



**HAL**  
open science

# La représentation des femmes dans les jeux vidéo : le cas du jeu multijoueurs League of Legends

Océane Coppin-Luyckx

## ► To cite this version:

Océane Coppin-Luyckx. La représentation des femmes dans les jeux vidéo : le cas du jeu multijoueurs League of Legends. Sciences de l'information et de la communication. 2022. dumas-04052182

**HAL Id: dumas-04052182**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04052182>**

Submitted on 30 Mar 2023

**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.

Copyright

## Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Entreprises et institutions

Option : Entreprises, institutions, territoires et culture

# La représentation des femmes dans les jeux vidéo

Le cas du jeu multijoueurs *League of Legends*

Responsable de la mention information et communication  
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Jérémy Lucas-Boursier

Nom, prénom : COPPIN-LUYCKX Océane

Promotion : 2021-2022

Soutenu le : 21/11/2022

Mention du mémoire : Très bien

## **Remerciements**

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes à qui je voudrais témoigner toute ma gratitude.

Je voudrais tout d'abord adresser toute ma reconnaissance à Karine Berthelot-Guiet, ainsi qu'à l'ensemble des professeurs qui m'ont accompagné durant ces trois dernières années. C'est grâce à la transmission de leur méthodologie et de leurs savoirs que ce mémoire peut aujourd'hui voir le jour.

Je tiens particulièrement à remercier mon tuteur universitaire, Jérémy Lucas-Boursier, pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses précieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.

Je désire aussi remercier mon tuteur professionnel, Maxime Drouet, d'avoir pu m'accompagner depuis le début de l'année, autant professionnellement et que scolairement, et de m'avoir ainsi permis de prendre le temps nécessaire à la rédaction de ce mémoire.

Je tiens à remercier spécialement les différents joueurs qui ont pris le temps de contribuer à ce mémoire de part leurs précieux témoignages.

Enfin, un grand merci à mes proches pour leur confiance et leur soutien inestimable.

## Table des matières

<b>Remerciements</b>	0
<b>Glossaire</b>	3
<b>Introduction</b>	6
<b>I) Un jeu pensé pour les hommes ?</b>	17
A) L'accessibilité des femmes au jeu	17
1) <b>Une accessibilité technologiquement peu, voire non genrée</b>	17
2) <b>... mais une accessibilité socialement genrée</b>	20
B) La plateforme de jeu	26
1) <b>Une interface effaçant les identités (de genre)</b>	26
2) <b>Un type de jeu intrinsèquement social et sociable</b>	30
<b>II) Des représentations pensées par et pour les hommes ?</b>	36
A) Un <i>gameplay</i> limité par le genre	37
1) <b>Des champions féminins moins nombreux et moins forts</b>	37
2) <b>...en évolution</b>	40
B) Des représentations influencées par le <i>male gaze</i>	42
1) <b>Une hypersexualisation des champions féminins</b>	43
2) <b>...en évolution</b>	50
<b>III) L'appropriation et la réappropriation du jeu par les joueuses</b>	56
A) Appropriation genrée du jeu	56
1) <b>L'accession et l'utilisation du jeu : le genre au coeur de la sociabilité</b>	56
2) <b>Genre et performance</b>	63
B) Réappropriation de la représentation des femmes dans le jeu	67
1) <b>Sociabilisations féminines</b>	67
2) <b>Cosplay, fan art et fan fiction : la réappropriation de la représentation féminine par les joueurs et joueuses</b>	70
<b>Conclusion</b>	74
<b>Bibliographie</b>	78
Ouvrages	78
Thèses et mémoires	79
Études	79
Articles	79
<b>Annexes</b>	81
Entretiens	81
<b>Annexe 1 : Entretien avec le Joueur n°1 - 31/08/2022</b>	81

<b>Annexe 2 : Entretien avec la Joueuse n°2 - 01/09/2022</b>	89
<b>Annexe 3 : Entretien Joueur n°3 - 01/09/2022</b>	98
<b>Annexe 4 : Entretien avec la Joueuse n°4 - 05/09/2022</b>	104
Tableaux et graphiques	114
Annexe 5 : Statistiques globales des champions	114
Annexe 6 : Statistiques des champions masculins	117
Annexe 7 : Statistiques des champions féminins	119

## Glossaire<sup>1</sup>

ADC : *Attack Damage*, valeur des dégâts dits « physiques ».

