verront le jour.

De nos jours, il y a trois consoles majeures sur le marché qui proposent le jeu en ligne : la Play Station, la Xbox et la Nintendo Switch. Ces trois entreprises offrent un service de jeu en ligne par abonnement payant. Bien qu'étant les plus connues, ce ne sont pas les seules qui permettent de retrouver ses amis sur les jeux vidéo : certains jeux, sur ordinateur, tablette ou encore téléphone proposent une grande variété de jeux qui permettent de jouer en ligne, et ces derniers ne se soumettent pas forcément à des services payants.

## 1.1.2 La typologie des jeux vidéo

Il est important de définir une typologie des jeux vidéo car ce sont les types de jeux qui vont induire des types de comportement. En effet, un joueur exposé à des jeux d'action, comme GTA, n'aura pas les mêmes influences qu'un joueur de jeux de stratégie ou de rythme.

Il existe de nombreux types de jeux. Des jeux d'action, où l'on retrouve des jeux de tir à la première ou troisième personne où le but sera d'éliminer avec des armes à feu des ennemis. Ils sont plus ou moins réalistes et c'est un des critères qui permet de leur donner la classification PEGI (Pan European Game Information). Cette classification sert à donner des informations sur le public auquel le jeu est destiné. Ou plutôt, à quel public il ne l'est pas. Pour des jeux de tirs réalistes comme Call Of Duty où l'on incarne des héros de guerre, on retrouve l'indication PEGI 18 sur les boîtiers, tandis que sur un jeu de tir comme Splatoon (où l'on tire avec des canons de peinture), on trouvera l'indication PEGI 7.

Les jeux d'action sont parfois recoupés avec les jeux d'aventure qui donnent une forme hybride de "jeux d'action et d'aventure" qui mêlent exploration et combat. Tandis que les jeux d'aventure, eux, se concentrent sur l'exploration de mondes, la résolution d'énigmes. C'est souvent dans cette forme hybride de jeu que l'on va retrouver de forts stéréotypes genrés. Même si les personnages principaux des jeux d'aventure ou des jeux vidéo en général sont des personnages masculins, dans les jeux d'action et d'aventure, nous pensons notamment aux GTA-like, les personnages féminins ont souvent une image dégradante. Elles sont principalement strip-teaseuse, escort girl ou encore prostituées.

Les jeux de réflexion ou de logique reprenant les formes de jeux traditionnels (échecs, jeux de cartes) ou qui ont la forme de puzzle et de labyrinthes sont peut-être les moins connotés puisqu'on incarne très rarement un personnage fictif. Comme c'est aussi le cas de nombreux jeux de rythme. Même si Guitar Hero, par exemple, nous permettait d'incarner un personnage genré, celui-ci ne présentait pas de différence entre les deux genres proposés. En effet on pouvait personnaliser notre avatar, homme / femme, grand / petit, fort / mince sans trop en exagérer. Les personnages n'étaient pas hypersexualisés.

Le choix des avatars est le cœur même des jeux de simulation (comme les Sims) et, ici, ce n'est pas le jeu qui va imposer des stéréotypes, mais ce sont les stéréotypes que le joueur a déjà intégrés qu'il va retranscrire.

Cependant, si le choix d'un avatar est un moment adoré des joueurs, c'est aussi là que vont se jouer de nombreuses stratégies. Il est courant que dans les RPG (role playing game) des joueurs incarnent des personnages féminins pour obtenir plus d'aide venant des autres joueurs. En effet, ce sont des jeux multi-joueurs et l'image de notre personnage est importante. Plus on avance dans le jeu, plus on pourra faire évoluer ses statistiques (grâce à des points d'expérience). Les ressources permettent d'avancer plus rapidement et lorsqu'on est une fille, il est courant que les joueurs masculins vous offrent les leurs.

De plus, on remarquera que, très souvent, les statistiques des personnages masculins et ceux des personnages féminins diffèrent. En effet, si les hommes ont souvent beaucoup de résistance, de force brute, les femmes auront plus de force magique (notamment pour soigner les joueurs masculins) ou utiliseront des charmes pour manipuler les ennemies.

Cette connotation du personnage est reprise très fréquemment dans les autres jeux, et notamment dans les MOBA (multiplayer online battle arena). Sur le MOBA le plus populaire (League of Legends) il existe 154 champions que l'on peut incarner. Parmi ces 154 champions, 54 sont des personnages féminins. Parmi ces 54 champions féminins, seulement 6 ne sont pas sexués. Nous entendons par sexués, des personnages ayant une apparence humaine (ou semi-humaine). Les personnages féminins non-sexués représentent moins de 4% de la totalité des personnages du jeu. Tandis que chez les personnages masculins 50% d'entre eux ont une forme non sexuée (animale ou fantastique). De plus, les personnages féminins sont hypersexualisés. Elles sont majoritairement grandes, fines, jeunes, avec des formes avantageuses. Tandis que les personnages hommes sont musclés et sauvages (cicatrices).

Pour continuer avec cet exemple, car il est très représentatif de ce qu'on peut trouver dans une grande majorité des jeux populaires actuellement, nous allons revenir sur les "statistiques des personnages". Dans ce jeu, il existe 6 types de personnages : les assassins, les combattants, les mages, les tireurs, les supports et les tanks. Si parmi les 24 supports du jeu, 6 sont des hommes (et donc plus d'un tiers des personnages féminins font partie de cette catégorie), ceux-ci sont dotés d'une seconde caractéristique. Très souvent ils sont "support /

tank”, c’est-à-dire qu’ils résistent aux attaques. Tandis que chez les personnages féminin la seconde caractéristique est “mage”. On remarque donc bien que les personnages féminins, en plus d’être là pour porter secours aux personnages masculins, ne font pas énormément de dégâts, et quand elles en font, c’est à distance. Cependant, ces personnages ne sont tout de même pas fait pour résister aux attaques. Elles sont, en plus, représentées grossièrement, exagérant les formes et minimisant les tenues. Ce qui est assez tragique, c’est que même si les joueurs hommes se permettent de jouer des champions femmes, il est courant que l’amalgame soit fait entre “joueuses” et “support / mage”. Les joueurs font finalement facilement le lien entre “joueuses” et “passivité”. Même si ce jeu n’est pas représentatif de tout ce qu’on peut trouver, la grande majorité des jeux reproduisent ce schéma. La femme est souvent réduite à un personnage faible, qui sert de soutien aux hommes. Mais c’est aussi ce qu’on retrouve dans de nombreuses histoires et films mettant en scène des personnages fantastiques.

Pourtant, si on fait le lien entre ce qu’on a l’habitude de voir au quotidien et ce qu’on trouve dans les jeux vidéo, on pourrait penser que les jeux de voiture seraient porteurs de connotations. En effet, on a l’habitude de voir de nombreuses femmes pulpeuses sur les couvertures des magazines auto par exemple. Pourtant, ces jeux mettent rarement en avant des personnages. Ou, au contraire, dans les personnages proposés dans le jeu Mario Kart, qui est tout à fait adapté à des élèves de cycle 3, on retrouve plusieurs personnages féminins. Cependant, on remarque tout de même que les personnages féminins font partie de la classe des personnages “légers” et “moyens”. Aucun personnage féminin n’est un personnage “lourd”.

Dans les jeux de sport (FIFA, NBA 2K), les personnages féminins ont rarement été mis en avant. La plupart d’entre eux reprenaient des équipes exclusivement masculines. Même si des efforts sont faits de ce côté avec FIFA 16 où les joueuses ont “été mises à l’honneur”, comme ils le disent, ce n’est toujours pas très présent ni valorisé.

## 1.2 Pratiques vidéoludiques

Dans *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, Anne Cordier définit le terme de pratique comme « une activité humaine, autrement dit une culture, des actions finalisées, plus ou moins réglées, répétées dans le temps. ». Elle ajoute à cette définition une dimension sociale. Cette dimension sociale est reprise par Hovig ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux et Vincent Berry. En s'appuyant sur les travaux de Rufat et ceux de Berry, ils expliquent que la pratique vidéoludique se confronte à plusieurs dimensions. Ils ajoutent à sa définition les notions de temps de jeu, de support informatique, et le lieu où le joueur se trouve.

Le terme vidéoludique quant à lui est composé de "ludique" issu du latin ludus qui signifie le jeu, l'amusement, et du préfixe vidéo. Quand on parle de pratique vidéoludique, on s'intéresse à ce qui est relatif au jeu vidéo.

La variété des pratiques vidéoludiques est aussi due à la variété des supports et elle ne cesse d'évoluer avec la montée en puissance de la culture de l'écran. D'après Olivier Donnat dans *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, les appareils "dédiés à une fonction précise" sont désormais multi-tâches. On peut le remarquer si on prend l'exemple du téléphone portable : initialement prévu pour "communiquer avec un tiers", il sert désormais à écouter de la musique, regarder des vidéos, ou encore à avoir des pratiques vidéoludiques grâce aux applications développées et optimisées pour ce type d'appareil.

Il est important de noter qu'il y a un recul de l'écran de télévision qui laisse place aux "nouveaux" écrans utilisés majoritairement par les jeunes : l'ordinateur, le smartphone. Dans l'article de Donnat, on peut lire "La génération des moins de 30 ans a grandi au milieu des téléviseurs, ordinateurs, consoles de jeux et autres écrans dans un contexte marqué par la dématérialisation des contenus et la généralisation de l'internet à haut débit : elle est la génération d'un troisième âge médiatique encore en devenir." On peut alors penser que l'utilisation des écrans, et par lien logique, de tout ce qu'on peut faire avec comme l'utilisation des réseaux sociaux ou encore la pratique vidéoludique, ne va qu'accroître au fur et à mesure des années.

## 1.3 Le jeu vidéo et le genre

Avec l'ascension des nouvelles plateformes et de l'internet « on pense alors que la communication à distance permettrait de dissocier le corps physique (mâle/femelle) de l'identité sexuée (homme/femme) et favoriserait par là une fluidité des identités "(Bergström, Pasquier). La possibilité de se créer un avatar masculin lorsque nous sommes une femme ou de choisir un avatar féminin lorsque nous sommes un homme aurait pu chasser l'idée que le jeu vidéo est une pratique masculine. Cependant les travaux d'Isabelle Clair montrent que les individus ont tendance à reproduire en ligne les stéréotypes sociaux sexués (hors ligne), « La division genrée du monde en deux sous-mondes complémentaires et antagonistes ».

### 1.3.1 Les stéréotypes genrés

Pour mieux comprendre notre sujet portant sur les stéréotypes, il est important d'en donner la définition. D'après Mohamed Dorai dans son article *Qu'est-ce qu'un stéréotype ?* ", un stéréotype est un jugement qualitatif vis-à-vis d'une personne (ou groupe de personnes), d'un objet ou d'un concept toujours en dehors d'une expérience personnelle." Ce serait alors une idée faite et acceptée par un groupe, ayant un caractère immuable.

Dans le monde des jeux vidéo, de nombreux stéréotypes sexistes perdurent. D'après les psychologues Mary Crawford et Rhoda Unger, le sexisme est un ensemble de préjugés tenus par des individus et englobant les attitudes et jugements négatifs à propos des femmes comme groupe. Ces stéréotypes sexistes sont notamment traduits par l'attribution de rôles, de comportements ou d'intérêts en fonction du genre.

On peut parler plus largement de stéréotypes de genre, qui sont des caractéristiques arbitraires que l'on attribue à un groupe de personnes en fonction de leur sexe. Le mot "genre" sert à évoquer les rôles qui sont déterminés socialement : les comportements, les activités et les attributs qu'une société considère comme appropriés pour les hommes et les femmes.

Ainsi, les stéréotypes de genre peuvent toucher aussi bien les femmes que les hommes. En ce qui concerne les stéréotypes masculins, on entend souvent que les jeux vidéo sont pour les garçons, mais aussi qu'ils les rendent violents en incarnant des personnages qui

n'ont aucune limite, que les joueurs sont souvent bêtes et ont des caractéristiques physiques peu avantageuses. Pour qualifier les "geeks", le cliché répandu est que ce sont des jeunes hommes, introvertis et coupés du monde et de la réalité, qui ne quittent pas leur chambre pour rester devant leur console. Il va de soi que ces stéréotypes ne sont pas représentatifs de la réalité et qu'ils ont même tendance à être chassés.

Il existe également de nombreux stéréotypes féminins concernant les jeux vidéo. Notre étude portera majoritairement sur ces idées reçues et ce qu'il en est aujourd'hui chez les jeunes joueurs. Ces stéréotypes sont binaires : ils portent à la fois sur la représentation des femmes qui jouent aux jeux vidéo, mais aussi sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo.

Si on se focalise brièvement sur les femmes qui jouent aux jeux vidéo, les stéréotypes portés sont qu'elles sont minoritaires et majoritairement moins compétentes que les hommes, mais aussi que ce n'est pas un domaine fait pour elles. En ce qui concerne la représentation des femmes dans les jeux vidéo, il est aisé de dire qu'elles sont souvent hypersexualisées, qu'elles n'apportent souvent rien d'intéressant à l'histoire, qu'elles sont fragiles, superficielles, et servent à augmenter les ventes. En effet, on retrouve beaucoup ces stéréotypes de genre dans les jeux vidéo : les créateurs ressentent ce besoin de sexuer les protagonistes de sorte à ce qu'ils plaisent à un large public de joueurs. Nous pouvons le remarquer dans la différence entre Pac Man et Ms Pac Man, où le jeu a été réinventé de sorte à ce que l'héroïne porte un accessoire féminin sur la tête pour toucher un public féminin. C'est également le cas avec la représentation de certaines figures féminines et dans le nom de certains jeux comme Léa passion maîtresse d'école. Par ailleurs, la classification PEGI censée permettre aux parents de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéo pour leurs enfants se base sur certains critères pour cataloguer les différents types de jeux : la présence de discrimination, de drogue, de jeux de hasard, de langage grossier, de peur, de sexe, de violence, ou encore d'achats intégrés. À aucun moment le sexisme n'est mentionné. Pourtant, certains jeux PEGI 7 que l'on pourrait croire comme étant "sain" pour les enfants véhiculent des stéréotypes sexistes. Nous pouvons prendre l'exemple connu de Mario, dans lequel le but du jeu est de sauver la demoiselle en détresse Peach. C'est aussi le cas du jeu Zelda, portant le nom de la princesse à sauver. Cependant, le joueur incarnera Link, le vrai héros de l'histoire.

Heureusement, il est aisé de constater que plus on avance dans le temps et plus le genre des personnages est flou pour laisser place à une certaine ambiguïté qui peut plaire à tous les publics : par exemple, avec Samus Aran dont on découvre le genre qu'en fin de jeu.

### **1.3.2 L'hypersexualisation des personnages féminins**

S'il y a de plus en plus de personnages principaux féminins, cela va de pair avec le fait qu'ils soient rapidement hypersexualisés. Nous entendons par hypersexualisation l'exagération des attraits sexuels afin d'attirer l'œil du public, et ainsi, de vendre. C'est notamment le cas pour le personnage du célèbre jeu Tomb Raider : Lara Croft. Si le personnage de Lara Croft est né en 1996 sur PC, Saturn (SEGA) et PlayStation, la qualité des graphismes n'a pas empêché d'en faire un personnage fantasmagique. On retrouve une taille très marquée ainsi qu'une poitrine développée. Et très vite, ces arguments font vendre et vont plus loin. Le personnage de Lara Croft se retrouve incarné par des mannequins humains. Elle devient la première héroïne de jeux vidéo à apparaître dans des magazines de mode, mais aussi la première à se retrouver dans des magazines pornographiques. Aujourd'hui, les développeurs et producteurs du jeu cherchent à se défendre : "au niveau du corps, dans les anciens Tomb Raider, il fallait qu'elle ait les plus gros attributs pour faire vendre le jeu. Et ce n'est vraiment pas ce que nous voulons.". Il semble évident que la licence Tomb Raider a fait ses preuves auprès du public et n'a plus besoin de ces artifices pour vendre. Cependant, ce n'est pas le cas de toutes les franchises. En effet, on peut voir que dans certains jeux vidéo la femme n'est pas seulement hypersexualisée mais qu'elle sert également de récompense après l'aboutissement d'un certain nombre de tâches. On peut retrouver cet exemple dans le jeu GTA V, où le héros peut gagner des points de vie en payant une prostituée, puis la tuer pour récupérer son argent. C'est aussi le cas dans le jeu The Witcher dans lequel le joueur peut gagner des récompenses s'il couche avec des personnages féminins en particulier. Il est cependant nécessaire de rappeler que The Witcher est inspiré de la saga éponyme. Ce ne sont en effet pas les jeux vidéo qui ont inventé les stéréotypes cités dans ce mémoire. Ils étaient tous déjà bien ancrés dans la culture populaire, et même dans les livres de jeunesse et albums pour enfants.

Pour prendre un autre exemple, il existe, dans la plupart des jeux, un système de récompense basée sur le gain de trophées. Pour obtenir tous les trophées, il faut avoir exploré

toutes les parties du jeu car bien souvent, ces derniers sont cachés. Dans God of War 3, le fait d'avoir des relations sexuelles avec Aphrodite, la Déesse Olympienne de l'Amour et de la beauté, fait remporter un trophée au joueur. Par ailleurs, lorsque Bayonetta, une héroïne de jeu vidéo, fait une attaque spéciale, elle est dépouillée de presque tous ses vêtements : sa sexualité est utilisée comme arme pour combattre certaines menaces. Elles sont également souvent symbolisées par le fait qu'elles soient faibles, vulnérables, que leur rôle est inférieur : un cliché qui se montre, une fois de plus, trop répandu. On peut retrouver cet exemple en particulier dans la gamme de jeux vidéo "Mario" avec le rôle de Peach. De la même manière, dans le jeu vidéo Resident Evil 4, le personnage féminin qui suit le personnage masculin est incapable d'agir ou de se défendre sans l'aide de l'homme. Les femmes sont souvent représentées avec des tenues légères qui montrent bien leurs formes et qui accentuent leur sexualité, contrairement aux hommes, grands gaillards, fréquemment exposés avec de grosses armures. On peut, grâce à ces exemples, facilement conclure que l'industrie du jeu vidéo hypersexualise ses personnages, mais pour plaire à un public qui semble le demander. Les personnages féminins sont créés de sorte à attirer le public masculin. Elles suivent les normes de beauté, sont représentées comme étant fragiles, portent des tenues sexuelles et attrayantes.

Pourtant, d'après l'article du Parisien publié le 23 juillet 2015, selon une étude du magazine Time, "On pourrait penser (...) que les adolescents apprécient de voir des femmes en petite tenue dans des positions suggestives (...) non seulement ces clichés n'attirent pas les jeunes joueurs, mais pire, ils les agacent". Dans cette enquête, 47% des garçons collégiens et 61% des lycéens affirmaient que les femmes, dans les jeux vidéo, étaient trop souvent "traitées comme des accessoires". L'un d'entre eux affirme qu'il respecterait beaucoup plus les personnages féminins si elles étaient présentées comme ayant un peu de dignité ; leur représentation, d'après lui, dénature totalement le jeu. Par ailleurs, on peut se demander si c'est le fait de voir des femmes en petites tenues qui agacent les hommes ou le fait de les incarner par moment : l'identification au personnage s'avère en effet plus complexe.

Il est tout de même important de rappeler que tous les jeux ne mettent pas en avant des personnages masculins forts et des personnages féminins hypersexualisés. Beaucoup de jeux vidéo commencent à intégrer des personnages avec des physionomies plus réalistes ou avec des rôles mieux répartis. D'ailleurs, on remarque que les jeux vidéo ne sont pas les seuls

à aller dans cette direction. En 2016, l'entreprise Mattel a développé une gamme de poupées Barbie ayant des caractéristiques physiques variées : petites, rondes, grandes, avec des prothèses (jambe / bras). Evelyne Mazzacco, la chef de ce produit disait : "Nous considérons qu'il est de notre responsabilité d'offrir aux petites filles et à leurs parents une vision plus large de la beauté.". Le parallèle peut être fait avec le jeu vidéo. Si les filles trouvaient plus de personnages leur ressemblant, elles trouveraient peut-être plus leur place dans ce milieu. L'industrie du jeu vidéo à longtemps basé ses productions dans le but de plaire à un public masculin. Mais l'augmentation de la part des joueuses explique peut-être la diminution des représentations stéréotypées dans ces jeux vidéo.

### **1.3.3 Les déviances sexistes**

L'hypersexualisation des femmes et ses déviances sont des sujets très actuels. Il est important de savoir que l'hypersexualisation des personnages féminins dans les jeux vidéo augmente les comportements sexistes envers les joueuses. En effet, d'après un sondage de l'association américaine Stop Street Harassment, "41% des femmes ont déjà vécu du cyberharcèlement", et ceci a un lien direct avec la représentation commune de la femme sur les plateformes vidéoludiques. Une étude publiée le 4 janvier 2019 par Burnay, Bushman et Laroy "démontre la manière dont l'hypersexualisation des avatars féminins dans certains jeux peut accroître le cyber sexisme subi par les joueuses.". Dans cette étude, des femmes jouaient contre des femmes ou des hommes sur des versions modifiées de Street Fighter. Le premier échantillon jouait sur une version avec des avatars féminins non sexualisés tandis que le second jouait sur une version avec des avatars féminins hypersexualisés. Après la partie, un entretien entre les deux adversaires se faisait par Skype, alimenté par 32 blagues dont 8 sexistes. Il a été montré que les complices femmes recevaient plus de blagues sexistes lorsque le cobaye avait joué à la seconde version, dans laquelle la femme était hypersexualisée. Le harcèlement sexuel en ligne envers les femmes serait alors une conséquence de la désinhibition des femmes dans les jeux vidéo.

## 1.4 Le marché du jeu vidéo

Les pratiques culturelles sont toutes plus ou moins soumises à des stéréotypes genrés. Que ce soit avec les jouets, la lecture, ou la télévision, chacun est typé pour plaire davantage aux filles ou davantage aux garçons. Dans l'imaginaire collectif, le jeu-vidéo est directement lié au sexe masculin. Rappelons d'ailleurs que l'une des premières consoles portables et qui a dominé le marché du jeu vidéo pendant des années se nommait la « Game Boy ». Autrement dit, elle n'était pas destinée aux filles.

Comme pour les jouets, les jeux-vidéo sont généralement classifiés selon deux catégories: « jeux pour les garçons », « jeux pour les filles ». Fin décembre 2020, on pouvait retrouver sur le site de la Fnac les deux catégories « Les meilleurs jeux pour les filles » ; « Les meilleurs jeux pour les garçons ». La différence entre les types de jeux proposés (pour les garçons) et (pour les filles) est assez flagrante. D'un côté, on propose à des garçons des jeux de stratégie, jeux de rôles, des FPS ou des jeux d'action à monde ouvert où les femmes sont rarement le personnage principal. Elles sont plus souvent le personnage fragile qui a besoin d'un homme pour se sauver ou encore des femmes avec peu de vertu.