AP : *Ability Power*, valeur des dégâts dits « magiques ».

AS : *Attack Speed*, vitesse d'attaque du champion.

*Assist* : participer au *kill* d'un ennemi avec un allié.

Baron : désigne le Baron Nashor, monstre neutre dont la mort permet aux membres de l'équipe d'obtenir des bonus.

*Build* : désigne les choix de runes, maîtrises et équipements d'un champion.

*Buff* : renforcement des caractéristiques d'un personnage, objet ou élément de jeu.

*Bush* : désigne les hautes herbes dans le jeu.

*Care* : soin, protection. Souvent utilisé pour désigner une typologie de champions.

*Carry (to)* : fait qu'un seul joueur porte son équipe vers la victoire.

CC : *Crowd control*, « contrôle de foule », sort permettant d'entraver un ou plusieurs champions ennemis.

Combo : combinaison de deux champions ayant des affinités de *gameplay*.

*Cooldown* : délai de récupération d'une compétence.

*Creep* : monstres neutres et sbires présents sur la carte.

*Dodge* : Action d'esquiver.

*Drake* : dragon, monstres neutres dont la mort permet aux membres de l'équipe d'obtenir des bonus.

*Early (game)* : Début de partie. Les joueurs sont occupés à *farmer*, aucun équipement n'est achevé, généralement du niveau 1 à 8.

*Farm/er/ing* : amasser de l'or en tuant les creeps.

*Feed* : Lorsqu'un joueur accumule les morts, on dit qu'il feed, c'est-à-dire qu'en quelque sorte, il « nourrit » son adversaire en or et en expérience.

*Gameplay* : mécaniques de jeu.

---

<sup>1</sup> <https://www.millennium.org/news/39615.html>

*Gank* : se dit lorsqu'un ou plusieurs joueurs interviennent sur un ou plusieurs adversaires pour prendre un avantage numérique.

GG : *Good Game*, « Jolie partie », pour féliciter les adversaires.

GL, HF : « *Good Luck, Have Fun* », bonne chance, amusez-vous bien. Se dit en début de partie.

GJ : *Good Job*, littéralement « Beau boulot », souvent employé par les joueurs pour féliciter son ou ses coéquipier(s) après avoir été témoins d'une belle action.

*Heal* : soin, soigner.

HP : *Health Points*, points de vie.

IA : intelligence artificielle.

*Item* : objet composant l'équipement d'un champion. Pour désigner le choix des objets, on parle d'itemisation.

*Ladder* : classement allant de la ligue Fer à la ligue Challenger.

*Lane* : voies sur lesquelles se trouvent les champions. Il existe la *toplane* (en haut de la carte), la *midlane* (au milieu), la *botlane* (en bas) et la jungle qui est un peu spéciale car elle n'est pas une *lane* à proprement dit, mais elle connecte les différentes *lanes* entre elles.

*Line-up* : composition d'une équipe.

LP : points gagnés ou perdus lors d'une partie et dont le nombre déterminent son classement au sein d'une division de ligue.

*Main* : le plus joué. Peut qualifier un champion (main champion), un poste (main post) ou un rôle (main role).

*Mate* : coéquipier.

*Match-up* : avantage ou handicap d'un champion vis-à-vis d'un autre, on parle alors de match-up favorable ou défavorable.

*Patch* : ou correctif, section de code que l'on ajoute à un logiciel, pour y apporter des modifications : correction d'un bug, traduction, crack.

Pick : sélectionner un champion.

Ping : alerte sonore et visuelle, exprime également la latence en jeu.

*Pink* : « Balise de vision », *ward* permettant de détecter les unités invisibles, champions comme *ward*.

*Premade* : équipe préarrangée.

*PO* : Pièces d'Or, argent dont le joueur dispose.

*Range* : portée.

*Roam* : fait de se déplacer de sa voie vers celle d'un coéquipier afin de l'aider

*Skill* : compétences d'un champion. Sert également pour parler du talent du joueur.

*Spells* : compétences propres à chaque champion

*Split push* : stratégie qui consiste à envoyer un champion sur la voie du haut où la voie du bas, afin d'appliquer une pression sur l'équipe adverse.

*Stack* : cumuler, définit une charge sur un sort ou un objet.

*Tank* : champion dont la spécialité est la canalisation des dégâts des ennemis grâce à sa résistance, ses compétences ou encore ses objets activables.

*Teamfight* : combat d'équipes.

*True damages* : dégâts ne prenant pas en compte les résistances physiques et magiques (armure et résistance magique), ce sont donc des dégâts dits « bruts » ou « fixes », c'est-à-dire directement déduits des points de vie.

*Try Hard* : fait de durement essayer de gagner. Souvent associé aux parties classées.

*Ward* : balise ou jalon de vision. Elle permet de donner la vision sur la zone proche de l'endroit où elle est placée.

*WP* : *Well Played*, « Bien joué », similaire à GJ.

## Introduction

Avez-vous pu découvrir le personnage d'Aloy dans *Horizon II : Forbidden West* ? Cette guerrière talentueuse incarne le personnage principal du jeu. Conçue pour offrir de nombreuses possibilités tactiques au combat, le studio Guerilla Games imagine un personnage féminin fort. Intelligente et forte, son apparence physique est inspirée de l'actrice néerlandaise Hannah Hoekstra. Ainsi, le personnage a un visage un peu rond, des sourcils assez marqués même s'ils restent dessinés, de longs cheveux roux tressés de manière guerrière. Mais ce qui nous frappe le plus c'est le réalisme de son design : ses cernes, ses rougeurs, son duvet... le jeu atteint un niveau technologique inédit dans son réalisme. Mais ce n'est pas pour plaire à tout le monde. Jugée trop ronde de visage et "barbue", le réalisme du personnage, tant technologique que social, est remis en question par les joueurs habitués aux stéréotypes<sup>2</sup> féminins hollywoodiens. Mais pourquoi le réalisme technologique a-t-il autant évolué alors que le réalisme social continue de faire débat ? Pour comprendre cette différence, reprenons l'histoire du jeu vidéo et la façon dont les femmes y sont dépeintes.

Du simple bloc de pixels se déplaçant de gauche à droite aux paysages ultra réalistes dont l'herbe ondule au gré d'un vent virtuel, les jeux vidéo n'ont cessé d'évoluer depuis plus de 50 ans et de gagner en réalisme. Mais que sont les jeux vidéos ? « Un jeu vidéo est une activité de loisir basée sur des périphériques informatiques (écran LCD, manette/joystick, hauts parleurs, ...) permettant d'interagir dans un environnement virtuel conformément à un ensemble de règles prédéfinies »<sup>3</sup>. Les jeux sont donc des dispositifs<sup>4</sup> formant un ensemble hétérogène constitué de discours, d'institutions, d'aménagements architecturaux, de règles et de lois, et ceux-ci reflètent l'évolution du *gaming*<sup>5</sup> depuis plus de 50 ans. Lorsque les premiers jeux vidéo apparaissent à la fin des années 1940, ce ne sont encore que des jeux statiques où l'écran ne permet d'afficher qu'un état fixe du jeu. Les ordinateurs sont alors une découverte encore toute récente et sont loin de ressembler à ceux que nous utilisons actuellement. C'est avec *Tennis for Two* que l'histoire du jeu vidéo débute vraiment. En 1958, William Higinbotham va créer un jeu de tennis permettant à deux joueurs de s'affronter en reliant ce que nous appellerions aujourd'hui des manettes à un oscilloscope. L'aventure est alors lancée, il ouvre la porte aux années 1970 et 1980 où des technologies comme le microprocesseur vont permettre de faire évoluer les jeux vidéos vers les consoles, mais également permettre de démultiplier les supports : consoles, arcades, ordinateurs... le jeu tel que nous le connaissons commence à prendre forme. Grâce à *Nintendo*, les jeux vont s'inviter