D'un autre côté, on propose aux filles des jeux de danse, des simulations de vie, des jeux de mode ou des licences de jeux comme « Léa passion » ayant pour thématique la cuisine, la mode, les bébés ou encore les animaux. Cette série de jeux a été vendue à plus de 21 millions d'exemplaires (2014) et a été développée dans les studios d'Ubisoft. Les mêmes studios qui, en juillet 2020, ont été poursuivis en justice pour harcèlement sexuels, tentatives d'agressions sexuelles, et protection d'hommes hauts placés.

En plus d'être hypersexualisées, les filles sont représentées à travers des professions ou des passions stéréotypées pour les femmes. Leurs personnages sont imaginés, créés et développés par une majorité d'hommes (qui sont souvent ceux qui prennent la décision finale). Les mêmes hommes qui sont poursuivis pour comportement sexistes.

### 1.4.1 Jeux par navigateur et social-network games

Les social-network games ou aussi appelés jeux communautaires sont des jeux diffusés sur les réseaux sociaux. Ils se jouent avec ou contre d'autres joueurs. Ces jeux vidéo peuvent être joués à partir de la page web du réseau social comme dans la catégorie « jeux » proposée par Facebook par exemple. Mais on retrouve aussi ce type de jeux sur les applications smartphones et tablettes. La plupart d'entre eux demandent de lier son profil Facebook, Twitter ou Google +. Cette dimension communautaire pousse les utilisateurs à consommer plus régulièrement et plus longtemps. En effet, le but principal de ces jeux est de posséder le meilleur château / la meilleure ferme...

Les jeux par navigateur ou plus couramment appelés jeux flash sont aussi très réputés chez le jeune public. Ils sont faciles d'accès puisqu'ils nécessitent simplement une connexion internet et un ordinateur. Ces jeux sont gratuits et nombreux, tout comme les sites qui les répertorient. La particularité des jeux flash est qu'ils nécessitent un plugin Flash Player pour pouvoir les lire, lui-même gratuit.

Les sites répertorient les jeux flash ont toujours la même structure : une page d'accueil avec les jeux les plus populaires et une banderole proposant différentes catégories de jeux. Ces jeux sont classés par type. On retrouve chez jeux.fr, 1001jeux.fr et jeux.com les catégories suivantes : action, aventure, tir-combat, sport, stratégie, réflexion, course et une catégorie « fille ». Il n'existe cependant pas de catégorie « garçons ». Les garçons auraient donc la main sur l'entièreté du site et des jeux proposés sauf ceux de la catégorie « filles » vers lesquels ils ne seraient pas tentés de s'aventurer. Les filles quant à elles supposeront qu'elles ne sont alors pas faites pour les jeux de combat, les jeux d'action et les jeux de stratégie.

Même si les jeux flash à proprement parler (jeux nécessitant le logiciel Adobe Flash Player) ont pris fin le 31 décembre 2020, le HTML5 (langage HyperText Markup Language 5) reprend le marché. L'avantage, si on peut le dire ainsi, est que les jeux codés en HTML5 sont jouables sur tablette et téléphone. Ce qui n'était pas le cas des jeux flashs. Si les jeux flashs ont influencé de nombreux joueurs, aujourd'hui adultes, ce sera certainement encore plus le cas pour les générations à venir.

## 1.4.2 Les types de jeu selon le sexe

L'âge moyen du joueur en 2018 était de 39 ans (41 ans pour les hommes, 37 ans pour les femmes). Pourtant si on regarde le pourcentage de joueurs par tranche d'âge, on observe que 99% des 10-14 sont des joueurs. Il existe pourtant très peu de recherches pour nous informer sur les pratiques des pré-adolescents. Cependant, en 2010, Lignon et Derfoufi ont mené une enquête auprès de 11 établissements (en milieu rural et urbain). Bien que cette enquête était destinée à des élèves de collège et lycée (13-19 ans), les données donnent une idée de ce qui peut être observé chez des élèves plus jeunes. Lignon et Derfoufi ont questionné 109 filles et 96 garçons sur les types de jeux qu'ils préféraient. Voici les résultats qu'ils ont obtenu :

Type de jeux	Pourcentage citations filles	Pourcentage citations garçon
Jeux d'aventure - action	38,64%	65,65%
Jeux de combat	31,28%	56,27%
Jeux de tir	10,12%	56,27%
Jeux de rôle	11,96%	30,22%
Jeux d'infiltration	9,20%	28,13%
Jeux de stratégie	8,28%	20,84%

*Tableau 1 Types de jeux plébiscités par une majorité significative de garçons*

Type de jeux	Pourcentage citations filles	Pourcentage citations garçon
Jeux de danse	23,00%	2,08%
Jeux de musicaux	23,00%	3,13%
Jeux de gestion	22,08%	8,34%
Jeux classiques	18,40%	4,17%
Jeux de plates-formes	12,88%	7,29%
Puzzle game	4,60%	00%

*Tableau 2 Types de jeux plébiscités par une majorité significative de filles*

Type de jeu	Pourcentage citations filles	Pourcentage citations garçon
Jeux de sports	57,04%	55,27%
Jeux de voitures	52,44%	63,56%
Jeux d'aventure	34,04%	34,39%
Simulateurs de vol	4,60%	5,21%

*Tableau 3 Types de jeux plébiscités simultanément par les filles et les garçons*

On remarque que, même si dès les premières expériences de jeux, les joueurs sont orientés vers un certain genre en fonction de leur sexe, les filles ont une pratique de plus en plus variée du jeu vidéo. D'ailleurs on constate que le nombre de joueuses augmente au fil des années. On trouvait en 2015, en France, 56 % de joueurs masculins contre 44 % de joueuses. On constate en 2018 une augmentation de 4 points pour les femmes, avec un pourcentage de 48% de joueuses. En 2020, on sait que les joueurs français réguliers sont à 53% des hommes contre 47% des femmes.

Si les femmes sont de plus en plus nombreuses et leurs pratiques plus variées, ce n'est pas le cas chez les hommes. Les types de jeux que l'on peut retrouver dans les catégories "filles" des sites en ligne ou en boutique, ne sont que très peu pratiqués par les garçons. Ces pratiques quasi exclusivement "féminines" seraient porteuses de stéréotypes sur les joueuses, même lorsque celles-ci jouent à des jeux d'action-aventure ou des jeux de combat. En effet, de nombreuses idées reçues sur les joueuses persistent et sont très ancrées chez les joueurs masculins. Comme nous l'avons dit, dans les jeux de rôles ou les jeux par équipe tels que les MOBA, les joueuses sont associées à des types de personnages. Ces personnages sont souvent des personnages non agressifs, faisant très peu de dégâts, et sont là pour assister les autres joueurs en les soignants par exemple.

Après avoir interrogé des élèves du cycle 3, il sera intéressant d'étudier les jeux les plus cités, les types de jeux auxquels ils se réfèrent. Ces données nous permettront d'observer la façon dont les personnages féminins, ou même les joueuses sont présentées et perçues. Nous pourrons alors comparer ces informations avec les réponses aux entretiens. Ces informations nous permettront de voir l'évolution des pratiques, si les filles diversifient encore plus leurs

pratiques vidéoludiques qu'en 2018. Cela nous permettra aussi de comparer l'évolution des pratiques avec l'âge. Il est possible que les filles sortent des catégories de "jeux féminins" au fil des années.

### 1.4.3 Les supports utilisés pour jouer aux jeux vidéo

L'étude utilisée pour classer les supports a été réalisée sur une population de 10 à 55+. Elle n'est donc pas représentative des élèves du cycle 3, mais peut nous donner des indications par la moyenne d'âge pour chaque équipement. On a 53% des personnes interrogées qui jouent sur smartphone, 50% sur PC, 46% sur console de salon, 31% sur tablette, 21% sur console portable, 11% sur la box du téléviseur. On peut établir un classement de ces supports par rapport aux moyennes d'âge.

Support	Console de salon	Console portable	Smartphone	Box reliée au téléviseur	Tablette	Ordinateur
Âge moyen	32 ans	32 ans	38 ans	40 ans	43 ans	44 ans

Tableau 4 Âge moyen des utilisateurs selon le support utilisé

Même si une moyenne d'âge n'est pas suffisante pour identifier les pratiques des élèves du cycle 3, elle nous permet d'émettre des hypothèses. Notamment le fait que les jeunes élèves auront plus tendance à jouer sur une console de salon ou une console portable. Cela ne serait pas étonnant, d'autant plus que la Nintendo Switch (2017), présentée comme une console familiale permet aux plus jeunes d'avoir accès aux jeux les plus populaires de leur génération. Cette console a battu tous les records de vente et est présente dans de nombreux foyers. Elle propose notamment le jeu vidéo Fortnite. Bien que ce jeu soit l'un des plus populaires chez les 9-11 ans, aucune donnée ne permet de calculer la réelle part de joueurs dans cette tranche d'âge. En effet, l'âge minimum requis pour ce jeu est de 12 ans, ainsi, les données qui sont données par Nintendo indique un nombre de joueurs de moins de 12 ans à 0. Ce qui est loin d'être la réalité.

Les plateformes utilisées permettent de définir en partie le "type de joueur". En effet, celles-ci sont dotées de fortes connotations. En dehors de la guerre Xbox / PlayStation il en existe une plus globale qui est celle des consoles de salon et ordinateur. Pourtant ces deux

profils de joueurs s'accordent pour dire que les "joueurs" sur tablettes et smartphones n'en sont pas. Malheureusement en 2015 les données montrent que la part des joueurs sur ces deux plateformes est majoritairement féminine. En effet 54% des femmes affirment jouer sur leur téléphone (contre 45%) d'hommes. Pour la tablette seulement 29% d'hommes disent l'utiliser pour jouer contre 38% de femmes. Et malheureusement, ces chiffres n'aident pas à combattre les stéréotypes sur les joueuses.

#### **1.4.4 Fréquence de jeu**

Tous ces chiffres nous permettent de nombreuses suppositions. L'ancrage d'idées stéréotypés chez le sexe masculin envers le sexe féminin (et masculin) sera en grande partie dû au temps d'exposition à ce type de contenu.

D'après une enquête IFOP sur les français et le jeu vidéo menée auprès d'un échantillon de 2 022 personnes de 18 ans et plus, 68% des hommes et 68% des femmes jouent aux jeux vidéo au moins une fois par mois sur console de jeu, smartphone, ordinateur ou tablette : il n'y a donc aucun clivage de genre. Si on se base sur leurs fréquences, on peut voir que 71% d'entre eux jouent à la console : 10% tous les jours, 15% au moins une fois par semaine, 15% au moins une fois par mois, 31% peu souvent, et 29% jamais. Par ailleurs, 52% jouent sur leur smartphone, 51% sur leur ordinateur et 49% sur leur tablette. Leur utilisation dépend de beaucoup de variables : on peut voir que les plus grands joueurs de jeux vidéo sur ces plateformes sont les jeunes entre 18 et 24 ans, que la majorité des joueurs sont des ouvriers, qu'il s'agit souvent d'étudiants et qu'ils sont plus en couple que célibataire. Pour les joueurs, le temps moyen par session est de 27 minutes. 68% des Français déclarent jouer aux jeux vidéo, ce qui représente plus d'un français sur deux.

Il ne semble donc pas y avoir de différences notables dans la pratique des jeux vidéo sur les différentes plateformes entre les hommes et les femmes : le loisir profite à tous, peu importe le sexe. Les divergences seraient notamment liées au temps passé dessus, aux supports utilisés, au niveau social et à l'âge.

## 2. Notre étude de terrain

L'objectif de ce mémoire est, pour nous, de questionner des élèves du cycle 3 sur leur représentation du genre féminin dans le jeu vidéo. Du fait de notre activité de stagiaires en école primaire, nous questionnerons uniquement des élèves de CM1 et CM2. Cette représentation dépendra évidemment des pratiques vidéoludiques de chacun de ces élèves. Il sera important de connaître à minima le type et la fréquence de leur pratique. En effet, le lien entre la pratique vidéoludique et l'influence de cette pratique sur les représentations qu'on s'en fait vont forcément de pair. Il est donc important de définir le terme de pratiques vidéoludiques ainsi que de donner une typologie des jeux vidéo et de définir des types de pratiques selon leur fréquence / durée.

### 2.1 Méthodologie

Afin de débiter la partie empirique, il convient de s'interroger en amont sur l'analyse a priori. À terme, nous aimerions savoir quels personnages les élèves aimeraient incarner et pour quelles raisons. Il faudra alors qu'ils nous expliquent leurs choix. Pour cela, nous avons décidé de leur présenter des personnages de jeux vidéo avec des apparences différentes. De plus, nous avons cherché à ce qu'il y ait une bonne répartition des sexes en présentant autant de personnages féminins que de personnages masculins, et nous avons même rajouté des personnages non sexués pour ne pas influencer leur choix.

On imagine qu'à cet âge les enfants vont choisir le personnage qui leur ressemble. Toutefois, avec l'avènement des réseaux sociaux et l'importance que prennent les jeux vidéo dans notre société, on sait que cette génération est de plus en plus exposée aux écrans et, par lien logique, ils ont déjà de nombreuses représentations stéréotypées. En effet, on peut retrouver sur ces différentes plateformes un culte du physique parfait. On peut alors penser qu'ils vont commencer à choisir le personnage non plus parce qu'ils se retrouvent à travers ce dernier, mais pour leurs caractéristiques physiques : parce qu'il/elle est fort/e, parce qu'il/elle est joli/e. De ce fait, il est légitime de prévoir que plus l'enfant aura passé du temps devant les différentes technologies mises à sa disposition, plus l'influence sur ses représentations et sur les différents clichés et stéréotypes pourra se faire ressentir.

Il est difficile d’imaginer une méthodologie de recherche qui permettrait d’observer uniquement les effets des pratiques vidéoludiques sur l’image du genre féminin. On le sait très bien, l’ancrage des stéréotypes de genres ne vient pas exclusivement du jeu vidéo. En effet, entre les albums de jeunesse, les images véhiculées par la télévision, les publicités ou encore les réseaux sociaux, les préadolescents sont constamment soumis à ces présupposés. Même si la société tend à évoluer vers un statut plus égalitaire, les conséquences de ces stéréotypes influencent énormément la population et notamment la population jeune.

Pour permettre d’étudier le rapport entre pratique vidéoludique et stéréotypes féminins, il est important de centrer notre méthodologie de recherche sur les personnages de jeu vidéo. Pour cela nous avons imaginé une étude en deux étapes :

- Un questionnaire préalable, à remplir par les élèves de cycle 3 comportant des questions à choix multiples et des questions ouvertes.
- Un entretien avec les élèves ayant des pratiques vidéoludiques ; le but étant d’interroger des élèves ayant des fréquences d’exposition aux écrans différentes pour confronter leurs diverses représentations en fonction du sexe et / ou du temps passé devant les jeux vidéo.

### **2.1.1 Le questionnaire**

Ce questionnaire (annexe 1, p.67) sera distribué à quatre classes : deux classes de CM1 (10 ans) et deux classes de CM2 (11 ans). Les élèves vont tous être interrogés de manière individuelle et ce travail devra rester personnel pour ne pas fausser les résultats. Les consignes et les différentes informations seront données avant la distribution pour que les élèves restent focalisés sur l’objectif. Les enfants, à cet âge, ont souvent peur d’être jugés et n’osent pas s’exprimer par peur des répercussions que cela peut avoir. Il faut bien insister au préalable sur le fait que cette étude ne sera pas partagée, qu’elle nous sert à faire une étude globale et que les réponses resteront strictement confidentielles : aucun jugement ne sera porté sur eux.

Le questionnaire est un moyen de recueillir quelques données essentielles à notre analyse. La première question est “quel est ton prénom?” qui permet aux élèves d’entrer dans le questionnaire progressivement et nous permet, à nous, de retrouver les élèves pour

l'entretien. La seconde question demande aux élèves d'entourer leur âge. Si notre analyse se base sur les élèves du cycle 3, on imagine qu'il existe une différence entre les plus jeunes et les plus âgés du cycle. Nous avons préféré prendre une tranche d'âge assez large sur le questionnaire : de 8 à 10 ans. Toutefois, nous savons que l'école accueille des élèves allophones plus âgés (jusqu'à 13 ans) : de ce fait, nous avons ajouté une ligne où l'enfant peut rentrer manuellement son âge. Cette partie permettait aussi aux élèves de CM2 de 11 ans de préciser leur âge.

Les troisième et quatrième question nous permettront d'évaluer la part des joueuses / joueurs puisque les élèves devront indiquer leur sexe en entourant s'ils sont une fille ou un garçon, et si oui ou non ils jouent aux jeux vidéo. Nous pourrons ainsi voir si la part de garçons qui jouent aux jeux vidéo est significative par rapport à la part de filles qui y jouent. Nous avons vu qu'au fil des années, cette part s'égalise, mais nous aimerions constater si c'est aussi le cas à cet âge.

Les questions suivantes nous permettront de faire le lien entre temps de jeu / type de jeu et les choix et réponses données lors de l'entretien. Les élèves doivent indiquer une moyenne de temps de jeu par semaine : "moins d'une fois par semaine", "un jour par semaine", "deux jours par semaine", "presque tous les jours", "tous les jours". Même si cette donnée reste vague et imprécise, puisque des élèves peuvent très bien jouer une dizaine de minutes tous les jours ou seulement le week-end mais une dizaine d'heure au total, elle permet de se faire une idée du "type de joueur". Par la suite, les élèves citeront quelques jeux auxquels ils jouent et le type de plateforme qu'ils utilisent parmi un choix : Nintendo Switch, Xbox, PlayStation, Ordinateur, Téléphone, Tablette. Ils peuvent ajouter une autre plateforme si elle n'est pas citée.

La question du temps de jeu nous permettra aussi de choisir les élèves à voir en entretien, en choisissant des profils de joueurs variés. Les questions des jeux et plateformes permettront d'observer les types de pratiques des élèves, et d'expliquer et comprendre les réponses et leurs choix.

Le questionnaire propose encore deux questions : celles de leurs personnages préférés et de ce qu'ils aiment dans le jeu vidéo. Cette question sera utile, notamment pour les élèves qu'on ne recevra pas en entretien. Il nous donnera une idée globale des caractéristiques préférées des enfants du cycle 3. Même si cela reste une idée, il est important lors de l'entretien de faire expliciter ces préférences.

Majoritairement trois critères nous permettront de sélectionner les élèves pour nos entretiens :

- Le sexe de l'élève, pour avoir le parallèle entre le point de vue féminin et le point de vue masculin, et ainsi permettre de constater si des stéréotypes en fonction du genre ressortent.
- Si l'enfant joue aux jeux vidéo ou non, pour faire un parallèle entre les représentations genrées d'un élève exposé aux écrans, qui incarne des personnages dans un jeu vidéo et un élève peu exposé aux écrans, qui n'a pas ou peu de représentation de l'univers du jeu vidéo.
- La fréquence à laquelle l'enfant est exposé aux jeux vidéo : il existe forcément une différence entre les élèves qui jouent occasionnellement (moins d'une fois par semaine) et ceux qui sont des joueurs réguliers (presque tous les jours à plus). Cela va influencer sur la relation qu'il a au jeu vidéo. Si c'est un joueur régulier, il sera, de ce fait, plus sensible aux différents stéréotypes qui peuvent être transmis par la culture vidéoludique.

### **2.1.2 L'entretien**

L'entretien durera une vingtaine de minutes. L'objectif est de faire parler l'élève à propos des caractéristiques d'un personnage de jeu vidéo, masculin et féminin. Pour cela nous proposerons une liste de 18 personnages. 8 personnages féminins, 8 personnages masculins et 2 personnages "non genrés" en armure.

Après avoir revu les réponses au questionnaire, on pourra en début d'entretien échanger avec l'élève pour préciser quelques points. Nous pensons aux questions sur le temps de jeu et les types de consoles. Il est intéressant de préciser ces deux réponses car un élève peut avoir joué sur plusieurs consoles mais jouer régulièrement sur une seule d'entre elles. Pour la fréquence des pratiques, nous voulons connaître plus précisément le temps passé à jouer. Après un petit temps d'échange pour mettre l'élève en confiance nous pourrons commencer l'entretien. Avant de présenter les personnages nous allons expliquer à l'élève ce que nous voudrions faire. Il faut être vigilant sur ce qui est dit tout le long de l'entretien pour éviter qu'il ne donne les réponses qu'on voudrait entendre. L'effet du contrat didactique est

un risque important à cet âge. On dira simplement “Je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo. J'aimerais que tu me les décrives rapidement, ça peut être un mot ou plus, tu me dis juste à quoi ils te font penser.”

Voici, ci-dessous, la liste des personnages sélectionnés pour l’entretien :

			
10	4	9	17
			
12	3	15	1

Tableau 5 Personnages masculins présentés aux élèves

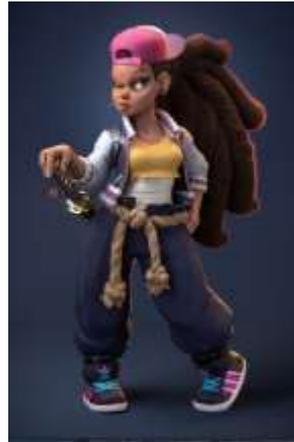
			
13	11	2	16
			
7	6	18	8

Tableau 6 Personnages féminins présentés aux élèves

	
5	14

Tableau 7 Personnages non-sexués présentés aux élèves

Nous avons numéroté ces personnages pour qu'ils soient présentés dans un ordre aléatoire mais qu'on puisse tout de même retrouver de quel personnage ils seront en train de parler lors de l'entretien. En effet, seul le son de l'entretien sera enregistré, nous avons donc besoin de ces repères. Il est aussi important de proposer une variété de profils de personnages tout en limitant celle-ci pour que le choix ne devienne pas trop difficile ou trop long. Nous avons choisi de proposer des personnages de différents univers de jeux (combat, tir, aventure...). De plus, la diversité des personnages est importante pour "l'identification". En effet, à cet âge, c'est un principe important. Il est fort possible que les élèves privilégient les personnages "qui leur ressemblent le plus".

Nous imaginons deux types de descriptions : une description de ce qu'ils voient et une description de ce qu'ils imaginent du personnage. Pour le premier type de description, nous parlons d'un constat sur le personnage : "il est petit" "il est mignon" "il est beau". Tandis que pour la seconde description, nous parlons d'un descriptif des capacités utiles dans le gameplay du personnage : "il est fort" "il a des armes" "il a l'air ...".

Du côté des personnages féminins, nous imaginons que la description se fera sur "l'esthétique" du personnage plus que sur ses capacités. Cependant, nous supposons qu'ils seront tout aussi bien choisis par les filles que par les garçons. Si les personnages 13 et 16 sont ceux que nous imaginons les plus choisis pour un public un peu plus âgé (cycle 4), il est fort possible que le "style" global du personnage puisse avoir de l'effet (2 - 7 - 18). Nous pouvons penser aussi que les capacités du personnage puissent être largement prises en compte (puisque, souvent dans un jeu, le but est de gagner) (11 - 2 - 16 - 7 - 8). Nous imaginons encore que le choix pourra se faire selon les habitudes de jeu.

Du côté des personnages masculins, nous supposons que la description sera plus poussée. Il est rare qu'on juge un "homme" seulement sur son apparence. On imagine davantage de réponses du type "il a l'air ...", même pour les personnages comme 10, 12 et 15. De plus, pour le choix d'incarner le personnage ou non, il est probable qu'il soit fait à propos du type de jeu dans lequel on pourrait trouver ce personnage plutôt que sur son "allure globale".

Les personnages 5 et 14 en armure ont pour but de vérifier les présupposés qu'ont les élèves à cet âge. Si un élève retire tous les personnages féminins mais conserve les deux

personnages en armure, il suppose que ce sont forcément des hommes. Pourtant, si on prend l'exemple de Samus, ce n'est pas toujours le cas.

Les élèves devront donc préciser, après description, s'ils accepteraient ou non de jouer ce personnage. Une fois que le tri aura été fait, nous échangerons rapidement avec l'élève sur ses préférences, ou ce qu'il n'aime pas, pour comprendre un classement qui ne semble peut-être pas évident. Il est facile de comprendre un choix garçons / filles, ou personnages ayant une allure agressive / passive. Mais certains classements peuvent être assez "aléatoires" et on pourra privilégier un petit temps pour avoir des explications qui nous serviront lors de l'analyse.

*Il est important lors de cet entretien de :*

- Proposer les images des personnages dans l'ordre de la numérotation proposée plus haut. Seul le son des entretiens est enregistré et il est donc nécessaire d'avoir ces repères.
- Noter tout changement d'ordre lors de l'entretien. Par exemple, si un élève ne sait pas se décider sur un personnage et décide de le mettre de côté.
- Noter lors de l'échange en fin d'entretien le numéro du personnage dont on parle.
- Veiller à proposer les images dans le même ordre pour faire le choix des personnages à incarner ou non

Présentation de l'école et des élèves

### **2.1.3 L'école**

Les questionnaires ainsi que l'entretien ont été menés dans deux classes de CM2 de l'école élémentaire Saint Géry, respectivement composées de 25 élèves.

L'école Saint Géry, à Gradignan, accueille près de 240 élèves, issus pour la plupart d'entre eux de familles modestes à favorisées, mais également de familles en très grandes difficultés. Située au nord-est de la commune, cette école est implantée au cœur d'habitations collectives et individuelles, et elle dispose de nombreuses possibilités d'accès aux infrastructures de proximité, telles que le stade, le gymnase et le dojo.

Les deux classes de CM2 sont très hétérogènes : l'aménagement spatial des deux classes relève d'une organisation classique en rangs ; les enseignants ont privilégié de rassembler au premier et second plan les élèves à besoins particuliers et les élèves en difficultés, puis au dernier plan les élèves les plus autonomes. Toutefois, selon les modalités de travail en classe, les compétences et les connaissances à mettre en œuvre dans les activités, les élèves sont regroupés en binômes ou petits groupes de manière hétérogène ou homogène. Les deux enseignantes ont l'habitude de travailler en collaboration, et les deux classes sont quelquefois mélangées pour certaines activités. Ainsi, ils ont l'habitude de travailler en coopération, et notre présence ne les a aucunement déstabilisés.

En ce qui concerne la méthodologie, nous avons fait le choix d'interroger les cinquante élèves par écrit. Nous avons pu récupérer quarante-huit questionnaires (deux élèves étaient absents le jour de l'enquête) et nous avons traité les réponses données en fonction du sexe, de leurs pratiques de jeu et du temps passé devant les écrans.

Après avoir analysé les différents questionnaires, nous avons extrait ceux qui nous paraissaient les plus intéressants à étudier pour l'entretien, en se basant notamment sur leurs divergences.

Pour faire le parallèle entre la représentation féminine et la représentation masculine, nous avons choisi de retenir huit élèves et de maintenir la parité en interrogeant quatre filles et quatre garçons. Ces élèves ont été retenus stratégiquement, le critère les différenciant était notamment leurs pratiques et leur fréquence d'utilisation.

- En ce qui concerne les filles, nous avons choisi de se baser sur leurs fréquences en gardant une élève qui joue moins d'une fois par semaine, une élève qui joue presque tous les jours, et deux élèves qui jouent tous les jours pour faire le parallèle entre leurs représentations.
- En ce qui concerne les garçons, nous avons choisi également de se baser sur leurs fréquences en gardant deux élèves qui jouent moins d'une fois par semaine, un élève qui joue deux jours par semaine environ et un élève qui joue tous les jours.

Ces élèves ont des pratiques différenciées : ils ne jouent pas tous aux mêmes jeux, ni sur les mêmes plateformes. Nous savons que certains jeux auront tendance à véhiculer certains stéréotypes, c'est pour cela que nous avons décidé de nous baser sur différents types de jeux.

## 2.2 Analyse des questionnaires

### 2.2.1 Le sexe des joueurs

Comme nous l'avons dit, les questionnaires ont été remplis par 48 élèves. Parmi eux nous avons les réponses de 23 garçons et 25 filles. Trente-huit d'entre eux ont 10 ans et 10 d'entre eux ont 11 ans

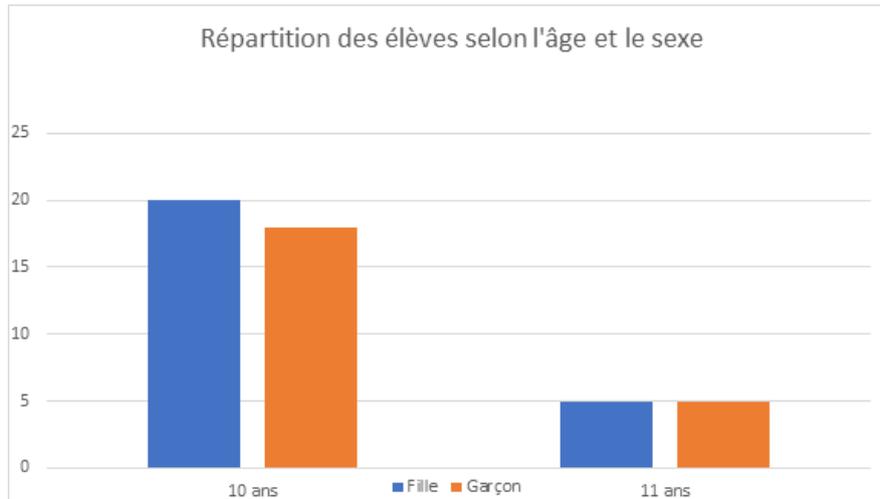


Figure 1 Répartition des élèves questionnés selon l'âge et le sexe

La première analyse du questionnaire que nous allons faire concerne la part des élèves joueurs selon leur sexe. Dans la première partie nous avons vu que la part des joueuses commençait petit à petit à s'égaliser à celle des joueurs (masculins). Cependant, nous ne savions pas précisément les raisons de cette augmentation. Nous supposons que les jeux "conçus pour les filles" avaient permis aux jeunes filles de faire leur début dans les jeux vidéo. Pour nous, il semblait évident que cette hausse de joueuses résultait d'une influence du jeu vidéo dès leur plus jeune âge. Il aurait été intéressant de comparer notre étude à une étude similaire pour observer si, en effet, les filles sont de plus en plus nombreuses à jouer, et ce, dès l'école élémentaire. Cependant, aucune étude ne permet cette comparaison. Nous pouvons tout de même faire un lien entre les données de la population globale et les données recueillies chez nos élèves de 10 et 11 ans. Nous sommes conscientes que malgré la diversité du public dû au cadre de l'école, notre étude n'est pas représentative de la population française. Mais elle permet tout de même d'observer une certaine tendance.

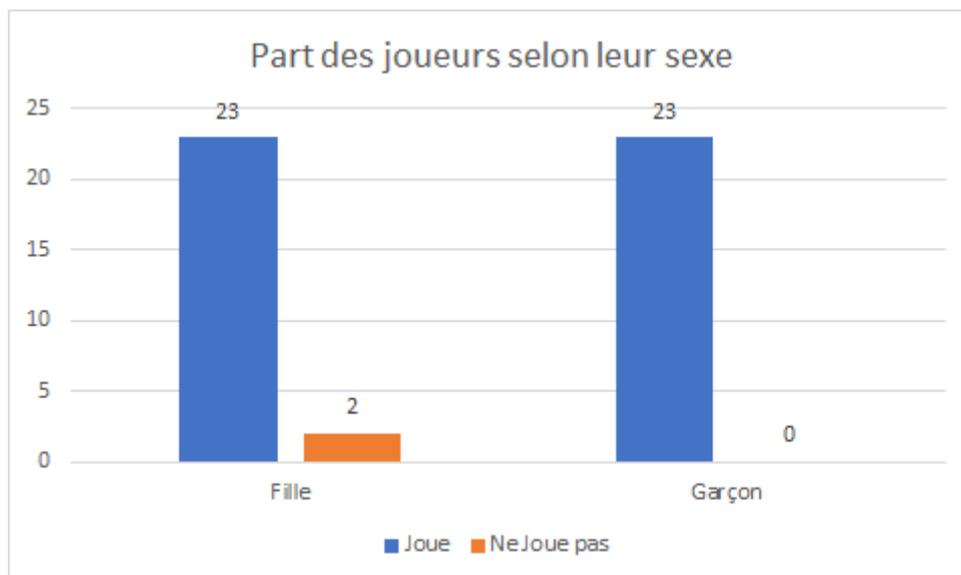


Figure 2 Part des élèves joueurs et non joueur selon leur sexe

Parmi nos réponses, seulement 2 élèves disent ne pas jouer aux jeux vidéo. Ces deux élèves sont des filles qui ont respectivement 10 et 11 ans. En nous basant sur ces résultats, nous pouvons estimer que, sur 100 élèves de sexe masculin, nous aurions 100% d'entre eux qui joueront au jeu vidéo au moins une fois dans l'année. Pour les élèves de sexe féminin, sur 100 d'entre-elles, seulement 92 joueraient aux jeux vidéo (au moins une fois dans l'année) contre 8 d'entre-elles qui n'y joueraient jamais. Il nous semblait plus intéressant de l'observer de cette façon. Dire qu'il y a autant de filles que de garçons qui jouent aux jeux vidéo est tout à fait juste (23 filles et 23 garçons) mais cela ne permet pas de souligner le fait que seules des filles disent ne pas jouer aux jeux vidéo.



Figure 3 Part des élèves joueurs selon leur sexe

## 2.2.2 La fréquence de jeu

Si nous reprenons les données de 2018 évoquées en première partie du mémoire, on sait que la répartition des joueurs est à 52% des hommes et 48% des femmes. Ce qui correspond à notre observation. Les données de 2020 précisent que 53% des joueurs réguliers sont des hommes et que les femmes représentent 47% de ces joueurs réguliers. Nous avons demandé aux élèves d'estimer leur temps de jeu par semaine. Cela nous permettra de vérifier si cette répartition est aussi valable chez les jeunes joueurs.

*Pour la suite de l'analyse nous baserons nos données sur les élèves joueurs, soit 23 filles et 23 garçons.*

	Moins d'une fois par semaine	Une fois par semaine	Deux fois par semaine	Trois fois par semaine	Presque tous les jours	Tous les jours
Fille	10	4	3	0	5	1
Garçon	5	1	5	2	4	6

Nous considérons un "joueur régulier" un joueur qui joue presque tous les jours (et plus). Si nous nous basons sur ces résultats, le pourcentage des joueuses est beaucoup plus faible que la moyenne nationale.



Figure 4 Part des joueurs réguliers selon leur sexe

Si la part des joueurs selon leur sexe semble correspondre à la moyenne globale des joueurs dès 10 ans, le temps de jeu, quant à lui, diffèrerait selon l'âge. Nous avons essayé de regarder si cette part s'égalise en prenant tous les joueurs qui jouent une fois ou plus par semaine. Mais ce n'est pas le cas : 58% sont des joueurs et 42% des joueuses. Cette différence pourrait s'expliquer selon les pratiques. Les joueuses ont tendance à aller vers les jeux qui leurs sont destinées et qui sont rarement des jeux multi-joueurs. Ainsi l'envie d'y revenir tous les jours est moins importante que pour les joueurs en ligne. En effet, la légitimité de la place des joueuses dans le jeu vidéo n'est toujours pas "démocratisée", les joueuses mettent plus de temps à trouver leur place dans cette communauté et leur temps de jeu augmente progressivement. Cette donnée pointe ce fait du doigt. Les jeux vidéo sont a priori destinés aux garçons et le marché du jeu vidéo a encore une marge de progression à faire pour y inclure les filles davantage. Il aurait été intéressant de demander aux élèves depuis combien de temps ils jouent aux jeux vidéo. Les réponses auraient pu confirmer cette observation si les joueurs réguliers jouaient depuis plus longtemps aux jeux vidéo que les joueurs occasionnels.

### **2.2.3 Les types de jeu**

Nous venons de dire que le temps de jeu était lié au type de jeu. En effet, il semblerait que les joueurs passent plus de temps sur les jeux vidéo quand ils le partagent avec d'autres joueurs. Ces joueurs se poussent les uns les autres à revenir jouer. Si nous regardons les jeux vidéo en ligne (multi-joueurs) cités par les élèves qui se classent parmi les joueurs réguliers, nous avons :

- Fortnite (cité 11 fois)
- Rocket League (cité 4 fois)
- Roblox (cité 3 fois)
- Brawl Stars (cité 2 fois)
- Among Us (cité 2 fois)

Fortnite, jeu le plus cité, a la particularité de proposer des événements réguliers qui poussent les joueurs à revenir sur le jeu pour ne pas rater les objectifs et récompenses. C'est d'ailleurs Fortnite qui est cité par la moitié des joueuses régulières. Deux d'entre elles jouent à des jeux solo (la licence Mario, Animal Crossing et les Sims) presque tous les jours. En

comparaison les quinze joueurs occasionnels (qui jouent moins d'une fois par semaine) citent 34 jeux solo contre 4 jeux multi-joueurs en ligne.

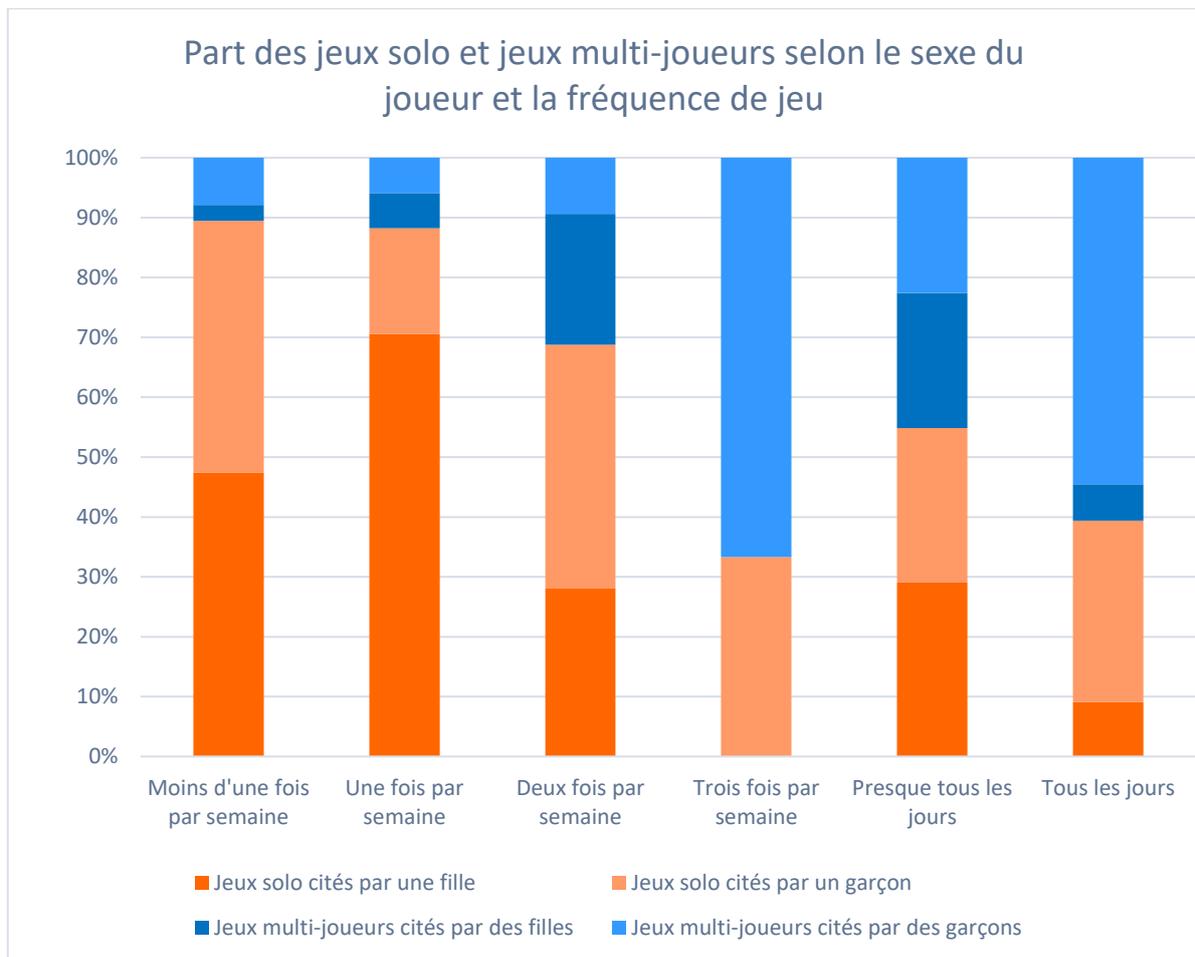


Figure 5 Répartition des jeux solo et jeux multi-joueurs selon le sexe du joueur et la fréquence de jeu

Notre histogramme se base sur le nombre de jeu cité, nous n'avons pas le temps passé sur chacun de ces jeux. Pourtant, il nous semble évident que les jeux multi-joueurs sont les jeux les plus souvent joués et le plus longtemps. On voit bien à travers cet histogramme que la part des jeux multi-joueurs augmente lorsque le temps de jeu augmente lui-aussi. Elle augmente d'ailleurs davantage chez les filles : 15,8% chez les joueurs occasionnels masculins à 48,8% chez les joueurs réguliers (+33%) contre 5,2% à 42,8% chez les joueuses régulières (+37,6%). Pourtant, elles restent tout de même moins nombreuses que les joueurs masculins. Nous pensons que l'une des raisons pour lesquelles nous retrouvons moins de joueuses régulières est dû à la part significative que représente les jeux multi-joueurs chez les joueurs réguliers. Il est difficile pour les filles, notamment les jeunes filles de trouver leur place dans cette communauté. Si celles-ci se sentent plus à l'aise dans des jeux solo, c'est sûrement dû

au comportement des joueurs masculins durant des sessions de jeu en ligne mais surtout à cause des préjugés qui ont toujours un impact fort : les jeux de tirs, et de combats ne sont pas fait pour les filles. C'est pourtant ce type de jeu qui est le plus souvent multi-joueurs. Nous avons donc demandé aux filles comme aux garçons de citer des jeux auxquels ils aimaient jouer et nous les avons classés selon le sexe par nombre de citations.

Type de jeu	Nombre de citations filles	Nombre de citations garçon
Jeux de danse (Just Dance)	4	0
Jeux flash (jeujeu.fr / slither.io)	2	0
Jeux de cuisine (Cooking Mama)	1	0
Jeux de simulation (The Sims / Animal Crossing)	11	5
Mini-jeux et puzzle (Mario Party / Lapins Crétins)	5	2

Tableau 8 Type de jeux les plus cités par les filles

Type de jeu	Nombre de citations filles	Nombre de citations garçon
Jeux d'action (Resident Evil)	0	2
Jeux de rôle (World of Warcraft)	0	1
Jeux de combat (Naruto)	1	16
Jeux de sport (Fifa)	1	5
Jeux de tir (Fortnite)	7	15
Jeux d'aventure (Zelda)	9	14
Sandbox (Minecraft / Roblox)	6	12
Jeux de voiture (Asphalt 8 / Mario Kart)	5	11

Tableau 9 Type de jeux les plus cités par les garçons

Type de jeux	Nombre de citations filles	Nombre de citations garçon
Jeux de plateformes (Mario Bros)	7	6
Jeux de stratégie (Age of Empires)	6	7

*Tableau 10 Type de jeux cités autant par les garçons que par les filles*

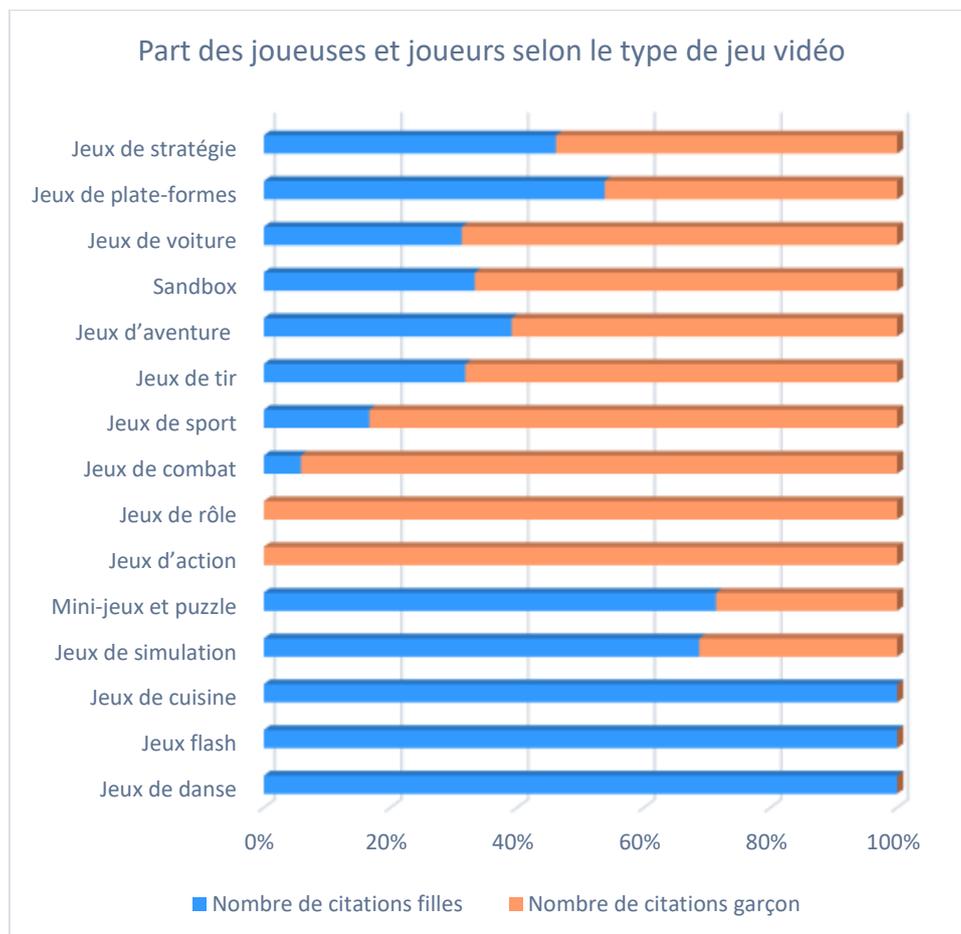
L'enquête de 2018 sur les pratiques des élèves de collège et lycée montrait des résultats assez similaires à ce que nous retrouvons chez les élèves du cycle 3. Cependant, il existe quelques différences notables. En effet, les jeux de voitures, de sports et d'aventure étaient autant plébiscités chez les filles que chez les garçons du collège-lycée. Pourtant, chez nos élèves du cycle 3 on remarque que ces types de jeux sont cités en majorité par les garçons. Une seule fille a cité un jeu de sport (Fifa), seulement 39% des jeux d'aventure et 31% des jeux de voitures ont été cités par des filles. Il est vrai que la plupart de ces jeux ne sont pas orientés vers un public féminin. Pourtant, nous pouvons en déduire que les filles s'y intéressent tout autant que les garçons puisque la part des filles augmente au fil des années. Il semblerait qu'à nouveau des idées préconçues dictent certains comportements et poussent les enfants à aller vers un type de jeu selon leur sexe. Il est aussi possible que les garçons vont spontanément vers des jeux de voiture car c'est un modèle que l'on retrouve dans les catalogues de jouets par exemple. Petit, les garçons se verront offrir des voitures à Noël et iront par la suite, jouer à des jeux vidéo mettant en scène des voitures. Cependant, il est aussi possible que si la part des filles augmente au fil des années, c'est parce que la part des garçons diminue. Il est fort possible qu'en grandissant, certains garçons se désintéressent des voitures.