---

<sup>2</sup> Un stéréotype, ou une prénotion, étant une opinion généralisée concernant, le plus souvent, un type d'individus, un groupe ou une classe sociale.

<sup>3</sup> <http://www.dicodunet.com/definitions/sports-loisirs/jeu-video.htm>

<sup>4</sup> FOUCAULT Michel, *L'Ordre du discours*, 1970

<sup>5</sup> Le *gaming* est l'action de jouer

dans les maisons et se populariser grâce à des icônes comme *Mario* ou *Zelda*. À partir des années 1990 c'est une véritable course qui démarre entre les différentes firmes du jeu vidéo, permettant de révolutionner le monde du *gaming* en commercialisant de nouveaux produits chaque année. Enfin, l'avènement d'Internet va bousculer cette industrie naissante, en introduisant les jeux en ligne individuels et multijoueurs, et en faisant du jeu vidéo une pratique culturelle partagée par des millions de joueurs, de plus en plus médiatisée, jusqu'à en devenir un sport. Grâce à cette évolution technologique, ce ne sont pas seulement les supports de jeux qui ont changé, mais les jeux eux-mêmes, devenant de plus en plus complexes, mais également de plus en plus réalistes.

Pendant longtemps, les femmes n'ont été représentées que comme personnages secondaires et passifs à l'image de Peach, la princesse devant être sauvée par Mario pour gagner le jeu. Elles n'avaient pas de représentation propre et engageante. Toutefois, cela correspondait alors à la représentation standard des femmes dans les productions culturelles, à l'instar du cinéma par exemple où le scénario emblématique de la demoiselle en détresse était très répandu. La première héroïne célèbre de jeu fut Ms PAC-MAN, une version féminine de PAC MAN suite à son succès. La représentation de la femme était alors réduite à sa féminité stéréotypée : bottes à talon, noeud et maquillage roses. Ce n'est qu'avec *Metroid* que les protagonistes féminines se sont vraiment développées dans l'industrie du jeu vidéo. Nommé « the first playable human female character in a mainstream videogame »<sup>6</sup> par le Guinness World Records en 2013, Samus Aran était le personnage principal du jeu vidéo. Représentée en combinaison armée intégrale, elle n'avait aucun signe de féminité identifiable : ni visage, ni formes féminines. Ainsi, beaucoup de joueurs pensaient jouer un homme, jusqu'à ce que son genre soit révélé, à la fin du jeu. Remettant en question tous les stéréotypes de genre, ce personnage montrait que les femmes pouvaient être représentées de la même manière que leurs homologues masculins, et être aussi fortes qu'eux. C'est alors que les protagonistes féminins se sont multipliés, nous amenant à sa plus célèbre représentante : Lara Croft, dans le jeu *Tomb Raider*. Icône de l'héroïne féminine, sa représentation a traversé les âges et les médias. Lorsque *Tomb Raider* sort en 1996, le jeu vidéo est reçu positivement par la critique et son personnage principal est vu comme précurseur. *Lara Croft* représente le pouvoir au féminin grâce à ses aventures solitaires en short kaki. Toutefois son personnage va vite devenir un *sex symbol*, s'incarnant au cinéma par l'icône Angelina Jolie. Cette représentation devient alors un standard dont les normes de beauté seront largement repris, en témoignent les *Street fighter* ou encore le personnage de *Bayonetta* qui va jouer la sursexualisation pour questionner cette représentation irréaliste