En tout cas, c'est le cas des jeux de plateformes. Ces jeux sont plébiscités par une majorité de filles au collège/lycée, ce qui n'est pas le cas chez nos élèves de cycle 3 (autant cité par les filles que par les garçons). Les jeux de plateformes font partie des jeux les plus cités chez les élèves du cycle 3, et c'est loin d'être le cas chez les élèves plus âgés. Les jeux de plateformes cités sont représentés en majorité par la licence Mario. Cette licence est très réputée chez les plus jeunes, c'est aussi le personnage le plus cité par les élèves questionnés dans la partie "quels sont tes personnages préférés de jeux vidéo". Si la part des garçons baisse de manière significative, c'est sûrement qu'ils ont, pour la plupart, trouvé leur place dans un autre type de jeu. Mais cette transition semble plus difficile à faire pour les filles.

On remarque donc que des jeux qui étaient joués en majorité par les garçons deviennent progressivement des jeux joués autant par les filles que par les garçons (sport, voiture, aventure). A côté, des jeux joués autant par les filles que par les garçons semblent perdre l'intérêt majoritaire des garçons (même si les filles aussi les citent moins au collège-lycée qu'en cycle 3). Cependant, ce qui reste assez flagrant, c'est que les jeux vidéo joués par une majorité significative de filles au cycle 3 le restent au collège-lycée. Les jeux de danse, de gestion et de puzzle semblent ne trouver d'intérêt que chez les filles. Si celles-ci trouvent finalement leur place parmi les jeux "de garçons", les garçons quant à eux ne sont pas tentés d'aller vers les jeux "de filles". Les stéréotypes genrés sont tout aussi forts chez les garçons, bien que différents. Ces jeux dit "de filles" sont moins produits et la catégorisation "jeux vidéo pour filles" est péjorative contrairement à "jeux vidéo pour garçons". En effet, dire qu'on joue à des jeux "de danse" ou des jeux de "gestion" comme les Sims par exemple est assez mal vu voir même moqué. Certains ne les considèrent même pas comme des jeux vidéo. Pourtant, d'après notre définition, ils en sont. C'est évident qu'avec ces a priori les garçons n'iront pas vers ce type de jeux, et c'est aussi une des raisons pour lesquelles les filles auront du mal à aller vers des jeux de tir ou de combat. Encore moins vers des jeux multi-joueurs. En effet, l'association est facile à faire : si tu es une fille tu joues à des jeux de filles, les jeux de filles ne sont pas des vrais jeux vidéo, donc tu seras forcément mauvaise aux vrais jeux vidéo.

Pourtant, il semblerait que Fortnite ait eu un impact important sur les enfants et leurs pratiques. Bien que ce jeu soit soumis à la classification PEGI 12, c'est le jeu le plus cité par notre panel d'élèves du cycle 3 qui ont tous moins de 12 ans. Fortnite a été cité 17 fois dont 7 fois par des filles. C'est une part très importante quand on voit que, 3 ans plus tôt, 10,12% des filles du collège et lycée disaient jouer à des jeux de tirs. En 2021, plus de 30% des filles de 10-11 ans citent un jeu de tir (Fortnite) parmi leurs jeux préférés. Ce jeu destiné à un public plus âgé a un attrait particulier chez les jeunes, et même si on pourrait déplorer le fait qu'un public aussi jeune y joue (filles comme garçons), on imagine l'impact positif qu'il aura sur l'intégration des filles dans le monde du jeu vidéo. Si certains préjugés vont se déconstruire à travers les jeux, ils auront certainement une répercussion dans d'autres sphères. Nous pensons notamment aux jouets et aux albums pour enfants. Malgré tout, il est important de souligner et de rappeler que si les filles tendent à aller vers les jeux "pour les garçons" l'inverse n'est globalement pas admis.

Nous savons que nos goûts et nos préférences sont culturels, et nous remarquons déjà que les sociétés du jeu vidéo tendent doucement vers des divertissements non genrés. Nous imaginons qu'au fil du temps, que ce soit à l'échelle du joueur (ses pratiques au fil des années de jeux vidéo) ou à l'échelle des générations, les différences que l'on peut observer dans le graphique (barres empilées 100%) ci-après tendront vers un équilibre 50-50.



*Figure 6 Répartition de joueurs selon leur sexe et le type de jeu vidéo*

## 2.2.4 Ce que pensent les élèves des jeux vidéo

L'industrie du jeu vidéo fait de nombreux progrès dans la place qu'elle donne aux femmes, même si comme nous l'avons vu, certains clichés ont la peau dure. Bien évidemment ce ne sont pas les seuls à jouer un rôle dans l'éducation de ces enfants. Pourtant nous sommes conscientes que cette industrie a une part majeure et une influence importante, notamment aujourd'hui, sur une grande partie de la jeunesse. Cette influence a souvent été critiquée, aujourd'hui encore, mais les données que nous retenons à travers ce questionnaire montrent



travers des personnages. Pourtant, les réponses indiquent que les joueurs apprécient partager ces moments avec leurs amis ou leur famille. Que ce soit lors d'une partie locale ou en ligne, les élèves prennent plaisir et se sentent entourés lorsqu'ils jouent. Et même si cette socialisation "virtuelle" est critiquable à de nombreux égards, d'après les réponses des élèves, elle a un impact positif. En effet, la majorité des mots donnés par les élèves sont positifs : découverte, apprendre, liberté, réfléchir, rigoler... Il est important d'en prendre conscience, car comme nous venons de le dire, les jeux vidéo sont aujourd'hui une des principales sources de divertissement des élèves. Elle devient parfois plus que du simple divertissement, les élèves disent apprendre à travers eux, et prendre plaisir à observer les graphismes et univers proposés. Les jeux vidéo occupent une place importante sur de nombreux points dans l'éducation des enfants et leur construction personnelle. Il ne faut donc pas les rejeter totalement et observer les bénéfices qu'ils peuvent apporter.

### 2.2.5 Les plateformes

L'un des points importants est que tout le monde semble trouver sa place dans cette communauté, filles comme garçons. Même s'il est plus difficile pour une fille d'être socialement acceptée en son sein, cette vision évolue fortement. Chacun y trouve de quoi se divertir et s'amuser, mais aussi de quoi découvrir et apprendre. En effet, la diversité de genres proposés par les jeux vidéo permet à tous de s'y retrouver. Mais aujourd'hui plus encore, la diversité des plateformes permet à tout le monde de s'essayer aux jeux. Nous avons demandé aux élèves de nous dire quelles plateformes ils utilisaient pour leurs pratiques vidéoludiques :

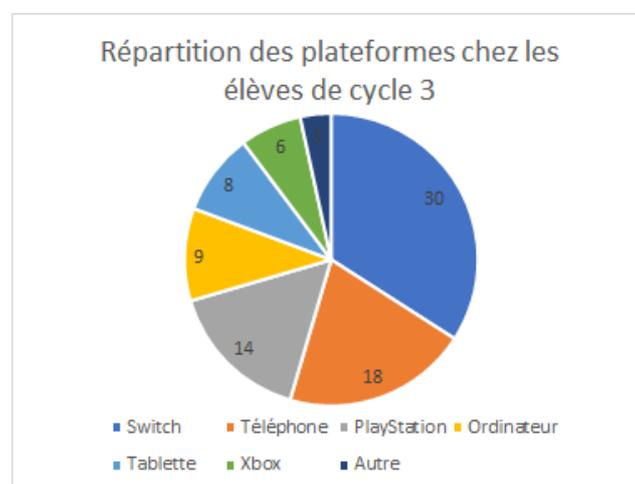


Figure 8 Répartition des plateformes utilisés par les élèves de cycle 3

	Filles	Garçons	Total
Switch	10	20	30
Téléphone	9	9	18
PlayStation	5	9	14
Ordinateur	5	4	9
Tablette	6	2	8
Xbox	3	3	6
Autre*	2	1	3

*Tableau 11 Répartition des types de jeux selon le sexe*

\*Autre : Wii, 3DS, DS

On remarque, comme on s’y attendait, que la Switch surpasse largement les autres plateformes. La Switch a la particularité d’être une console portable et une console de salon. Elle est très appréciée des jeunes joueurs car elle propose également de nombreux jeux crossplay. Ce sont des jeux vidéo en ligne où les joueurs de différentes plateformes peuvent s’affronter. Fortnite, par exemple, est un jeu crossplay. Les joueurs sur ordinateur peuvent jouer contre des joueurs sur PlayStation ou Switch par exemple. Ce type de jeu permet aux joueurs de s’affronter ou de jouer ensemble sans avoir besoin de posséder la même console que leurs amis. Ce qui est d’autant plus intéressant avec la Switch, c’est qu’elle propose un crossplay avec les joueurs mobile, ce qui n’est pas le cas avec les autres consoles. Si nous reprenons l’exemple de Fortnite, les joueurs Switch peuvent affronter les joueurs mobile. C’est aussi le cas de Minecraft (joué par treize des élèves interrogés), Among Us et Roblox (joués respectivement par cinq élèves parmi ceux interrogés).

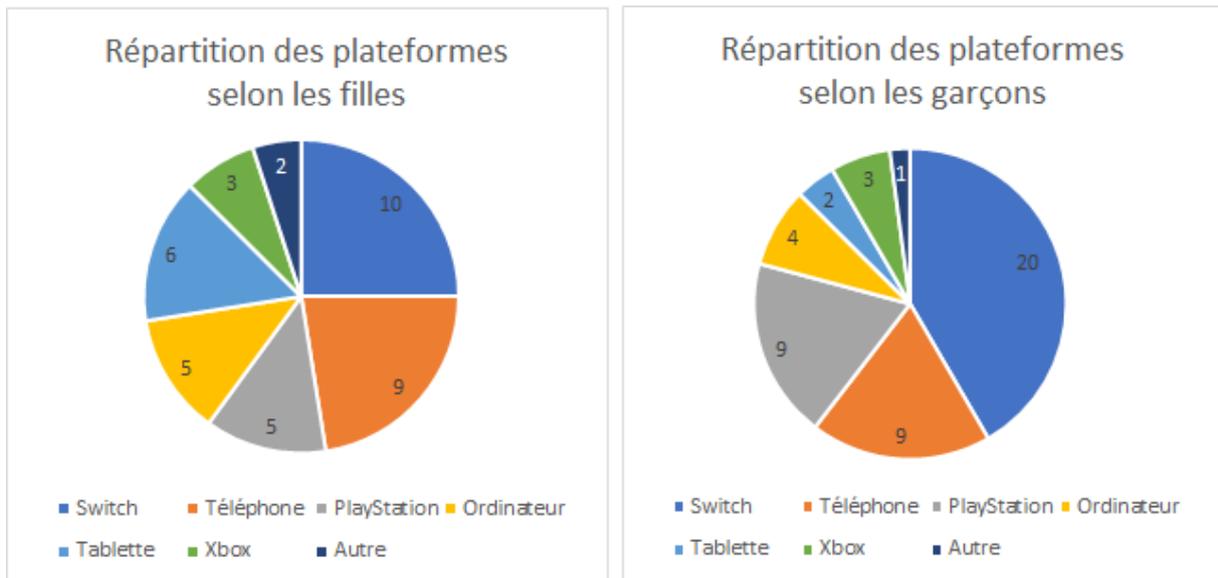


Figure 9 Répartition des plateformes utilisés par les élèves selon leur sexe

Ce que nous avons pu observer lors de la réponse aux questionnaires, et lors des entretiens, c'est que certaines filles ne possèdent pas leur propre console. C'est peut-être ce qui explique la variété des plateformes utilisées. Lors des entretiens, une élève nous disait : "Alors ça ça dépend de mon frère parce qu'il prend plus souvent la Switch que moi et mon téléphone je l'ai pas toute la semaine" ou encore "chez mon tonton mais je joue pas souvent" en parlant de console de salon. Les filles ont tendance à jouer avec les plateformes qui sont déjà présentes chez elles. On remarque d'ailleurs qu'après la Switch ce sont les téléphones et tablettes qui sont les plus utilisés par les filles. L'ordinateur ensuite (au même titre que la PlayStation). Ce sont des plateformes qui permettent des utilisations diverses et ne sont pas spécifiquement faites pour le jeu vidéo. Même si les consoles permettent d'autres utilisations (regarder la télé par exemple), elles sont principalement faites pour les pratiques vidéoludiques.

Les filles utilisent davantage que les garçons les plateformes qui sont faites pour d'autres usages : réseaux sociaux, vidéos, messages. L'ordinateur et les tablettes ne sont presque pas représentés dans les plateformes utilisées par les garçons. La différence de type de jeu peut s'expliquer aussi à travers cette pratique. Si les filles ont moins tendance à posséder une console, leur choix de jeux est donc limité. Pourtant, comme nous l'avons dit, les téléphones et systèmes Android/iOS permettent de jouer à des jeux beaucoup plus variés qu'autrefois, et même de participer à des jeux en ligne contre des joueurs consoles / pc. C'est

grâce à ce genre de jeux que les pratiques des filles évoluent et qu'on peut observer la montée de la part des jeux de tir chez les filles par exemple.

Ainsi, la part de joueurs filles / garçons continuera de se stabiliser et de s'équilibrer. C'est de cette manière que les filles auront une place légitime dans ce milieu. Cependant, pour l'instant, les joueurs mobiles ou tablettes ne sont souvent pas considérés comme des "vrais" joueurs de jeux vidéo. Il aurait été intéressant de demander aux élèves s'ils se considéraient, eux, comme des joueurs de jeux vidéo. Nous pensons que les chiffres auraient été assez différents et que les joueuses sur téléphone ou tablette auraient moins tendance à dire qu'elles le sont. C'est aussi le cas pour le type de jeu. Même si les joueuses ont une part importante dans le nombre de joueurs, à cet âge, ces parts respectives ne sont pas vues du même œil.

Il serait intéressant d'observer la part d'utilisation des plateformes dans les années à venir. Nous imaginons que plus les filles vont jouer à des jeux cross plateforme sur des outils numériques non spécifiques au jeux vidéo, plus elles iront vers des plateformes spécifiques (console de salon, PC). C'est lorsqu'on aura une visibilité sur ces pratiques féminines que les jeunes filles y trouveront plus facilement leur place et se sentiront autant en droit que les garçons de posséder leur propre console ou de jouer à des jeux qui ne leur étaient pas destinés au départ.

### **2.2.6 Les personnages de jeu vidéo**

La dernière partie de notre questionnaire a reçu moins de réponses que les précédentes. Elle traitait des préférences de personnages dans les jeux vidéo. Nous voulions poser cette question car il nous semblait intéressant de regarder quel type de personnage aimaient les joueurs selon leur sexe. Dans la première partie de notre mémoire, nous avons parlé du fait que les personnages masculins représentaient une grande majorité des personnages principaux dans les jeux. Ainsi, nous voulions savoir si les filles préféraient ces personnages masculins à des personnages féminins et si les garçons appréciaient tout de même des personnages féminins, même si elles ne sont pas les personnages principaux. Nous voulions surtout savoir quelles étaient leurs caractéristiques. Cependant, seulement 23 élèves ont répondu à cette question : 13 garçons et 10 filles. Nous allons revenir brièvement sur ces

réponses avant d'étudier les échanges lors des entretiens qui nous ont permis de discuter des caractéristiques des personnages mais aussi des réponses pour lesquelles un élève préfère un personnage plutôt qu'un autre.

	Citations filles	Citations garçons
<b>Personnages féminins</b>	<p>15</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zelda (3)</li> <li>• Harmonie (2)</li> <li>• Barbara</li> <li>• Fille Inkling</li> <li>• Mii</li> <li>• L'experte en câlins</li> <li>• Renegade</li> <li>• Terreur Bleue</li> <li>• Domino</li> <li>• Peach</li> <li>• Daisy</li> <li>• Rubis</li> </ul>	<p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambre</li> <li>• Renegade</li> <li>• Ghoul Rose</li> </ul>
<b>Personnages masculins</b>	<p>16</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mario (5)</li> <li>• Bowser</li> <li>• Luigi</li> <li>• Meli (2)</li> <li>• Melo (2)</li> <li>• Tom Nook</li> <li>• Garçon Inkling</li> <li>• Ninja</li> <li>• Naruto</li> <li>• Harry Potter</li> </ul>	<p>27</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mario (4)</li> <li>• Mario Argent</li> <li>• Yoshi</li> <li>• Sonic</li> <li>• Naruto (3)</li> <li>• Boruto</li> <li>• Sasuke</li> <li>• Chevalier Noir</li> <li>• Ikonik</li> <li>• Galaxy</li> <li>• Skull Trooper Violet</li> <li>• Burger</li> <li>• Ken</li> <li>• Steve (3)</li> <li>• Link</li> <li>• Black Panther</li> <li>• Sans</li> <li>• Max</li> <li>• Léon</li> <li>• Edward</li> </ul>
<b>Personnages non-généré</b>		<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frisk</li> </ul>

Tableau 12 Personnages cités selon leur sexe et selon le sexe de l'élève

Il est assez flagrant et évident que les personnages masculins sont les plus cités. En effet, il est plus rare de pouvoir incarner un personnage féminin en tant que personnage principal d'un jeu. En tout quarante-trois personnages cités sont des personnages masculins, dix-huit des personnages féminins et un personnage n'est pas genré. Mais si seulement 29% des personnages cités sont féminins, ils ne sont cités qu'à 17% par des garçons (83% par les filles). Ce qui signifie que la part des personnages féminins cités par les garçons ne représente que (5% de la totalité des personnages cités).

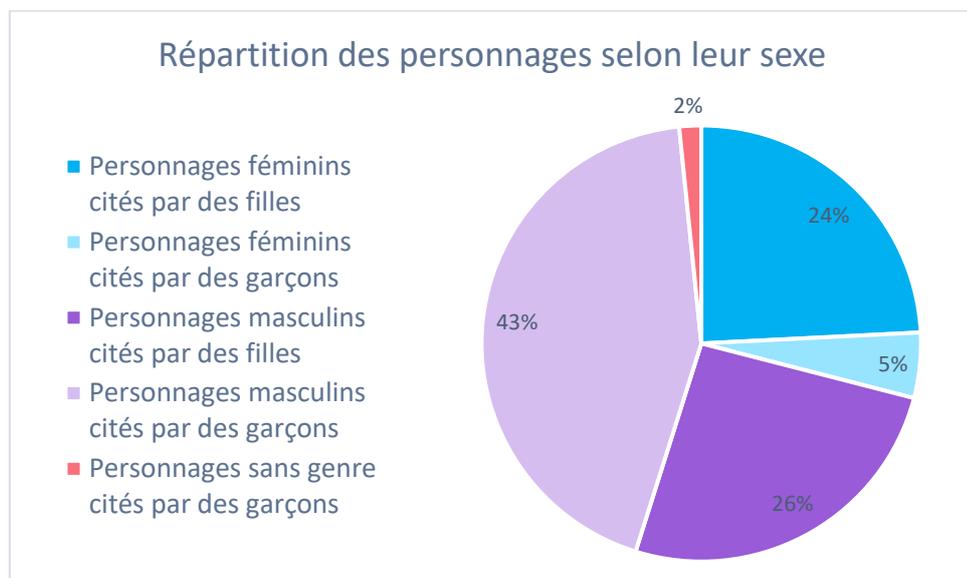


Figure 10 Part des personnages cités selon leur sexe et le selon le sexe de l'élève

Pourtant, même si ce graphique est représentatif de nos données, il est aussi important de rappeler que nous avons plus de garçons qui ont répondu à cette question que de filles (treize garçons, dix filles). Il nous semblait tout de même pertinent de l'observer car il nous permet de bien visualiser la petite part que représente les personnages féminins. De plus, les filles, moins nombreuses, ont cité autant de personnages (trente-et-un au total) que les garçons.

Ce qui nous semble plus pertinent à observer, c'est le type de personnages cités. Tout d'abord si nous regardons les personnages de la licence Mario (vingt-cinq jeux de cette licence ont été cités par les élèves) nous remarquons qu'ils font partie des plus cités. Les nombreux jeux de cette licence nous permettent d'incarner de nombreux personnages autres que Mario. Notamment le jeu Mario Kart. On remarque que les filles citent ces personnages deux fois plus

que les garçons (onze chez les filles et six chez les garçons). Les filles citent de nombreux personnages secondaires (six) tantôt féminins : Harmonie, Peach, Daisy et tantôt masculins : Bowser et Luigi en plus de Mario. Pourtant, les garçons citent uniquement Mario (et Mario Argent) et Yoshi. C'est aussi le cas pour les autres jeux qui proposent d'incarner une multitude de personnages. Les garçons qui jouent aux jeux de combats, citent, pour le jeu Naruto Ultimate Ninja Storm qui ne propose pas moins de 100 personnages (avec 23 personnages féminins), uniquement des personnages masculins : Naruto, Sasuke, Boruto. Il est aussi intéressant de voir que pour la licence Zelda, le personnage cité par les garçons est Link, tandis que le personnage cité par les filles est Zelda.

Pourtant, dans Fortnite, les filles choisissent majoritairement des personnages féminins : L'experte en câlins, Renegade, Terreur Bleue, Domino, et uniquement un personnage masculin est cité : Ninja à l'effigie du joueur très connu du même nom. Il semblerait que les filles soient davantage tentées de jouer des personnages féminins, comme les garçons le sont de jouer un personnage masculin. On ne sait cependant pas si elles jouent en majorité des personnages féminins car elles ont peu d'occasion de le faire dans d'autres jeux, ou parce qu'elles cherchent à jouer des personnages qui leurs ressemblent.

Chez les garçons, nous observons pratiquement le même schéma. Les personnages masculins cités sont nombreux : Chevalier Noir, Ikonik, Galaxy, Skull Trooper Violet, Burger. Il y a tout de même deux personnages féminins cités : Ghoul Rose et Renegade. Ces deux personnages représentent les deux tiers des personnages féminins cités par les garçons.

Si nous avons dit que les garçons n'avaient pas tendance à se diriger vers des jeux vidéo dit "de filles", nous remarquons que certains ont tout de même tendance à utiliser des personnages féminins lors des sessions de jeux. Même si le nombre de citations de personnages féminins est très faible, les personnages féminins de Fortnite cités représentent presque 25% des personnages cités de ce jeu (par les garçons). Nous avons parlé de l'impact qu'avait ce jeu sur les comportements féminins, mais il semblerait qu'il en a déjà un aussi sur les comportements masculins. La multiplicité des personnages et le temps passé sur le jeu vont amener les garçons à utiliser des personnages féminins. Cela leur permettra peut-être de s'essayer à d'autres jeux qui mettent en avant des personnages féminins, ou donnera l'idée aux concepteurs de jeux vidéo de mettre en avant plus de personnages féminins (comme dans The Last of Us ou Céleste par exemple).

Le dernier personnage féminin cité par les garçons est Ambre. C'est un personnage de Brawl Stars. Là aussi le joueur a le choix de son personnage parmi cinquante possibilités. Cependant, les personnages ne peuvent pas être tous obtenus par le joueur, ce sont des récompenses aléatoires. Le personnage cité est un personnage "légendaire". Ce sont les personnages les plus rares du jeu car ce sont ceux qui ont les meilleures statistiques. Nous ne savons donc pas si le garçon qui a cité ce personnage le joue car c'est son personnage préféré ou si c'est parce qu'il ne possède pas de personnage légendaire de sexe masculin.

C'est à cette question que nous avons voulu répondre lors de nos entretiens avec les élèves. Qu'est-ce qui pousse un élève à jouer un personnage plutôt qu'un autre ? Est-ce que, sans connaître le personnage, l'élève accepterait de jouer un personnage du sexe opposé au sien ? Mais surtout, est-ce que, plus la fréquence de jeu augmente, plus les idées stéréotypées augmentent aussi ? C'est-à-dire, est-ce que les joueurs masculins réguliers auront plus d'a priori sur les femmes et seront moins intéressés par les personnages féminins ? A l'inverse, est-ce que les joueurs occasionnels auront été moins confrontés au fait de jouer des personnages du sexe opposé et seront réticent à cette idée ?

## 2.3 Les entretiens

Pour les entretiens, nous avons interrogé huit élèves. Il s'agit de quatre filles et quatre garçons, ayant des pratiques et des fréquences de jeu différentes. En effet, nous avons interrogés :

- une fille et deux garçons qui jouent moins d'une fois par semaine
- une fille et un garçon qui jouent deux à trois jours par semaine
- une fille qui joue presque tous les jours
- une fille et un garçon qui jouent tous les jours

Cet entretien, d'une quinzaine de minutes, avait pour but de faire parler l'élève à propos des caractéristiques d'un personnage de jeu vidéo. Ce personnage ne devait évidemment pas être familier à l'élève, afin que ses représentations ne soient pas biaisées. Au total, nous avons proposé 18 personnages. Pour respecter la parité et afin de constater la différence que les élèves font entre les personnages féminins et masculins, nous avons mis 8 personnages féminins, 8 personnages masculins et 2 personnages "non genrés", présentés

aux élèves dans un ordre aléatoire : il était important que les élèves ne voient pas défiler d’abord uniquement des personnages féminins puis uniquement des personnages masculins, ils auraient pu en comprendre l’enjeu et les résultats de l’entretien auraient pu être faussés.

Pour rappel, la consigne était posée de façon la plus neutre possible pour éviter d’influencer au maximum leurs représentations. La question était la suivante : “Je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo. J'aimerais que tu me les décrives rapidement, ça peut être un mot ou plus, tu me dis juste à quoi ils te font penser.”.

Après avoir recueilli puis transcrit leurs différentes représentations, nous nous sommes penchées sur les intérêts que portaient les élèves à propos des différents personnages. Nous leur avons donc demandé s’ils désiraient ou non, jouer un personnage sans le connaître. En effet, nous cherchions à voir si les élèves portaient déjà un jugement sur les personnages sans même avoir connaissance de leur rôle personnel, de leur fonction au sein du jeu, en se basant uniquement sur l’image qu’ils dégagent, sur leur physique, sur leur sexe. Il était également important pour nous de savoir si un élève accepterait de jouer un personnage du sexe opposé au sien.

### 2.3.1 Les personnages

Joueur féminin	Personnage féminin	Personnage masculin	Personnage non genré
Accepte de le jouer	27	13	4
Refuser de la jouer	4	18	1
Ne sait pas	1	1	3

Tableau 13 Les choix d'incarner ou non un personnage selon son sexe (chez les joueuses)

Joueur masculin	Personnage féminin	Personnage masculin	Personnage non genré
Accepte de le jouer	15	24	8
Refuser de la jouer	17	7	0
Ne sait pas	0	1	0

Tableau 14 Les choix d'incarner ou non un personnage selon son sexe (chez les joueurs)

On remarque que les garçons sont plus d’accord pour jouer des personnages du sexe opposé : quinze réponses positives, contre seulement treize réponses positives chez les filles. De plus, les filles acceptent plus facilement de jouer une personne du même sexe qu’elles (vingt-sept réponses positives) que les garçons (vingt-quatre réponses positives).

En observant les personnages en fonction de leur sexe, sans prendre en compte les stéréotypes visuels, on peut se rendre compte que les filles s'identifient plus dans les personnages féminins et que les garçons s'identifient davantage dans les personnages masculins. En effet, nous avons présenté 16 personnages sexués aux 8 élèves et nous avons recueilli 128 réponses de leur part. Parmi ces réponses, 86 d'entre elles montrent que les élèves répondent positivement sur l'envie d'incarner un personnage du même sexe qu'eux, et 7 réponses correspondent à une indécision de leur part, de type "moyen", "un peu", "je ne sais pas", "ça dépend dans quel jeu".

On peut alors constater que presque 7 réponses sur 10 correspondent au fait que les élèves auraient envie d'incarner un personnage du même sexe qu'eux. Ainsi, on peut penser que les élèves préfèrent jouer un personnage qui les représente, qui les symbolise, à travers lequel ils peuvent se retrouver et s'identifier. Dès lors, on peut constater que le clivage genré est déjà présent en cycle 3 et qu'ils ont du mal à se projeter dans l'incarnation d'un personnage dans lequel ils ne peuvent pas s'identifier facilement.

Cependant, on voit que les 35 réponses restantes correspondent à une approbation sur le fait de jouer un personnage qui n'est pas du même sexe qu'eux.

Nous nous sommes alors penchées sur les personnages que nous avons proposés et sur les réponses données en fonction, et nous avons remarqué que la présence de certains stéréotypes pouvait inverser la tendance. Par exemple, nous avons donné l'image n°4 d'un homme très musclé, qui détient tous les stéréotypes du boxeur. Une des filles a répondu qu'elle aimerait le jouer, car "il a l'air fort", et une autre, qui fait de la boxe, a répondu qu'elle aimerait l'incarner car ce dernier lui rappelle un "jeu de combat". Ainsi, on peut remarquer que les filles peuvent aimer jouer un personnage masculin pour ce qu'il représente, sa force, mais également parce qu'elles se reconnaissent à travers lui, notamment par le biais d'activités en commun. Par ailleurs, la première fille citée, intéressée par les jeux de combat, n'est pas intéressée pour incarner le personnage d'une fillette (image n°6), qui n'a pas de force, car elle est trop "petite". De la même manière, un jeune garçon, approximativement de leur âge, leur a été présenté (image n°10). On aurait alors pu penser que les élèves de genre masculin allaient pouvoir se reconnaître à travers le jeune homme et vouloir le jouer. Ce dernier a en effet suscité beaucoup de réactions, qui ne sont pas celles attendues initialement : les garçons, en majorité, ne veulent pas l'incarner ou répondent "je ne sais pas", "il ne

m'évoque aucun jeu". On peut supposer qu'à leur âge, ils n'osent pas trop dire ce qu'ils en pensent réellement, de peur d'être jugé, ou parce qu'ils ont honte. Il est également intéressant de mentionner que nous avons proposé un petit homme, de l'âge d'un bébé, caractérisé par une grosse tête et de grosses joues (image n°12), et que ce personnage n'a plu qu'aux filles : les garçons étaient formels sur le fait qu'ils ne voulaient pas l'incarner. En revanche, un garçon a accepté de jouer ce personnage en disant de lui qu' "il est trop mignon". Ce garçon a répondu de manière positive à l'entière des personnages présentés (avec quelques hésitations sur les images n°2, n°17 et n°19), il est donc difficile d'interpréter ses réponses. De la même façon, une fille très stéréotypée a été présentée, ayant l'allure d'une poupée (image n°13), et des garçons étaient intéressés pour jouer ce personnage.

Ainsi, on peut globalement remarquer que les garçons sont majoritairement intéressés pour incarner des figures masculines dans les jeux vidéo, mais il faut que ces derniers remplissent les critères de beauté et qu'ils paraissent fort. En effet, ils montrent un certain désintérêt quant aux jeunes garçons, qui paraissent vulnérables et fragiles, ou encore aux bébés (10, 12). Il faut que l'homme soit stéréotypé, avec de gros muscles et qu'il montre un certain courage et une certaine détermination : par exemple, qu'il soit équipé d'armes (1, 4, 5). Ils sont aussi intéressés par les femmes stéréotypées, qui sont attrayantes par leurs formes et leurs caractéristiques physiques et ne sont pas réticents à l'idée d'incarner ces personnages.

Quant aux filles, on peut remarquer qu'elles sont majoritairement intéressées pour incarner des personnages féminins dans les jeux vidéo, que ces personnages soient stéréotypés ou non : que ce soit une héroïne équipée d'armure, comme une belle femme, une danseuse, une boxeuse ou encore une fillette (2, 6, 8, 11, 16 18). Cela est peut-être dû au fait, comme nous l'avions dit plus tôt, qu'elles n'ont pas souvent l'occasion d'incarner un personnage de sexe féminin, et que toute occasion d'en incarner un est bonne à prendre. En ce qui concerne les personnages masculins, elles sont peu intéressées pour jouer le personnage d'un homme, réaliste, qui n'a aucune caractéristique particulière (9). Cependant, elles peuvent manifester une certaine attention face à des personnages masculins stéréotypés : musclés, armés, ou encore face à des personnages enfantins, mignons, caractérisés par de grosses joues (1, 3, 10, 12, 17).

On peut dès lors voir que les représentations stéréotypées émergent très tôt, car les élèves de cycle 3 y sont déjà implicitement sensibles. Même s'ils sont majoritairement attirés par l'incarnation de personnages du même sexe qu'eux, la plupart ne montrent aucune réticence pour incarner un personnage stéréotypé. Aussi, les jeux vidéo sont majoritairement conçus pour plaire aux hommes, notamment à cause des clichés qui persistent. Ainsi, on peut penser que si les personnages féminins stéréotypés plaisent autant aux élèves de genre masculin, et si les personnages masculins stéréotypés plaisent autant aux élèves de genre féminin, c'est notamment lié au fait que ce sont les types de personnages que l'on retrouve majoritairement dans les jeux vidéo et qu'ils ont l'habitude de les voir, même s'ils ne les incarnent pas forcément, juste par l'intermédiaire d'un proche.

Nous voulions donc savoir si les personnages stéréotypés ont effectivement une influence sur leurs choix. Quand on parle des stéréotypes, on parle des idées toutes faites qu'ils ont mentalement, des clichés liés à la société, des représentations qui sont souvent erronées mais répétées. Ici, on retrouve différents stéréotypes : les hommes, forts, qui portent des armes et les femmes, jolies, maquillées, portant des talons ou juste manifestant une certaine douceur. En fonction des stéréotypes représentés ou non, leur envie de jouer ou non le personnage peut être modifié, qu'importe le sexe.

Cette influence viendrait notamment du temps passé devant les écrans. C'est-à-dire, du temps exposé face aux stéréotypes que l'on retrouve dans les jeux vidéo.

	Personnage du même sexe		Personnage du sexe opposé		Personnage non genré	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
<b>Joue tous les jours</b>	13 81,25%	2 12,5%	7 43,75%	9 56,25%	4 100%	0 0%
<b>Joue presque tous les jours</b>	5 62,5%	3 37,5%	4 50%	4 50%	1 50%	0 0%
<b>Joue 2-3 fois par semaine</b>	13 81,25%	3 18,75%	6 37,5%	10 62,5%	3 75%	0 0%
<b>Joue moins d'une fois par semaine</b>	22 91,7%	2 8,3%	12 50%	11 45,8%	4 66,7%	1 16,7%

Tableau 15 Acceptation ou non d'incarner un personnage selon son sexe et selon la fréquence de jeu du joueur

Les réponses "je ne sais pas" n'ont pas été comptabilisées.

Globalement, les données entre les joueurs réguliers et les joueurs occasionnels varient peu. On remarque que les joueurs occasionnels ont tout de même plus envie de jouer des personnages du même sexe qu'eux que les joueurs réguliers. En effet, cela s'explique par le fait que les joueurs réguliers savent plus précisément ce qu'ils aiment dans un personnage, ou le type de jeu auxquels ils aiment jouer. Ainsi, ils refuseront plus facilement un personnage du même sexe qu'eux s'ils remarquent des caractéristiques qui leur déplaisent dans les jeux (armes pour les jeux de tir, épée ou marteau pour les jeux de combat...).

Pour les personnages du sexe opposé, on observe assez peu de différence aussi. Si on regarde plus précisément dans les réponses, on remarque que seul un garçon qui joue moins d'une fois par semaine a refusé catégoriquement l'entièreté des personnages du sexe opposé, à l'exception d'un personnage féminin (n°7). Cependant, ce personnage a été pris pour un personnage masculin par quelques élèves : "Il a pas l'air très content" ; "c'est un garçon je pense" ; "celui-là il me fait penser à un jeu". Il est fort possible que cet élève l'ait considéré comme un garçon lui aussi, ou alors le sexe lui importe moins que les caractéristiques masculines / féminines. Pourtant, il refuse aussi de jouer les personnages féminins qui ont eux aussi des caractéristiques masculines (n°2, n°8 et n°11). Ce même élève a refusé seulement deux personnages masculins, l'un étant le petit garçon (n°12) et l'autre qui a été refusé par six élèves sur huit.

Cependant, les deux autres élèves qui jouent moins d'une fois par semaine (fille et garçon) ne semblent pas opposés à jouer les personnages du sexe opposé. Il ne semblerait pas que ce soit le temps de jeu qui influe sur le désir ou non d'incarner un personnage féminin lorsqu'on est un garçon ou un personnage féminin lorsqu'on est une fille.

Ce qui est tout de même intéressant d'observer, à travers les réponses de cet élève qui refuse les personnages du sexe opposé, c'est de voir qu'il accepte les deux personnages non genrés. Il ferait donc l'association entre : personnage en armure qui semble fort et homme. Pourtant, l'un des deux personnages est bien une fille (n°14). Mais ce n'est pas le seul à faire cette association, comme le personnage n°7, les élèves ont souvent utilisé des déterminations masculines pour le décrire : "Celui-là" ; "il existe pas" ; "j'aime bien comment il est" ; "Il est tout en métal" ; "il a une arme". Il est possible que les élèves utilisent le pronom "il" pour parler "du personnage", pourtant, une élève se reprend après avoir utilisé le pronom elle en parlant de ce personnage : "Bah parce que euh elle elle a l'air stylé quoi euh il"

### 2.3.2 Les personnages stéréotypés

On remarque tout de même que les élèves semblent presque tous d'accord pour jouer des personnages du même sexe qu'eux, mais que lorsque le personnage est du sexe opposé, d'autres critères semblent avoir plus de poids. En effet, certains se faisaient déjà remarquer chez les personnages du même sexe : refus de jouer un personnage car il semble plus faible. La force du personnage rentre en compte dans le choix de l'incarner ou non. Il est fort possible que les filles acceptent de jouer un personnage masculin si celui-ci est fort. Les stéréotypes de genre ont donc un impact sur les pratiques vidéoludiques. Quant est-il des stéréotypes chez les personnages féminins ?

On considère que les personnages stéréotypés masculins sont les personnages 1, 4 et 17 et que les personnages stéréotypés féminins sont les personnages 13 et 16.

Concernant les deux élèves qui jouent tous les jours aux jeux vidéo, au niveau des personnages masculins stéréotypés, le garçon veut bien les incarner mais la fille ne veut pas. En ce qui concerne les personnages féminins stéréotypés, le garçon veut bien incarner les deux héroïnes représentées, la fille également.

L'élève qui joue presque tous les jours est intéressée pour incarner les deux personnages masculins qui ont l'air musclé, l'un car "il a l'air fort" et l'autre car "il a l'air de faire du Kung-Fu", un sport qui lui plait. Elle n'est toutefois pas intéressée par l'homme qui porte une arme. On peut voir que son avis et ses envies sont influencés par ses passions personnelles. La femme stéréotypée qui porte une tenue légère ne l'intéresse pas "ce n'est pas trop mon style", mais elle dit de la femme qui porte une armure "elle a l'air gentille et ça a l'air d'une super-héroïne". Elle se base sur ses représentations et ses goûts personnels pour faire ses choix. Pour elle, les héros doivent être forts, musclés, et doivent véhiculer certaines valeurs. On peut penser, d'après les réponses qu'elle nous donne, qu'elle ne se laisse pas influencer par les standards de beauté propres à chaque personnage.

Deux élèves jouent deux à trois fois par semaine. La fille répond positivement à propos d'incarner les deux personnages féminins stéréotypés (13, 16), tandis que le garçon se montre totalement réfractaire à l'idée. Cependant, en ce qui concerne les trois personnages masculins stéréotypés, les avis sont départagés. En effet, la fille accepte d'incarner un homme musclé

(4), elle n'est pas vraiment partante pour le deuxième (17) : "pas trop", et ne veut pas incarner l'homme portant l'arme (1). Le garçon, quant à lui, ne veut pas jouer un des hommes musclés (4), mais il accepterait de jouer les deux autres personnages : un homme musclé (17), et l'homme muni d'une arme (1). On peut constater, dans ce cas, que les élèves qui jouent moins sont plus attirés par le fait d'incarner un personnage ayant le même genre qu'eux.

Enfin, les derniers élèves jouent, en moyenne, moins d'une fois par semaine. Si on se base sur l'évolution des représentations en fonction des fréquences, on pourrait imaginer que moins les élèves jouent, moins leurs représentations sont stéréotypées et plus ils jouent un personnage en fonction du genre qu'ils ont en commun : les filles jouent des personnages féminins, les garçons jouent des personnages masculins. En regardant leurs réponses, un des garçons a répondu positif au fait de jouer tous les personnages stéréotypés, qu'ils soient féminins ou masculin. On peut cependant remarquer que celui-ci a répondu positif aux 18 items. Ainsi, on ne peut pas être certain de la pertinence et de la véracité de ses propos. Le deuxième garçon, quant à lui, a répondu qu'il voulait incarner tous les garçons proposés qui étaient stéréotypés, mais ne s'est pas montré intéressé quant à l'incarnation des personnages féminins stéréotypés. Enfin, la fille a répondu négativement pour incarner un homme musclé, parce que d'après elle, il paraissait "violent". Toutefois, elle a répondu positivement pour les deux autres hommes stéréotypés : l'un "parce qu'il représente un jeu de combat", et l'autre "parce qu'il fait de la boxe". Toutefois, nous savons que son jugement est lié au fait que cette dernière pratique les sports de combat. Quant aux personnages féminins stéréotypés, elle est partiellement intéressée : elle ne sait pas répondre pour la femme à talons, mais est intéressée d'incarner la femme qui porte l'armure.

Ainsi, en regardant globalement les réponses aux items donnés, on peut voir que le temps de jeu ne semble pas, ou très peu, influencer le choix du personnage selon son genre. On peut se rendre compte que les enfants qui jouent le plus aux jeux vidéo sont intéressés davantage pour jouer des personnages stéréotypés de leur sexe, mais que l'on retrouve certains élèves qui jouent moins et qui sont également influencés à minima par les stéréotypes de genre. Toutefois, il est aisé de dire que moins les élèves sont exposés aux jeux vidéo, moins leurs représentations se basent sur l'aspect physique, stéréotypé et plus leur jugement est basé sur le genre uniquement (je suis une fille, donc je joue un personnage féminin). Pour les personnages du sexe opposé, les élèves qui jouent peu vont se baser davantage sur des

caractéristiques se rapportant aux statistiques du personnage (sa force, ses armes, ses capacités) tandis que les joueurs réguliers se baseront sur l'allure global du personnage. Ce qui est un peu l'inverse de ce qu'on observe chez les personnages du même sexe : les joueurs réguliers refusent plus facilement un personnage du même sexe qui ne semble pas correspondre à ces attentes de jeu.

On peut donc estimer que le temps de jeu n'est pas ce qui semble influencer le plus nos jeunes joueurs. Il est donc important de regarder le type de jeu auquel les élèves ont l'habitude de jouer. Comme nous l'avons vu au début de ce mémoire, certains types de jeu ont tendance à mettre en avant des personnages féminins hypersexualisés. Si l'élève est au contact de ce type de jeu, il aura donc l'habitude de voir des personnages féminins de ce type. Ainsi, il sera peut-être davantage tenté pour jouer des personnages stéréotypés.

Pour cette analyse nous avons décidé de garder uniquement les personnages stéréotypés (n°1, n°4, n°17, n°13 n°16).

	Élève 1	Élève 2	Élève 3	Élève 4	Élève 5	Élève 6	Élève 7	Élève 8
<b>Tir</b>	X	X			X			
<b>Combat</b>							X	
<b>Voiture / sport</b>			X	X				
<b>Simulation</b>						X		X
<b>Aventure</b>			X					X

Tableau 16 Répartition des types de jeux joués selon les élèves interrogés

<b>Personnages stéréotypés</b>		
	Oui	Non
<b>Tir</b>	13 86,7%	2 13,3%
<b>Voiture / sport</b>	8 80%	2 20%
<b>Simulation</b>	4 44,4%	5 55,6%
<b>Aventure</b>	4 40%	6 60%
<b>Combat</b>	2 40%	3 60%

Tableau 17 Acceptation ou non de jouer un personnage stéréotypé selon le type de jeu joué par le joueur

On remarque que les joueurs de jeux de tir et de jeux de voiture / sport acceptent davantage de jouer des personnages stéréotypés. Les joueurs de jeux de simulation, jeux d'aventure et jeux de combat sont quant à eux plus réticents. Pourtant, si on regarde pour les jeux de combats, ce sont les personnages stéréotypés féminins qui sont refusés, alors que les personnages stéréotypés masculins sont, eux, acceptés.