---

<sup>6</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Samus\\_Aran](https://en.wikipedia.org/wiki/Samus_Aran)

des corps<sup>7</sup>. Car, en effet, les femmes représentées dans les jeux vidéo ont beau être de plus en plus réalistes, il n'empêche qu'elles continuent de répondre à des standards qui, eux, ne le sont pas et ne reflètent pas la diversité des corps féminins. Si depuis les années 1990 ces représentations ont évolué, il est cependant difficile de rompre avec ces modèles qui se sont ancrés dans nos médias et nos représentations collectives. Cela nous amène à nous questionner sur la façon dont le genre est représenté et représentable dans ces œuvres, qui n'ont cessé d'évoluer. Tout d'abord, nous devons éclairer la notion de genre, souvent confondu avec le sexe et parfois considérée à tort comme une « catégorie de plus »<sup>8</sup>, un simple « cache-sexe ». Le genre est une logique sociale générale qui assujéti les individus en raison de leur sexe perçu, de leur pratique sexuelle ou de la mise en scène de l'identité de sexe. Cette notion tend ainsi à déconstruire les identités genrées et donc à souligner les stéréotypes qui leurs y sont liés. Par exemple, la préférence des filles pour le rose est une construction genrée, qui n'a rien de naturel. Le genre est donc une construction sociale qui permet de considérer les hommes et femmes comme étant déterminés socialement et non biologiquement, questionnant la définition même de la femme. Nous considérerons les femmes comme des êtres humains s'identifiant au genre féminin, et la femme, et par extension la féminité, comme une construction sociale définie par un processus de socialisation continue, commençant dès la pré-naissance. Nous la considérerons donc comme un système de signes<sup>9</sup>, faisant partie de la culture.

Ayant défini les notions de genre et de féminin, il convient de s'intéresser à ces opérateurs de catégorisation et à la manière dont ils se manifestent dans des pratiques et discours, c'est-à-dire la façon dont le féminin est représenté. En effet, par représentation, nous entendons l'« action de rendre quelque chose présent à quelqu'un en montrant, en faisant savoir »<sup>10</sup> selon la définition du CNRTL. Cette action n'est pas neutre, car les jeux sont des médias, c'est-à-dire des médiums, des objets jouant un rôle d'intermédiaire. Or, « le médium c'est le message »<sup>11</sup> : les médias créent un environnement, ils ne sont pas un contenant neutre, ils ont un effet sur les messages, le contenu et au-delà sur notre manière de voir le monde. Toutefois, chaque jeu crée un environnement spécifique, ce qui implique des représentations spécifiques à chaque média. Parmi les jeux vidéos, il existe une large typologie de jeux et donc de médias propres : jeux d'actions, d'aventure, d'action-aventure,

---

<sup>7</sup> COVILLE Marion sous la direction de LIGNON Fanny, « L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge. Politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo » dans *Genre et jeux vidéos*, 2019