Pour les jeux de simulation, les personnages masculins stéréotypés sont refusés à plus de 65%. En effet, ce sont des filles qui jouent à ce type de jeu, et elles préfèrent incarner des personnages qui leur ressemblent (des personnages féminins). Un seul personnage stéréotypé féminin est refusé (parmi 4 réponses). Si les jeux de simulation mettent généralement en avant la proximité entre le joueur et le personnage principal, il semblerait que les filles subissent déjà des pressions sociales stéréotypées du point de vue de leur apparence.

Pour les jeux d'aventure, ce sont aussi les personnages masculins qui ont été refusés en majorité, mais ce sont aussi des filles qui jouent à ce type de jeu.

	<b>Personnages féminins stéréotypés</b>	
	Oui	Non
<b>Tir</b>	5	1
<b>Combat</b>	0	2
<b>Voiture / sport</b>	4	0
<b>Simulation</b>	2	1
<b>Aventure</b>	3	1

*Tableau 18 Acceptation ou non de jouer un personnage féminin stéréotypé selon le type de jeu joué par le joueur*

	<b>Personnages masculins stéréotypés</b>	
	Oui	Non
<b>Tir</b>	8	1
<b>Combat</b>	2	1
<b>Voiture / sport</b>	4	2
<b>Simulation</b>	2	4
<b>Aventure</b>	1	5

*Tableau 19 Acceptation ou non de jouer un personnage masculin stéréotypé selon le type de jeu joué par le joueur*

Les réponses et les observations ne nous permettent pas de confirmer que le type de jeu influence sur l'influence des stéréotypes. Bien que les jeux de tir (Fortnite ici) semblent mettre en avant ce genre de personnage. Nous avons dit plus tôt que ce jeu avait beaucoup d'influence et permettait aux jeunes filles d'y trouver leur place, cependant, il semblerait que ces jeux favorisent aussi quelques stéréotypes (féminins comme masculins). Malgré tout, il est

important de rappeler que seulement trois des élèves qui ont passé l'entretien jouent majoritairement à ce type de jeu et que ce n'est donc pas réellement représentatif de la réalité. De plus, ce jeu propose de nombreux types de personnages, et si nous regardons la liste des personnages cités parmi les personnages préférés de nos élèves, nous remarquons que ce ne sont pas des personnages stéréotypés.

### 2.3.3 Les références

Ce qui ressort de nos entretiens est l'influence des autres médias : la télévision (dessin animé) ; les jeux non-vidéo auxquels ils jouent. Les stéréotypes sont ancrés bien plus tôt chez les élèves, et les poussent à aller vers tel ou tel type de dessin animé (ou de jeu). Ce sont ces mêmes influences qui les poussent à jouer à tel ou tel type de jeu vidéo plus tard.

Il est donc intéressant de regarder comment ces stéréotypes ancrés jouent sur la vision qu'ont les joueurs sur les personnages de jeu vidéo. Il est possible qu'un garçon ait envie de jouer un personnage féminin stéréotypé, mais selon quels critères ? L'acceptation ou non ne nous permet pas d'en tirer des conclusions. C'est pour cela que nous avons demandé aux élèves de décrire rapidement chacun des personnages.

Si on continue à se baser sur les personnages stéréotypés (1, 4, 13, 16, 17), on peut remarquer que certains élèves font des rapprochements entre les personnages présentés et des personnages existants de jeux vidéo ou issus de la sphère cinématographique. Par exemple, un élève rapproche le personnage 4 avec "Superman", et dit que le personnage 17 lui fait penser à un personnage de "Street Fighter". Les filles, quant à elles, rapprochent les différents personnages aux personnages de "Zelda", que ce soit des personnages féminin ou masculin.

Quand on regarde en fonction de la fréquence auxquels les élèves jouent aux jeux vidéo, on remarque que ceux qui citent le plus des personnages de jeux vidéo sont ceux qui jouent tous les jours (mentions d'un personnage de science-fiction et de deux personnages de jeux vidéo). Moins les élèves sont exposés aux jeux vidéo ou plus généralement aux écrans, moins ils rapprochent les personnages présentés à des personnages connus, et plus ils les qualifient à l'aide d'adjectifs ou de noms. Par exemple, pour l'image n°17, alors que l'élève qui joue tous les jours aux jeux vidéo rapproche le personnage à un personnage issu du jeu Street

Fighter, ceux qui jouent deux à trois fois par semaine ou qui sont au contact de jeu moins d'une fois par semaine qualifient ce personnage comme "quelqu'un qui aime se battre", comme "un garçon ou // ou une fille // euh qui est // qui est euh par un méchant et qui essaie de contrôler le monde euh pour // pour son roi" ou encore comme un boxeur.

Si on observe plus généralement, sur les dix-huit personnages montrés aux élèves, on voit que Fortnite est le jeu le plus cité quand on leur demande à quoi leur fait penser le personnage. En effet, il est cité douze fois. Vient après Zelda, citée uniquement par les filles quatre fois. Animal Crossing est cité deux fois, comme Street Fighter. Enfin, des jeux sont cités une fois, comme Call of Duty et Among us et des œuvres cinématographiques sont aussi rapprochés aux personnages, "Barbie", "un personnage fort comme Superman", "il ressemble à Evangelion", "Game of Thrones", "Power Rangers" ou encore "Bayblade // à sa façon de s'habiller".

Si on fait le parallèle entre les personnages stéréotypés et les personnages non stéréotypés, on remarque qu'au niveau des personnages féminins, les personnages sont souvent jugés à leur apparence. En effet, alors que pour l'image 11 une élève dit que la femme est une "mécanicienne" (apparence d'une mécanicienne), pour l'image 13, elle dit uniquement "elle est habillée un peu // enfin // elle est pas très couverte" ; une autre élève dit également "c'est une fille avec des vêtements // euh qu'on porte pas tout le temps" sans même parler de la fonction qu'elle pourrait potentiellement occuper au sein du jeu. Ainsi, on peut voir que certains élèves qui passent beaucoup de temps devant les nouvelles technologies n'arrivent pas vraiment à se détacher du physique de la femme lorsque cette dernière est représentée à travers tous les stéréotypes véhiculés par la société.

Les stéréotypes à propos des personnages féminins sont importants mais ceux portés sur les personnages masculins au sein des jeux vidéo ne sont pas négligeables non plus. En effet, lorsqu'un personnage masculin à minima stéréotypé est représenté, on peut voir que les qualificatifs ne correspondent pas toujours à l'image associée mais bien aux clichés qui sont portés sur les hommes : comment la société pense que les hommes doivent être représentés. Par exemple, pour la première image, un des élèves dit que c'est un homme "violent", juste parce qu'il porte une arme sur lui. De la même manière, l'homme musclé sur l'image 4 fait réagir les élèves "il est très fort" "sûr de lui" "balèze". Pour l'image 17 où un homme musclé est également représenté, certains élèves disent que c'est un homme

“méchant” “qui essaie de contrôler le monde”, “un catcheur” “un boxeur”. On voit que leurs représentations sont majoritairement stéréotypées quand ils sont face à des images qui présentent des hommes munis d’une arme ou des hommes musclés.

Ainsi, on peut globalement faire le constat suivant : qu’il s’agisse d’une femme ou d’un homme, stéréotypé ou non, les élèves vont déjà avoir des représentations toutes faites liées à l’image que la personne renvoie. Si la personne représentée comporte déjà certains stéréotypes, même si les élèves n’ont jamais incarné ce personnage et ne connaissent pas son histoire, ils vont déjà émettre des hypothèses en fonction du physique que ce dernier renvoie. Ces arguments vont, bien souvent, eux aussi, être stéréotypés

## Conclusion

Les élèves de cycle 3 sont encore innocents face à leurs pratiques et face aux représentations stéréotypées faites dans les jeux vidéo auxquels ils ont l'habitude de jouer. La plupart ne font pas de distinction entre une femme stéréotypée et une qui ne l'est pas. Pour eux, les deux représentations sont fidèles à la réalité.

Les jeux vidéo renvoient les mêmes stéréotypes de genre que la société. Les élèves exposés aux jeux vidéo et ceux qui ne le sont pas semblent soumis aux mêmes codes sociaux genrés. Les pratiques vidéoludiques augmentent en temps et en fréquence contrairement aux autres médias. Ils seront donc plus exposés à ces représentations. En grandissant, les élèves vont intégrer inconsciemment les codes et les stéréotypes à propos des femmes.

Cependant, il y a de plus en plus de joueuses et celles-ci jouent de plus en plus à des jeux variés qui ne leur étaient a priori pas destinés (jeux de tir). Les multinationales du jeu vidéo font évoluer leurs représentations des femmes au vu du nouveau public qu'ils touchent.

Les pratiques vidéoludiques sont de plus en plus nombreuses et concernent la grande majorité (voir presque la totalité) des élèves de cycle 3, peu importe son genre. Il est important de rester vigilant face à celles-ci sans toutefois les rejeter. Il faut accompagner les élèves dans leurs pratiques en leur faisant prendre conscience que ce n'est pas toujours représentatif de la réalité (même si certains jeux en donnent l'impression).

Ce divertissement présente, comme nous l'avons vu, de nombreux points positifs. Son utilisation dans l'instruction pourrait être un moteur de motivation chez les élèves. L'emploi des serious game à l'école permettrait un apprentissage à la fois pédagogique et ludique.

## Bibliographie

ALBERT BROOKS et SHANNON ELIZABETH, 1999. PLAYBOY EDITION US - TOMB RAIDER / NELL MCANDREW / LARA CROFT NUDE.

ANNE SOPHIE MONTADIER, 2018. L'Essentiel du Jeu Vidéo - Octobre 2018. *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs* [en ligne]. [Consulté le 13 décembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-octobre-2018>

BARABE, Dimitri, 2019. L'hypersexualisation dans des jeux vidéo augmente les comportements sexistes envers les joueuses. *Medium* [en ligne]. 1 mars 2019. [Consulté le 15 décembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://medium.com/@dimitri.barabe/lhypersexualisation-dans-des-jeux-vid%C3%A9o-augmente-les-comportements-sexistes-envers-les-joueuses-6ed9be733365>

BÉLANGER, Jean-Michel, 2020. La sursexualisation des personnages féminins dans les jeux vidéo. *Multijoueur* [en ligne]. 1 avril 2020. [Consulté le 24 novembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://multijoueur.ca/2020/04/01/la-sursexualisation-des-personnages-feminins-dans-les-jeux-video/>

BERGSTRÖM, Marie et PASQUIER, Dominique, 2019. Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires. Introduction. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet* [en ligne]. 1 juin 2019. N° 8. [Consulté le 29 décembre 2021]. DOI [10.4000/reset.1329](https://doi.org/10.4000/reset.1329). Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/reset/1329>

CLAIR, Isabelle, 2007. La division genrée de l'expérience amoureuse. Enquête dans des cités d'habitat social. *Societes Representations* [en ligne]. 2007. Vol. n° 24, n° 2, pp. 145-160. [Consulté le 19 décembre 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2007-2-page-145.htm>

CORDIER, Anne, 2017. *Grandir connectés: Les adolescents et la recherche d'information*. C & F Éditions. ISBN 978-2-915825-51-0.

DELPORTE, Antoine, 2015. Vincent Berry, L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo. *Lectures* [en ligne]. 2 juin 2015. [Consulté le 21 novembre 2021]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/lectures/18211>

DORAÏ, Mohamed Kamel, 1988. Qu'est-ce qu'un stéréotype? *Enfance* [en ligne]. 1988. Vol. 41, n° 3, pp. 45-54. [Consulté le 03 janvier 2021]. DOI [10.3406/enfan.1988.2154](https://doi.org/10.3406/enfan.1988.2154). Disponible à l'adresse : [https://www.persee.fr/doc/enfan\\_0013-7545\\_1988\\_num\\_41\\_3\\_2154](https://www.persee.fr/doc/enfan_0013-7545_1988_num_41_3_2154)

DUBRULLE, Jean-Philippe, 2018. Les Français et le jeu vidéo, Sondage Ifop pour Mon Set Up Gaming.fr. . Octobre 2018. pp. 30.

DUSSARPS, Clément, 2020. Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de Crusader King 2 et Europa Universalis 4. *Sciences du jeu* [en ligne]. 14 juillet 2020. N° 13. [Consulté le 24 février 2021]. DOI [10.4000/sdj.2696](https://doi.org/10.4000/sdj.2696). Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/sdj/2696>

FLUCKIGER, Cédric, 2015. CORDIER Anne. Grandir connectés. Les adolescents et la recherche d'information. [en ligne]. 31 décembre 2015. N° 193. [Consulté le 13 novembre 2020]. DOI <https://doi.org/10.4000/rfp.4914>. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/rfp/4914>

FONTAR, Barbara et MENTEC, Mickaël Le, 2020. Les pratiques vidéoludiques des adolescents de 13-15 ans. *Reseaux* [en ligne]. 31 juillet 2020. Vol. N° 222, n° 4, pp. 79-112. [Consulté le 17 novembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-4-page-79.htm?contenu=article>

JONATHAN BURNAY, 2016. Sexisme et sexualisation dans les jeux vidéo : Quel impact sur le joueur ? [en ligne]. novembre 2016. [Consulté le 24 novembre 2021]. Disponible à l'adresse : [http://culture.uliege.be/jcms/c\\_2892858/en/sexisme-et-sexualisation-dans-les-jeux-video-quel-impact-sur-le-joueur](http://culture.uliege.be/jcms/c_2892858/en/sexisme-et-sexualisation-dans-les-jeux-video-quel-impact-sur-le-joueur)

- JOUËT, Josiane, 2003. Technologies de communication et genre. *Rezeaux* [en ligne]. 2003. Vol. no 120, n° 4, pp. 53-86. [Consulté le 13 décembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-rezeaux1-2003-4-page-53.htm>
- LIGNON, Fanny, 2013a. Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe. 2013. Vol. A l'école des stéréotypes, L'Harmattan, pp. pp.115 à 139.
- LIGNON, Fanny, 2013b. Des jeux vidéo et des adolescents. *Le Temps des medias* [en ligne]. 2013. Vol. n° 21, n° 2, pp. 143-160. [Consulté le 16 novembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2013-2-page-143.htm>
- MONTADIER, Anne Sophie, [sans date]. Bilan marché 2020 - SELL. *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs* [en ligne]. [Consulté le 09 décembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-video-2020>
- MONTADIER, Anne Sophie, 2019. L'Essentiel du Jeu Vidéo - Octobre 2019. *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs* [en ligne]. 2019. [Consulté le 09 décembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-octobre-2019>
- Non, les garçons ne veulent pas des personnages de jeux-vidéos hypersexualisés, 2015. *leparisien.fr* [en ligne]. [Consulté le 24 novembre 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.leparisien.fr/societe/non-les-garcons-ne-veulent-pas-des-personnages-de-jeux-videos-hypersexualises-23-07-2015-4966247.php>
- OLLIER, Elina, LEGRAND, Tanasi et LEGRAND, Richard, [sans date]. Pratiques et perceptions des jeux vidéo chez les adolescents. *02/02/2017*. pp. 44.
- ROBERT, Martine, 2020. *L'histoire en actes: Les ressources du jeu vidéo pour le savoir historique*. BoD - Books on Demand, Norderstedt. ISBN 978-2-322-20400-7.
- TER MINASSIAN, Hovig, RUFAT, Samuel, COAVOUX, Samuel et BERRY, Vincent, 2011. Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? : Pratiques et représentations spatiales des joueurs. *Espace géographique* [en ligne]. 2011. Vol. 40, n° 3, pp. 245. [Consulté le 17 novembre 2021]. DOI [10.3917/eg.403.0245](https://doi.org/10.3917/eg.403.0245). Disponible à l'adresse : <http://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2011-3-page-245.htm>
- TRICLOT, Mathieu, 2012. La féminisation du jeu vidéo (encadré). *2012* [en ligne]. 2012. N° HERMÈS-n° 62-LES JEUX VIDÉO. QUAND JOUER, C'EST COMMUNIQUER. DOI <https://doi.org/10.4267/2042/48281>. Disponible à l'adresse : <http://hdl.handle.net/2042/48281>
- TURCAN, Marie, 2020. Harcèlement sexiste et sexuel à Ubisoft : « Il a tenté de m'embrasser, tout le monde rigolait ». *Numerama* [en ligne]. 6 juillet 2020. [Consulté le 28 décembre 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.numerama.com/politique/635049-harcèlement-sexiste-et-sexuel-a-ubisoft-il-a-tente-de-membrasser-tout-le-monde-rigolait.html>

## Table des illustrations

### Tableaux

Tableau 1 Types de jeux plébiscités par une majorité significative de garçons .....	18
Tableau 2 Types de jeux plébiscités par une majorité significative de filles .....	18
Tableau 3 Types de jeux plébiscités simultanément par les filles et les garçons .....	19
Tableau 4 Âge moyen des utilisateurs selon le support utilisé.....	20

Tableau 5 Personnages masculins présentés aux élèves.....	26
Tableau 6 Personnages féminins présentés aux élèves.....	27
Tableau 7 Personnages non-sexués présentés aux élèves .....	27
Tableau 8 Type de jeux les plus cités par les filles .....	36
Tableau 9 Type de jeux les plus cités par les garçons .....	36
Tableau 10 Type de jeux cités autant par les garçons que par les filles .....	37
Tableau 11 Répartition des types de jeux selon le sexe .....	42
Tableau 12 Personnages cités selon leur sexe et selon le sexe de l'élève.....	45
Tableau 13 Les choix d'incarner ou non un personnage selon son sexe (chez les joueuses) ..	49
Tableau 14 Les choix d'incarner ou non un personnage selon son sexe (chez les joueurs) ....	49
Tableau 15 Acceptation ou non d'incarner un personnage selon son sexe et selon la fréquence de jeu du joueur.....	52
Tableau 16 Répartition des types de jeux joués selon les élèves interrogés.....	56
Tableau 17 Acceptation ou non de jouer un personnage stéréotypé selon le type de jeu joué par le joueur .....	56
Tableau 18 Acceptation ou non de jouer un personnage féminin stéréotypé selon le type de jeu joué par le joueur .....	57
Tableau 19 Acceptation ou non de jouer un personnage masculin stéréotypé selon le type de jeu joué par le joueur .....	57

## Figures

Figure 1 Répartition des élèves questionnés selon l'âge et le sexe .....	31
Figure 2 Part des élèves joueurs et non joueur selon leur sexe .....	32
Figure 3 Part des élèves joueurs selon leur sexe .....	32
Figure 4 Part des joueurs réguliers selon leur sexe .....	33
Figure 5 Répartition des jeux solo et jeux multi-joueurs selon le sexe du joueur et la fréquence de jeu .....	35
Figure 6 Répartition de joueurs selon leur sexe et le type de jeu vidéo .....	39
Figure 7 Mots les plus utilisés pour décrire le jeu vidéo.....	40
Figure 8 Répartition des plateformes utilisés par les élèves de cycle 3 .....	41
Figure 9 Répartition des plateformes utilisés par les élèves selon leur sexe .....	43

Figure 10 Part des personnages cités selon leur sexe et le selon le sexe de l'élève..... 46

# Annexes

## Annexe 1 : Questionnaire

# Les jeux vidéo

Remplis ou entoure les réponses qui te correspondent

Quel est ton prénom ? \_\_\_\_\_

Quel âge as-tu ?

8 ans      9 ans      10 ans      \_\_ \_ ans

Es-tu une fille ou un garçon ?



Une fille



Un garçon

Joues-tu aux jeux vidéo ?      Oui      Non

Combien de fois joues-tu par semaine ?



A quels jeux vidéo joues-tu ? \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Sur quoi joues-tu ?



Nintendo Switch



Xbox



PlayStation



Ordinateur



Téléphone



Tablette

Autre \_\_\_\_\_

Qu'est-ce qui te plaît dans le jeu vidéo ?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quels sont tes personnages de jeu préférés ? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## **Annexe 2 : Transcriptions des entretiens :**

### Convention de transcription :

- O : marque les interventions de la personne qui fait passer les entretiens.
- E : correspond à "Élève" et le numéro qui suit (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8) fait référence à un élève en particulier.
- // : pauses
- \* (...) \* : bruits, rires
- ? : marque une intonation montante de type interrogatif

### **Annexe 2.1 - Elève 1 :**

O : Donc E1 je n'ai plus ton questionnaire sous les yeux mais combien de temps enfin combien de fois tu joues par semaine?

E1 : Presque tous les jours

O : Presque tous les jours et combien d'heure ? Quand tu y joues tu joues combien d'heure de suite // à peu près ?

E1 : Deux heures je pense

O : Deux heures // tu joues à quoi déjà comme jeu j'ai plus ton questionnaire

E1 : Euh à Roblox

O : Ok

E1 : A Fortnite

O : Ouais

E1 : A Minecraft hum à Toca-Boca et à Among Us

O : Ok // et tu joues sur quelles plateformes ?

E1 : Euh // je joue sur plusieurs

O : Tu joues sur quoi ?

E1 : Euh la PlayStation

O : La PlayStation ouais

E1 : Mon téléphone et ma DS

O : Ok euh // je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo et j'aimerais que tu me décrives rapidement donc en un mot ou plus soit à quoi ils ressemblent soit à quoi ils te font penser // d'accord ? Donc il n'y a pas de piège hein c'est vraiment euh dès que je te montre ça à quoi tu penses

E1 : A un chevalier

O : Un chevalier très bien // donc la première image tu penses à un chevalier // la deuxième

E1 : A une rappeuse

O : A une rappeuse ok // pour la troisième

E1 : euh je sais pas  
O : ça te fait penser à quoi  
E1 : euh à un robot un peu // un peu humain enfin il a une armure de robot mais il a une tête d'humain du coup je sais pas  
O : Ok pour le quatrième  
E1 : A un ninja  
O : A un ninja / ok // pour le cinquième  
E1 : Un android un android  
O : A un android // pour le sixième  
E1 : A un enfant // a un chaton aussi \*rire\*  
O : A un chaton et un enfant ok  
E1 : Euh à un enfant qui se déguise  
O : A un enfant qui se déguise ok // pour le septième  
E1 : Euh // je sais pas  
O : Tu ne sais pas ?  
E1 : Euh // non je ne sais pas  
O : Comment tu le trouves  
E1 : Il a pas l'air très content // c'est un garçon je pense  
O : Ok // le huitième  
E1 : A une boxeuse  
O : Une boxeuse / le neuvième  
E1 : Euh // je pense à rien mais je sais pas le mot enfin  
O : Ça te fait penser à quoi ?  
E1 : A quelqu'un de méchant  
O : A quelqu'un de méchant ok // pour le dixième  
E1 : Bah à quelqu'un de normal // enfin à un humain euh  
O : Un enfant / un enfant comme vous ?  
E1 : Un peu plus âgé vers 17 ans je pense  
O : Ok // pour le onzième  
E1 : Une mécanicienne  
O : Pour le douzième  
E1 : A un enfant qui se déguise en // en requin je pense  
O : Un enfant qui se déguise en requin ok  
E1 : En dinosaure en dinosaure  
O : En dinosaure ok // pour le treizième  
E1 : // Je sais pas // euh // je sais pas  
O : Tu sais pas ?  
E1 : Non ?  
O : Elle te fait penser à quoi ?  
E1 : A // Euh  
O : Tu la trouves comment // comment tu peux la décrire ?

E1 : Bah // elle est habillée un peu // enfin // elle est pas très couverte  
O : Elle est pas très couverte ok // pour le quatorzième  
E1 : A un // personnage dans un jeu // Call of Duty mais j'y joue pas trop  
O : Qu'est-ce qui te fait penser que c'est un personnage de Call of Duty ?  
E1 : Bah son arme déjà et euh parce que parfois j'ai joué avec mon frère mais ça c'est rarement et parfois ya des // on on se bat contre des gens un peu comme ça  
O : Ok // pour le quinzième  
E1 : A un guerrier  
O : Pour le seizième  
E1 : Hum // a une fille mais // en plus héroïne du coup  
O : Qu'est-ce qui te fait penser que c'est une héroïne ?  
E1 : Bah parce que ici elle a // un espèce de // je sais pas comment on appelle ça // mais elle a l'air gentille  
O : Elle a l'air gentille très bien // le dix-septième  
E1 : Euh // quelqu'un qui fait du Kung-Fu  
O : Et le dix-huitième ?  
E1 : Euh // à une fille // euh qui aime bien tout ce qui est pastel  
O : Ok  
E1 : Enfin une fille qui aime le qui aime le coloré  
O : Ok // donc je vais te remonter toutes les photos et tu vas me dire selon les personnages qui tu aimerais jouer dans les jeu vidéo et qui tu n'aimerais pas jouer // donc le premier  
E1 : Non  
O : Non tu n'aimerais pas le jouer // le deuxième  
E1 : Parfois  
O : Le troisième  
E1 : Non  
O : Le quatrième  
E1 : Oui  
O : Oui // pourquoi ?  
E1 : Bah parce qu'il a l'air fort  
O : Il a l'air fort ok // euh le cinquième  
E1 : Euh oui aussi  
O : Oui pourquoi ?  
E1 : Bah parce que euh elle elle a l'air stylé quoi euh il  
O : Ok // Le sixième  
E1 : Non  
O : Pourquoi ?  
E1 : Il est petit  
O : Il est petit // le septième  
E1 : Non  
O : Non pourquoi

E1 : C'est pas trop mon style  
O : Ok // le huitième  
E1 : Oui  
O : Le neuvième  
E1 : Non  
O : Pourquoi ?  
E1 : Je sais pas \*rire\* je je l'aime pas trop  
O : Ok // le dixième  
E1 : Ca dépend c'est quel jeu  
O : Ca dépend c'est quel jeu  
E1 : Bah par exemple dans Call of Duty non parce que \*rire\* non et après bah // je sais pas  
quoi d'autre comme jeu  
O : Ok // le onzième  
E1 : Oui  
O : Pourquoi ?  
E1 : Bah elle a l'air forte  
O : Le douzième  
E1 : Trop petit toujours \*rire\* non  
O : Trop petit non // le treizième  
E1 : Non  
O : Pourquoi t'aimerais pas la jouer ?  
E1 : Bah c'est pas c'est pas trop mon style  
O : C'est pas trop ton style ok // le quatorzième ?  
E1 : Oui  
O : Pourquoi ?  
E1 : Parce qu'il a l'air fort  
O : Il a l'air fort // le quinzième ?  
E1 : Oui  
O : Oui pourquoi ?  
E1 : Euh // je sais pas \*rire\*  
O : Ok // le seizième ?  
E1 : Oui  
O : Oui pourquoi ?  
E1 : Bah parce qu'elle a l'air gentille et ça a l'air d'une super-héroïne  
O : Ok la dix-septième ?  
E1 : Oui  
O : Oui pourquoi ?  
E1 : Bah parce qu'il enfin il a l'air de faire du Kung-Fu  
O : Ok et la dix-huitième ?  
E1 : Oui  
O : Oui pourquoi ?

E1 : Parce que // à l'intérieur j'ai l'impression elle me ressemble un peu

O : Ok super merci beaucoup

E1 : De rien

## **Annexe 2.2 - Elève 2 :**

O : Alors E2 euh // tu m'as pas répondu sur ton questionnaire combien de fois tu joues par semaine

E2 : moi j'y joue pas tout le temps

O : Pas tout le temps // c'est combien de fois à peu près par semaine tu penses

E2 : Euh // combien de fois par semaine // euh une fois parfois plusieurs fois

O : Ca dépend des semaines

E2 : Euh ouais

O : Tu joues peut-être plus pendant les vacances aussi ?

E2 : Euh ouais surtout pendant les périodes de noël normalement

O : pendant les périodes de Noël ok // et tu joues sur quelles consoles ?

E2 : Euh sur Nintendo Switch // playstation mais j'ai la 3 / téléphones // surtout j'ai deux autres consoles mais que j'y joue pas beaucoup la Wii U et la 2DS

O : Ok tu joues tout seul ?

E2 : euh

O : Généralement // ou tu joues avec tes frères et sœurs si tu en as ?

E2 : euh je joue tout seul mais parfois à Noël Kevin ou Jonathan joue avec moi avec la petite amie de Kevin sauf qu'ils vont que pendant les périodes de Noël

O : Ok très bien // donc je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo et j'aimerais que tu me dises en un mot à quoi ça te fait penser // ça peut être n'importe quoi le mot // en un mot ou une petite phrase // alors attends je te montre // voilà alors pour le premier

E2 : euh // ça me fait penser à une personne mais j'aime bien comment il est

O : pourquoi t'aimes bien comment il est ?

E2 : parce que comme // je sais pas comment le dire mais surtout comment c'est c'est trop bien

O : Qu'est-ce qui te plaît ?

E2 : je crois que c'est l'épée elle est trop bien

O : Ok // pour le deuxième

E2 : Hum

O : A quoi ça te fait penser

E2 : Comme euh comme une fille qui un corps // je dirais comme une fille qui est au japon et qui a // comment ça s'appelle déjà // une épée de samouraï // elle est comme si elle attaquait bien que tout le monde ne voulait pas

O : Ok // pour la troisième image

E2 : Hum // je sais pas si on dirait un gentil ou un méchant mais son arm // mais comment il est j'aime trop surtout sa main

O : Ok très bien // pour la quatrième image

E2 : Je dirai comme si il était euh un catcheur euh // euh sans masque et qui est euh très fort et qui réussit à combattre

O : Très fort et qui réussit à combattre ok // pour la cinquième image

E2 : Wow j'aime trop toute son armure surtout son casque comme si c'était un agent secret

O : Comme si c'était un agent secret ok // pour la sixième image

E2 : On dirait comme une petite fille avec son pyjama // je crois que c'est comme un petit chat c'est trop mignon j'adore les petits chats

O : Un petit chat // pour la septième image

E2 : Wow là on dirait comme une fille euh de dur qui est dans qui est dans Fortnite sauf qu'elle n'a pas l'air d'être dans Fortnite

O : Ok

E2 : là on dirait comme un // je ne sais pas si c'est un garçon ou une fille qui essaie de s'entraîner pour réussir à faire un combat contre quelqu'un qu'elle connaît // une catcheuse

O : Ok // ensuite

E2 : Wow // bah lui on dirait comme si il était dans un jeu de 16 ou 18 ans surtout j'aime trop ce qu'il a derrière lui à son cou comme euh // lui c'est bien

O : Oui ok // ensuite

E2 : Hum // on dirait comme si il était dans un jeu vidéo ordinaire // mais qu'après tout à coup il vient quelque part et donc il fait donc il a eu quelque chose pour qu'il soit super puissant mais il reste c'est son secret donc il ne peut pas le dévoiler à tout le monde seulement quelques uns de ces amis

O : Ok

E2 : Là on dirait // elle est vraiment bien // j'aime bien comment elle est surtout on dirait comme si elle était choisie par quelqu'un et donc elle doit sauver le monde

O : Ok // ça c'est pour la petite fille brune ok // ensuite

E2 : Oh il est mignon // surtout on dirait qu'il a comme une tenue de dragon et qu'il est comme il essaie de chercher euh des oeufs de dragons comme ça il essaie euh d'être d'avoir plein de dragons comme ça il peut en rapporter au roi qui adore les dragons

O : Ok // ensuite

E2 : Wow // un peu comme une fille qui travaille pour un agent secret qu'elle fait semblant et qu'elle et que quelque part sur elle elle a un micro et tout le monde écoute ce qu'elle dit

O : Ok // ensuite

E2 : Là on dirait du genre // on dirait // je dirais comme un personnage de Fortnite euh j'aime bien comment il est j'aime bien surtout son casque il est trop bien

O : Son casque noir avec sa grosse arme // ensuite

E2 : Wow // je dirais comme s'il était dans // dans une aventure // c'est un aventurier et surtout c'est // je me dis que si je regarde ça c'est comme si il réussissait à faire des super inventions comme s'il pouvait réussir à aller jusqu'au bout comme ça tout son monde est normal

O : Ok // celle-ci // essaie d'avoir un mot pour la qualifier

E2 : Hum // elle a l'air comme si elle était dans une galaxie et qu'elle devait aider son roi

O : Ok // ensuite

E2 : On dirait comme un garçon ou // ou une fille // euh qui est // qui est euh par un méchant et qui essaie de contrôler le monde euh pour // pour son roi

O : Ok // et enfin la dernière

E2 : Celle-là // je crois qu'elle ressemble un petit peu à quelqu'un que j'ai déjà vu mais surtout on dirait qu'elle est comme dans un monde de bonbon surtout on peut dire par ses vêtements qu'elle doit sauver le monde // que son monde c'est un monde de bonbon

O : Ok très bien // j'aimerais que tu me dises maintenant si tu aimerais dans un jeu vidéo jouer incarner ce personnage ou pas // est-ce que tu en aurais envie

E2 : Oui

O : pour le second ?

E2 : un petit peu

O : t'as le droit de dire non si tu veux

E2 : c'est juste // c'est juste un petit peu moite-moite

O : Ok // pour la troisième

E2 : là je suis d'accord

O : Là tu aimerais bien ?

E2 : Oui

O : Pour la quatrième ?

E2 : Aussi

O : Ok // cinquième

E2 : je suis vraiment d'accord

O : Ok // celle-là tu as l'air de vraiment l'apprécier

E2 : oui elle est trop bien

O : Ok // pour la sixième ?

E2 : Je suis trop d'accord c'est trop mignon

O : la septième

E2 : Hum // ouais // oui !

O : Pour la huitième

E2 : Oui

O : Pour la neuvième ?

E2 : Hum // j'aime bien

O : Ok // pour la dixième

E2 : hum hum  
O : Oui ? // pour le onzième  
E2 : Oui  
O : Pour le douzième ?  
E2 : Oh oui  
O : Ok // il est quoi ?  
E2 : Il est trop mignon  
O : Pour le treizième ?  
E2 : Oui !  
O : Pour le quatorzième  
E2 : Oh que oui  
O : Oh que oui // là tu aimerais vraiment incarner ce personnage  
E2 : Oui !  
O : quinzième  
E2 : Hum je dirais oui  
O : Seizième  
E2 : Oh que oui  
O : Euh dix-septième  
E2 : Hum oui  
O : Oui // dix-huitième  
E2 : Hum // ouais  
O : ça c'est la petite fille // oui tu aimerais beaucoup  
E2 : oui  
O : Beaucoup ou moyen ?  
E2 : Moyen  
O : Merci E2 tu peux retourner à ta place  
E2 : De rien

### **Annexe 2.3 - Elève 3 :**

O : Donc tu joues à peu près combien de temps par semaine à peu près  
E3 : Euh par semaine // je dirais // je joue à peu près // on va dire euh // deux heures par jour  
O : Deux heures par jour et tous les jours ?  
E3 : Euh non pas tous les jours  
O : Pas tous les jours // quand ?  
E3 : Euh par exemple on va dire que je // que je joue hier euh je vais jouer euh // bah aujourd'hui et après je vais arrêter de jouer et peut-être pendant le week-end si j'ai du temps ou que j'ai rien à faire ou que je m'ennuie vraiment je vais jouer mais vraiment pas longtemps  
O : Ok // tu joues à quoi ?

E3 : Je joue à Zelda

O : Sur quelle plateforme tu y joues ?

E3 : Euh sur la wii // je joue à euh // après ya des jeux que j'ai pas marqué mais

O : Bah dis moi si tu veux

E3 : Family euh family snowboard and ski c'est un jeu de ski

O : C'est sur quoi sur la wii ?

E3 : Oui c'est aussi sur la wii // je joue à city island 5 et 4 sur l'ordinateur

O : Ok

E3 : Après ya aussi subway surf

O : C'est sur quoi ?

E3 : c'est sur téléphone et ordinateur mais je joue plus sur téléphone

O : Ok // je vais te montrer des images de personnage de jeu vidéo et tu vas me décrire rapidement en un mot ou un peu plus à quoi ça te fait penser // donc à tout à ce que ça peut te faire penser // ce que tu veux // ce que tu en penses de première vue

E3 : De première vue il me fait penser à Zelda // Link dans Zelda

O : Pourquoi ?

E3 : Parce que sa façon de s'habiller // l'arme surtout l'épée parce que dans Zelda au bout d'un moment on débloquent les niveaux et on a une épée et on débloquent aussi une armure // verte pareil de la même couleur et on va dire aussi un peu à Fortnite comment il est musclé

O : Ok pour la deuxième

E3 : Elle me fait penser à // je sais pas si tu connais ce jeu c'est un jeu sur ordinateur // on va dire euh // barbie parce que j'aime beaucoup les barbies hein je vais pas le cacher // j'aime bien leur donner un petit style décontracté

O : Donc elle te fait penser à une barbie

E3 : Oui voilà style hiphop

O : La troisième

E3 : Lui il me fait penser à Fornite beaucoup beaucoup

O : Et pourquoi ?

E3 : Parce que on dirait un peu Midas dans Fortnite

O : Ok

E3 : Parce que euh / il a l'air d'être euh // parce que on dirait que c'est enfin que c'est lui le chef qui contrôle si on lui rajoutait juste une cicatrice et une couleur violette ou dorée ça ferait Midas à fond

O : Midas sur Fortnite ok

E3 : Et si on lui crevait l'oeil droit aussi \*rire\*

O : Ok pour la quatrième

E3 : Fortnite aussi je vois pas aussi

O : A quoi il te fait penser ce personnage hors du fait qu'il te fait penser à un personnage de Fortnite ça te fait penser à quoi comme tu le trouves

E3 : Ah // musclé euh // euh assez sûr de lui

O : Pour le cinquième  
E3 : ça a l'air d'être un personnage plutôt connecté  
O : Ok très bien // pour le sixième  
E3 : Oh il est trop chou euh // je sais pas // ça me fait penser plutôt à un dessin animé qu'un jeu  
O : Plus à un dessin animé qu'un jeu // pour le septième  
E3 : Euh si // celui-là il me fait penser à un jeu mais j'ai oublié le nom // euh // c'est sur playstation et quand je vais chez mes cousins parfois on y joue  
O : Ok mais il te fait penser à quoi sinon ?  
E3 : Euh // à quelqu'un qui qui n'aime pas trop qu'on lui cherche les embrouilles un peu  
O : Ok // pour le huitième  
E3 : Ah lui il me fait penser à un jeu de boxe que j'ai que j'aime beaucoup  
O : Donc une boxeuse // celui-là  
E3 : ça a l'air d'être un jeu gang // enfin non pas gang mais un jeu plus avec des armes  
O : Ok // pour celui-là donc le dixième  
E3 : il me fait plus penser à // à comment je dirai // à bayblade  
O : A Baylbadé qu'est-ce qui te fait penser à Bayblade  
E3 : Euh sa façon de s'habiller et euh // si on lui rajoutait juste une petite coupe bleu bah ce serait le même  
O : Ok // le onzième  
E3 : Euh je sais pas // c'est juste ses armures // après je sais pas  
O : Comment tu la trouves  
E3 : Elle est assez métallique // euh // en vrai je la trouve assez belle  
O : Ok pour le douzième  
E3 : Il est chou  
O : Il est mignon // il est chou  
E3 : Il a des grosses joues rouges  
O : Ok // le treizième  
E3 : Oula // ça fait un peu penser à // à // je sais pas mais // c'est que j'ai oublié le nom du jeu  
O : C'est pas grave tu peux juste faire une description  
E3 : Elle s'habille assez gothique  
O : Pour le quatorzième  
E3 : Il est tout en métal // il a une arme // ça a l'air d'être quelqu'un qui aime assez les armes  
O : Ok // pour le quinzième  
E3 : Oh // le quinzième vu qu'il porte un casque à mon avis surtout à cause de sa coupe aussi ça doit être quelqu'un qui doit être à fond dans la musique // un peu DJ  
O : Ok // pour le seizième  
E3 : Lui par contre c'est un personnage dans Fortnite // je le reconnais  
O : C'est qui ?  
E3 : Je connais pas son nom

O : Et comment tu le trouves ?

E3 : On va dire avec plus de couleur que celui de tout à l'heure // un style // parce que tout à l'heure elle avait des grosses bottines en métal jaune avec un marteau alors que là elle est plus décontractée on va dire

O : Pour le dix-sept

E3 : ça a l'air d'être aussi un boxeur // quelqu'un qui aime se battre à mon avis avec toutes les cicatrices qu'il a

O : Et pour le dix-huitième ?

E3 : Euh // j'aime bien son style // je la trouve euh // elle me fait penser à Charlie Damelio \*rire\* // à sa façon de s'habiller

O : Ok alors maintenant je vais te remonter les images et tu vas me dire si tu aimerais incarner ce personnage ou pas dans un jeu vidéo

E3 : Ok

O : donc pour le premier

E3 : Non

O : Pour le second

E3 : Oui

O : Pour le troisième

E3 : Oui

O : Pour le quatrième

E3 : Pas trop

O : Pour le cinquième

E3 : Oui

O : Pour le sixième

E3 : Oui

O : Pour le septième

E3 : Oui

O : Pour le huitième

E3 : Oui

O : Pour le neuvième

E3 : Non

O : Pour le dixième

E3 : Oui

O : Pour le onzième

E3 : Oui

O : Pour le douzième

E3 : Oui

O : Pour le treizième

E3 : Oui

O : Pour le quatorzième

E3 : Bof

O : Pour le quinzième

E3 : Oui

O : Pour le seizième

E3 : Oui

O : Pour le dix-septième

E3 : Euh oui

O : Pour le dix-huitième

E3 : Oui

O : Et pourquoi tu aimerais en incarner plus que d'autre // pourquoi par exemple celui-là tu aimerais bien et d'autres non // qu'est-ce qui t'attire chez certains personnages ?

E3 : Parce que certains c'est c'est j'aime beaucoup ce style // c'est mon style vestimentaire ou alors ma façon d'être euh celui-là je crois que j'avais dit non parce que // enfin non // lui non parce que c'est les vêtements ils sont trop gros

O : Ok très bien // merci R

#### **Annexe 2.4 - Elève 4 :**

O : Tu as marqué sur ta feuille que tu jouais moins d'une fois par semaine // c'est quoi à peu près ton temps de jeu ?

E4 : Une heure

O : Une heure par semaine // moins ?

E4 : Euh une heure par semaine

O : Une heure par semaine tu penses ?

E4 : oui

O : Et tu joues sur quelles consoles ?

E4 : Sur Switch

O : Que sur Switch

E4 : Euh oui

O : Ok donc je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo et j'aimerais que tu me décrives rapidement à quoi il te fait penser ok // tu me dis juste un mot ou une petite phrase

E4 : Un chevalier

O : Pour la deuxième

E4 : Euh // une ninja

O : Un ninja

E4 : Un robot

O : Un robot

E4 : Un boxeur

O : Un boxeur

E4 : Euh un robot

O : Un robot

E4 : Une enfant  
O : Une enfant  
E4 : Une euh // une motard  
O : une motarde ok  
E4 : Une boxeuse  
O : Une boxeuse  
E4 : Un // un robot  
O : Un robot  
E4 : Un enfant  
O : Un enfant  
E4 : Euh // euh // une fille avec une matraque // enfin un marteau  
O : Une fille avec un marteau ok  
E4 : Un enfant déguisé  
O : Un enfant déguisé  
E4 : Une fille  
O : Une fille  
E4 : Un robot  
O : Un robot  
E4 : Un garçon de l'espace  
O : Un garçon de l'espace  
E4 : Hum // une fille robotique  
O : une fille robotique  
E4 : Un boxeur  
O : Un boxeur  
E4 : Une collégienne  
O : Une collégienne ok c'est terminé // donc je vais revenir sur les images et j'aimerais que tu me dises si tu aimerais jouer ou incarner ce personnage dans un jeu // donc pour le premier  
E4 : Oui  
O : Pour le second  
E4 : Non  
O : Pour le troisième  
E4 : Euh oui  
O : Pour le quatrième  
E4 : Oui  
O : Pour le cinquième  
E4 : Oui  
O : Pour le sixième  
E4 : Euh // non  
O : Pour le septième  
E4 : Oui

O : Pour le huitième  
E4 : Non  
O : Pour le neuvième  
E4 : Non  
O : Pour le dixième  
E4 : Oui  
O : Pour le onzième  
E4 : Non  
O : Pour le douzième  
E4 : Non  
O : Pour le treizième  
E4 : Non  
O : Pour le quatorzième  
E4 : Oui  
O : Pour le quinzième  
E4 : Oui  
O : Pour le seizième  
E4 : Non  
O : Pour le dix-septième  
E4 : Oui  
O : Pour le dix-huitième  
E4 : Non  
O : Non ok parfait E4 je te remercie  
E4 : De rien

### **Annexe 2.5 - Elève 5 :**

O : Tu as mis que tu jouais tous les jours // tu joues combien d'heure par jour  
E5 : Hum ça dépend des fois je joue deux heures  
O : Tu joues quand dans la journée ?  
E5 : Beh quand je rentre de l'école  
O : Après l'école  
E5 : Et quand le week end c'est plutôt le matin  
O : Plutôt le matin et tu joues sur quelles consoles ?  
E5 : Je joue sur Switch // PS4 // et téléphone  
O : Tu joues à quoi sur Switch  
E5 : Sur Switch je peux jouer à Lego City // Fortnite et puis c'est tout  
O : Ok et sur PlayStation ?  
E5 : Sur PlayStation Fortnite Brawlala Mortal Combat et après c'est tout  
O : Et sur téléphone du coup ?  
E5 : Sur téléphone Roblox Clash of Clan Coin Master Clash Royal et Brawlstar

O : Ok tu joues à beaucoup de jeu dis donc // j'aimerais te montrer des images de personnage de jeu vidéo et j'aimerais que tu me décrives rapidement donc en un mot ou plus à quoi ça te fait penser // ça peut être ses caractéristiques physiques ou ce que le personnage dégage // on commence avec le premier

E5 : Je trouve que lui c'est plutôt un personnage de combat // un chevalier

O : Ok // pourquoi il te fait penser à ça ?

E5 : Sa tenue comme les chevaliers // il a plutôt une armure et il a une arme

O : Ok // pour le deuxième

E5 : C'est plutôt // un personnage ninja // parce que elle a un sabre

O : C'est tout ?

E5 : Oui c'est tout

O : Ok pour le troisième

E5 : Un personnage qui me fait penser à un personnage de Fortnite

O : Pourquoi ?

E5 : Parce que c'est il a le même costume mais pas le même visage // et il a un costume qui a des pouvoirs dessus

O : Ok // pour le quatrième

E5 : Euh // je dirais un personnage // fort // comme Superman

O : Ok comme SuiperMan // pour le cinquième

E5 : Hum un personnage euh // un personnage méchant

O : Qu'est-ce qui te fait penser qu'il est méchant ?

E5 : La couleur plutôt violette qui est sur son masque

O : Ok // pour le sixième

E5 : Un personnage qui fait penser à un jeu de dessin animé

O : Pourquoi ?

E5 : C'est plutôt enfantin

O : Ok // pour le septième

E5 : Ce personnage me fait penser à un personnage de survie

O : Qu'est-ce qui te fait penser à la survie ?

E5 : Bah déjà on dirait qu'elle est dans le désert vu qu'ici ya de la de la terre // que elle a juste une chaise qui est un peu déchirée et tout // que c'est pas vraiment un casque exprès pour ce skateboard

O : Ok très bien // pour le huitième

E5 : Ca me fait penser mais pas vraiment à un personnage de Street Fighter

O : Qu'est-ce qui te fait penser à Street Fighter ?

E5 : Comme elle essaie // déjà c'est de la boxe // ses euh ses bandages dans les mains et euh // puis voilà

O : Ok très bien // pour le neuvième

E5 : Ca euh je sais je sais plus // ça fait penser à un méchant

O : Qu'est-ce qui te fait penser à un méchant ?

E5 : Euh son regard et on dirait un petit peu un pistolet je remarque j'ai l'impression qu'il a un robot vu qu'il y a des petits traits sur lui et que je sais plus ça me fait penser dans un jeu mais je ne me rappelle plus

O : Ok c'est pas grave // pour le dixième

E5 : Bah c'est un personnage euh // je sais pas trop

O : A quoi il te fait penser ce personnage ? // Il n'y a pas de question piège hein

E5 : Il aimerait devenir grand // super héro

O : Très bien // pour le onzième

E5 : Ce personnage me fait penser à une survivante beh euh // que ya des euh des gens qui aient qui essaient de détruire le monde et tout // et ça me fait penser à un nouveau personnage dans Fortnite sauver le monde ?

O : Il est comment ce personnage ?

E5 : Elle a pratiquement le même marteau jaune // l'habillement jaune mais après vers là j'ai pas l'impression parce que normalement tout est jaune et je crois qu'elle a un casque

O : Pour ce personnage

E5 : Même chose personnage enfantin il découvre dans les bois dans une forêt peut-être pour un carnaval

O : Ok celui-là donc le treizième

E5 : Personnage méchante qui tient des pouvoirs // ça me fait penser parce que // j'ai l'impression euh là ya des trucs en or et tout et j'ai l'impression que c'est un petit peu le logo du feu

O : Ok // pour le quatorzième

E5 : Celui-là euh j'ai l'impression que je reconnais beaucoup // c'est un personnage dans Marvel et aussi sur Fortnite // enfin il existe pas mais dans un mode de jeu parce que on dirait un // un extraterrestre et puis voilà

O : Ok pour le quinzième

E5 : Lui // ça me fait penser à un personnage d'un jeu qui s'appelle // je sais plus mais c'est un jeu de combat comme Fortnite

O : Ok et il te fait penser à quoi

E5 : Pas vraiment à un méchant // à un gentil mais // qui des fois peut faire des réactions comme les méchants

O : Ok // euh // le seizième

E5 : Ce personnage me fait penser qu'elle vit dans l'espace et que // elle // euh // elle prend des vaisseaux pour combattre des gens // des ennemis

O : Ok le dix-sept

E5 : Ce personnage la même chose Street Fighter // ses bandages ses blessure et puis // et puis voilà

O : Tu le trouves comment ce personnage ?

E5 : Je sais pas si je devrais dire gentil ou méchant

O : Ok

E5 : Mais pour l'instant je devrais dire quand même gentil

O : Ok et pour le dix-huitième

E5 : Ce personnage me fait penser à un fantin // personnage de pas vraiment qui n'aime pas trop euh // pas trop qu'on lui parle vu son regard mais qui aime quand même euh les choses girly

O : Ok // maintenant je vais te remontrer les mêmes personnages et tu vas me dire si tu aimerais les jouer dans un jeu vidéo ou pas // donc le premier

E5 : j'aimerais le jouer dans un jeu vidéo

O : Ok le deuxième

E5 : Non j'aime pas trop

O : Non // le troisième

E5 : Oui

O : Le quatrième

E5 : Euh // un peu

O : Un peu // moins que les autres ?

E5 : Hum

O : Le cinquième

E5 : Oui

O : Le sixième

E5 : Non

O : Non // le septième

E5 : Oui

O : Oui // le huitième

E5 : Non

E5 : Oui

O : Le neuvième // donc le neuvième oui // le dixième

E5 : Je sais pas // franchement je vais plus dire non

O : Ok // pourquoi ?

E5 : Parce que il me fait pas trop penser à un personnage que je connais un personnage qui m'évoque quelque chose dans un jeu vidéo

O : Ok très bien // le onzième

E5 : Euh oui

O : Le douzième

E5 : Non

O : Le treizième

E5 : Oui

O : Le quatorzième

E5 : Oui

O : Le quinzième ?

E5 : Oui

O : Le seizième ?

E5 : Oui

O : Le dix-septième ?

E5 : Oui

O : Et le dix-huitième ?

E5 : Un peu

O : Un peu donc moins que les autres // ok très bien // merci beaucoup E5

E5 : Merci

### **Annexe 2.6 - Elève 6 :**

O : Alors E6 j'ai pas ton questionnaire sous les yeux // t'as t'avais mis que tu jouais tous les combien temps déjà ?

E6 : Moins de une fois par semaine

O : Moins d'une fois par semaine et tu joues combien de temps // au niveau des heures

E6 : Alors ça ça dépend de mon frère parce qu'il prend plus souvent la Switch que moi et mon téléphone je l'ai pas toute la semaine

O : Ok // ok donc tu joues sur Switch et sur ton téléphone // tu joues sur d'autres plateformes ou pas aussi ?

E6 : Non // enfin si chez mon tonton mais je joue pas souvent parce que je sais pas comment faire

O : Ok c'est sur quoi ?

E6 : Sur la PlayStation

O : Ok très bien // alors je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo

E6 : Ok

O : et tu vas me dire si tu aimerais les jouer et pourquoi // alors celui-là

E6 : Euh non

O : pourquoi tu aimerais pas le jouer ?

E6 : Parce qu'il a une arme et que j'aime pas trop les trucs violents

O : T'aimes pas trop les choses violentes ok // celui-là

E6 : Oui

O : Oui t'aimerais bien // pourquoi ?

E6 : Parce qu'elle me fait penser à ce jeu de skate de mon frère

O : C'est quoi comme jeu ?

E6 : C'est un jeu en fait là où on gagne des terrains par niveaux ou des personnages dépendant des pièces qu'on gagne en faisant des figures

O : Ok // pour le troisième

E6 : Hum // non il me fait penser aux dessin animé de mon petit frère j'aime pas ça

O : Ok // pour le quatrième

E6 : Oui

O : Pourquoi ?

E6 : Parce qu'il ressemble un petit peu au personnage du jeu de mon tonton que j'aime bien

O : Ok // pour le cinquième

E6 : je sais pas trop  
O : tu sais pas trop // pour le sixième  
E6 : Oui // parce qu'elle est toute mignonne  
O : Pour le septième  
E6 : Oui  
O : Pourquoi ?  
E6 : Parce qu'elle a l'air de bien aimer l'aventure  
O : Toi t'aimes bien l'aventure  
E6 : Oui  
O : Ok // pour le huitième  
E6 : Oui  
O : Pourquoi ?  
E6 : Elle me fait encore penser à un jeu de mon tonton  
O : Ok // et t'aimes bien les jeux de boxe  
E6 : Oui // mon tonton il faisait de la boxe quand il était petit // lui non parce que j'aime pas les jeux de mon frère  
O : donc ça ressemble à un jeu de ton frère le neuvième ?  
E6 : Oui  
O : Le dixième  
E6 : Oui  
O : Pourquoi  
E6 : Je sais pas il a l'air pas mal  
O : Il a l'air pas mal il a l'air gentil ?  
E6 : Oui  
O : Le onzième  
E6 : Hum // oui  
O : Pourquoi ?  
E6 : Comme ça  
O : Comme ça // ya pas de raisons  
E6 : Non  
O : Euh // le douzième  
E6 : Hum // oui parce qu'on dirait un bébé requin  
O : Le treizième  
E6 : Euh // je sais pas  
O : Tu sais pas  
E6 : Non  
O : Quatorzième  
E6 : Non  
O : Non ? le quinzième  
E6 : Oui  
O : Oui // le seizième

E6 : Oui

O : Et pourquoi ?

E6 : Parce qu'il ressemble à Evangelion et c'est ce que mon tonton me mettait quand j'étais petite

O : D'accord // le dix-septième

E6 : Oui

O : Pourquoi ?

E6 : Il a l'air de faire de la boxe aussi

O : Il a l'air de faire de la boxe et le dix-huitième

E6 : Oui

O : Pourquoi ?

E6 : Elle a l'air rebelle

O : Elle a l'air rebelle et t'aime bien ?

E6 : Oui

O : Ok très bien merci beaucoup

E6 : De rien

### **Annexe 2.7 - Elève 7 :**

O : Tu as mis que tu jouais à peu près 2 jours par semaine

E7 : Non en fait c'est plutôt 3 jours

O : Plutôt trois jours

E7 : parce qu'en fait je joue plutôt le samedi le dimanche et le mercredi

O : A chaque fois que tu n'as pas école en fait tu joues

E7 : Oui

O : Ok // et tu joues combien de temps quand tu joues ?

E7 : Euh parfois en fait ça peut parfois une heure parfois deux heures parfois c'est court par contre

O : Parfois c'est court et parfois c'est un peu plus long ok c'est irrégulier ton temps de jeu ok // euh tu joues sur quelles consoles ?

E7 : Switch // PS4 euh // DS téléphone et c'est tout

O : Tu veux bien me dire à quels jeux tu joues

E7 : Ok les jeux que les jeux que j'aime bien c'est ça

O : Oui tous les jeux auquel tu joues beaucoup

E7 : Ouais alors Naruto storm 3 Naruto storm 4 Fortnite mais j'ai plus le droit d'y jouer par contre c'est trop violent

O : Ok

E7 : Euh ensuite ya Minecraft // ya Roblox que j'ai oublié de marquer et il y a aussi euh // euh // Minecraft et il me semble que c'est tout

O : Ok // je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo et j'aimerais en fait que tu me décrives rapidement en un mot ou en une petite phrase à quoi il te fait penser

E7 : D'accord

O : Donc celui-là // si je te montre ça tu peux me dire à quoi ça te fait penser

E7 : ça j'en ai pas la moindre idée

O : Tu peux dire ses caractéristiques // peu importe // de première vue quand tu le vois à quoi tu penses

E7: Un guerrier euh je sais pas

O : Un guerrier très bien ça me va

E7: Euh // je dirais // euh // comme un ninja je sais pas

O : Un ninja ok // pour le troisième

E7: Je dirais plutôt dans le futur

O : Ok vers le futur // pour le quatrième tu peux expliquer ton choix si tu as envie hein

E7: Plutôt un personnage de catch

O : Ok // donc un catcheur // pour le cinquième

E7: Alors ça je dirais plutôt l'espace // l'atmosphère // ça me fait penser à Star Wars en amélioré

O : Ok pour le sixième

E7: Alors ça j'en ai pas la moindre idée // euh je sais pas

O : Tu sais pas // à quoi ça te fait penser // quand tu vois cette image

E7: Je sais pas un chat

O : Un chat // pour le septième

E7: Euh // alors ça je dirais plus Fortnite

O : Fortnite tu dirais ok // et ce serait quel type de personnage dans Fortnite // il ferait quoi

E7: Alors ça j'en ai pas la moindre idée

O : Ok // pour le huitième

E7: Karaté je dirais là

O : Ok // pour le neuvième

E7: Game of Thrones

O : Game of Thrones // ok pourquoi Game of Thrones

E7: Parce que Game of Thrones c'est surtout la mort // le style // euh les graphismes super bien faits du futur

O : Ok // pour le dixième

E7: Pas la moindre idée

O : Ah t'as souvent pas la moindre idée à quoi ça pourrait te faire penser

E7: Je sais pas // je sais vraiment pas

O : Ok pour le onzième

E7: Je sais // vers le futur ça se voit et ensuite euh // euh // alors là

O : Tu sais pas ? Ok pour le douzième

E7: Euh // je sais pas si c'est un truc comme ça mais je dirais plus dinosaure\$

O : Dinosaur ok // pour le treizième

E7: Euh // agent secret je pense

O : Ok // pour le quatorzième  
E7: Euh ça je pense plutôt que c'est Fortnite // déjà l'arme ça me fait penser à un graphisme de Fortnite et le skin je l'ai déjà vu  
O : Ok // pour le quinzième  
E7: Je sais pas // ça me dit quelque chose  
O : C'est pas grave si tu sais pas // juste à quoi ça te fait penser  
E7: Encore à Fortnite mais je sais pas pourquoi // les graphismes comme ça c'est les mêmes que Fortnite  
O : Pour le seizième  
E7: Euh // alors là // je vais dire un truc mais je suis sûr c'est pas ça  
O : Mais c'est pas grave il n'y a pas de fausse réponse // tu dois juste dire à quoi ça te fait penser  
E7: Power Rangers  
O : Et ensuite  
E7: Ca c'est sûr c'est // c'est un catcheur // c'est un jeu de catch  
O : Et ensuite  
E7: Euh alors ça // euh // ça // alors ça c'est sûr j'en ai aucune idée  
O : Ca te fait penser à quoi  
E7: Un tagueuse je sais pas  
O : Une tagueuse ok très bien // maintenant je vais te redonner toutes les photos et tu dois me dire si tu aimerais les jouer dans un jeu vidéo ou pas  
E7: Oh oui  
O / Ah ça ça te plaît plus comme question  
E7: Oui // celui là oui j'aimerais bien le jouer  
O : Donc le premier oui // le second  
E7: le deux non  
O : le trois  
E7: le trois oui  
O : oui // le quatre  
E7: le quatre non  
O : non / le cinq  
E7: Oui  
O : le six  
E7: Non  
O : Le sept  
E7: Oui  
O : Le huit  
E7: Non  
O : Le neuf  
E7: Oui  
O : Le dix

E7: Non  
O : Le onze  
E7: Non  
O : Le douze  
E7: Non  
O : Le treize  
E7: Non  
O : Le quatorze  
E7: Oui  
O : Le quinze  
E7: Oui  
O : Le seize  
E7: Non  
O : Le dix-sept  
E7: Oui  
O : Le dix-huit  
E7: Non  
O : Ok j'aimerais que tu me dises pourquoi tous les personnages donc celui-là celui-là celui-là // pourquoi tu ne veux pas les jouer // pourquoi tu préfères jouer les autres  
E7: Déjà ça c'est sûr que ce jeu c'est Darwin  
O : Ok  
E7: En fait parce que déjà le style // par exemple si on revient en arrière  
O : Donc l'image 6  
E7: Franchement ça  
O : ça te plaît pas  
E7: Moi je suis plutôt du genre guerrier  
O : Tu aimes bien incarner des guerriers // et pourquoi celui-là tu ne veux pas // c'est un peu une guerrière l'image seize // pourquoi elle ne t'intéresse pas ?  
E7: Je sais pas  
O : Ok // est-ce que tu as d'autres choses à dire ?  
E7: Non  
O : Ok très bien merci beaucoup

### **Annexe 2.8 - Elève 8 :**

O : Dans ton questionnaire tu me dis que tu joues tous les jours // tu joues combien de fois par jour  
E8 : Ca dépend // des fois trente minutes des fois une heure  
O : Ok // et le week-end tu joues plus que la semaine ?  
E8 : Non c'est un peu la même chose  
O : Tu joues sur quelles consoles et tu joues à quoi ?

E8 : Je joue sur la Switch // des fois je joue à Animal Crossing à Zelda et à Mario et à Fortnite // mais plutôt sur le téléphone je me suis trompée

O : Qu'est-ce qui te plaît dans les jeu vidéo du coup ?

E8 : Je sais pas c'est un peu amusant // j'adore les images et tout je sais pas

O : Ok // je vais te montrer des images de personnages de jeu vidéo et j'aimerais que tu me décrives rapidement à quoi ça te fait penser // quels sont les caractéristiques qui te plaisent ou // donc pour le premier

E8 : ça me fait penser au jeu // euh // Zelda

O : Ok // qu'est-ce qui te fait penser à Zelda ?

E8 : La tenue et l'arme qu'il tient

O : Ok // pour le deuxième

E8 : Euh lui ça me fait penser un peu à // comment // euh // un peu le style de Fortnite

O : Un peu le style de Fortnite

E8 : Ok // pourquoi

O : Un peu son caractère et l'arme qu'il tient // euh qu'elle tient

E8 : Ok // pour le troisième

O : C'est assez // euh Fortnite

E8 : Oui

O : Pourquoi

E8 : Il a plutôt une tenue pour se battre

O : Ok // pour le quatrième

E8 : Euh // ça par contre je je sais pas

O : A quoi il te fait penser // quels sont les caractéristiques physiques // euh

E8 : Un peu balèze

O : Balèze ok // ça en un mot qu'est-ce que tu dirais sur lui

E8 : Euh // c'est un perso // ça ressemble à un personnage de Fortnite à cause de sa tenue

O : Elle est comment sa tenue

E8 : On dirait un robot avec des avec ses bras et tout

O : Ok // euh // le sixième

E8 : Ca ça me fait penser un peu à mine euh non à Animal Crossing

O : Qu'est-ce qui te fait penser à Animal Crossing

E8 : Dans Animal Crossing c'est que des animaux et ça me fait penser à un animal qui est là-bas

O : Ok // le septième

E8 : Ca c'est c'est un personnage de Fortnite à cause avec ses armes à côté

O : C'est une fille ou un garçon ?

E8 : C'est une fille

O : Le huitième

E8 : Euh // je sais pas trop

O : Ca te fait penser à quoi // on dirait quoi

E8 : Une boxeuse  
O : Une boxeuse // le neuvième  
E8 : Je sais pas // on dirait un personnage d'un film  
O : Dans quel type de film tu pourrais trouver ce personnage ?  
E8 : Un film d'action  
O : Ok le dixième  
E8 : Je sais pas // c'est un personnage normal // je sais pas trop  
O : Qu'est-ce qu'il pourrait faire ce garçon ?  
E8 : Je sais pas // je sais pas vraiment trop  
O : Tu sais pas trop // le onzième  
E8 : C'est une dame qui // on dirait quelqu'un qui qu'elle veut se battre // avec sa genre de hache et sa tenue  
O : Ok // le douzième  
E8 : ça ça me fait penser à un peu à deux jeux // à Among Us c'est comme si quelqu'un qui était de la même couleur avec des petits // des genres de // je sais pas de chapeaux et tout // et aussi ça ressemble à un animal sur Animal Crossing  
O : Ok // le treizième  
E8 : Euh // je sais pas trop  
O : Comment tu peux la décrire ?  
E8 : Elle est habillée un peu // enfin  
O : A quoi elle te fait penser  
E8 : C'est une fille avec des vêtements // euh qu'on porte pas tout le temps // je sais pas trop  
O : Le quatorzième  
E8 : C'est une // enfin là c'est un pull qui est habillé pour Fortnite en fait // pour tuer des gens  
O : Et il te fait penser à quoi le personnage // comment tu peux le décrire  
E8 : Genre avec une tenue assez chargée et avec un pistolet  
O : Ok // le suivant  
E8 : Euh // je sais pas  
O : Le seizième  
E8 : Ah ça ça me fait penser un peu à Zelda à sa tenue et fin moi quand je joue à Zelda je joue qu'avec des filles et ça me fait penser à quelqu'un avec une tenue  
O : Ok // le dix-septième  
E8 : Euh un peu balèze // ça me fait penser un peu à // à Zelda fin enfin des fois tu combats et ya des gens torse nu dans le jeu  
O : Ok et le dix-huitième // le dernier  
E8 : Lui je sais pas vraiment // un peu à // je sais pas vraiment  
O : Ok // je vais te les montrer maintenant et tu vas me dire si tu aimerais les jouer // le premier tu aimerais ?  
E8 : Pas trop

O : Pas trop // ok le deuxième  
E8 : Oui  
O : Oui // le troisième  
E8 : Non  
O : Le quatrième  
E8 : Non  
O : Le cinquième  
E8 : Oui  
O : Le sixième  
E8 : Oui  
O : Oui // le septième  
E8 : Oui  
O : Oui // le huitième  
E8 : Oui  
O : Le neuvième  
E8 : Non  
O : Le dixième  
E8 : Non  
O : Le onzième  
E8 : Oui  
O : Le douzième  
E8 : Oui  
O : Le treizième  
E8 : Oui  
O : Le quatorzième  
E8 : Oui  
O : Le quinzième ?  
E8 : Non  
O : Le seizième ?  
E8 : Non  
O : Le dix-septième ?  
E8 : Non  
O : Et le dix-huitième ?  
E8 : Oui  
O : Ok je te remercie beaucoup

# Résumé

## Résumé en français

A l'ère du numérique, les jeux vidéo prennent une place de plus en plus importante dans le quotidien des élèves. Cependant, ils ont longtemps été perçus comme un divertissement destiné aux hommes et ont souvent été vecteur de stéréotypes dégradants envers les femmes. Il est important d'observer les conséquences d'une telle exposition et l'image de la femme qu'ont les élèves. Même si on observe une augmentation de la part des joueuses, trouvent-elles vraiment leur place au sein de cette communauté ?

## Mots-clés

Jeux vidéo – pratiques vidéoludiques – stéréotypes de genre – cycle 3

## Abstract in English

As we enter the digital era, video games are taking more and more space in pupils' everyday life. However, they have been perceived as a male-only entertainment media and have been a vector of demeaning stereotypes regarding women. It is important to observe consequences of such an exposition as well as the image of women the pupils have. Even if we can observe a rise in the number of female gamers, do they really find their place and fit inside this community?

## Keywords

Video games - video game practices – gender stereotypes – Year 5