<sup>8</sup> CLAIR Isabelle, *Sociologie du genre*, 2012

<sup>9</sup> BARTHES Roland, *Mythologies*, 1957

<sup>10</sup> <https://www.cnrtl.fr/definition/representation>

<sup>11</sup> MC LUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, 1964

de rôle, de réflexion, de simulation, de stratégie et les autres jeux<sup>12</sup>. La représentation des femmes diverge donc selon les jeux, non seulement en raison des choix faits par les créateurs, mais également en raison de la diversité des jeux et des modes de représentation qu'ils permettent. La représentation peut se manifester de différentes manières : visuellement, sonorement et narrativement. Tout d'abord, la typologie de jeux va orienter la représentation visuelle. Chaque jeu implique un angle de vue différent : par exemple, certains nous permettent de voir le jeu à travers les yeux du personnage que nous incarnons, alors que d'autres nous permettent de contrôler notre champion en vue aérienne, permettant une représentation visuelle du personnage. La technologie va également limiter la représentation : c'est elle qui détermine le réalisme des personnages par exemple. Toutefois, la représentation visuelle reste majoritairement un choix de *character design*<sup>13</sup>. Prenons l'exemple de Lara Croft. L'héroïne est une aventurière évoluant dans des milieux hostiles, toutefois elle ne porte qu'un short et un top ne lui permettant pas de protéger son corps. Celui-ci est d'ailleurs hypersexualisé avec des formes irréelles, disproportionnées. De plus, la caméra peut être déplacée et nous pouvons zoomer et dézoomer, action non essentielle pour le jeu, puisque la vision du personnage aurait suffi au *gameplay*. Cela permet alors d'observer le corps du personnage sous tous ses angles. Ce sont donc des choix de *gameplay*, mais également de *character design* qui vont avoir une influence sur les représentations féminines. À cela s'ajoute le fait qu'il faut distinguer deux types de représentations visuelles pour certains jeux : *in et out of game* puisque les personnages sont représentés dans le jeu, mais également en dehors par la couverture par exemple ou par la plateforme permettant d'entrer dans le jeu. À la représentation visuelle s'ajoute également la représentation sonore. Dans beaucoup de jeux, les personnages interagissent à l'oral. Une voix est donc associée au personnage, le caractérisant, ainsi que des répliques, relevant alors de la représentation narrative du personnage. Celle-ci varie beaucoup en fonction de la typologie de jeu, certains étant très centrés sur l'action de narration comme les jeux de simulation par exemple, et d'autres délaissant presque totalement la narration comme les jeux de tir. Toutefois, certains jeux vont créer un récit à côté du jeu, comme le *Lore* de *League of Legends* où l'univers du jeu est explicité et chaque personnage a une histoire. Ainsi, le récit du personnage, son comportement et parfois même ses réflexions sont, avec les autres types de représentations, des éléments de la construction de sa représentation globale, et donc de son genre.

Toutefois, nous pouvons également considérer que cette représentation est co-construite par les joueurs, puisque leur regard, jugement et interprétation vont avoir une influence, et ce d'autant plus dans le cadre de la médiatisation des contenus. En effet, le jeu

---

<sup>12</sup> « Typologie des jeux vidéo », dans *Hermès, La Revue* 2012/1 (n° 62), pages 15 à 16

<sup>13</sup> Le *character design* étant la conception d'un personnage et de son style graphique

est un media qui circule dans l'espace et qui est modulé par celui-ci : « nous forgeons nos outils et ceux-ci nous forgent »<sup>14</sup>. De par leur évolution technique, mais également sociale, les jeux dépendent de la société dans laquelle ils évoluent, ce qui est d'autant plus vrai à l'heure de la mondialisation où beaucoup de jeux sont présents sur des dizaines de pays à travers le monde. Nous voyons par exemple que la représentation des personnes de couleur a pu évoluer dans l'industrie du jeu vidéo en raison de l'évolution des moeurs dans la société, mais continue de refléter cette période de transition vers une égalité des représentations, existant également dans les oeuvres littéraires ou cinématographiques par exemple. C'est d'autant plus vrai avec les jeux vidéos car ils suscitent non seulement une interaction, mais un vrai engagement de la part de la communauté des fans<sup>15</sup>. Ceux-ci vont ainsi interagir avec le jeu et son univers grâce au cosplay, fanart et fanfiction qui sont des moyens de réappropriation et de modification partielle du jeu. Enfin la représentation des femmes dans les jeux vidéos dépend également du fait de rendre présentes les joueuses dans l'espace du jeu. Au-delà de la manière dont le jeu les dépeint, c'est l'appropriation du jeu par les joueuses qui influe sur leur représentation. Or cette appropriation est limitée par l'environnement de jeu, les symboliques qu'il porte et qui lui sont attribuées, ainsi que par la socialisation des joueuses. La socialisation est le processus de construction des identités, constitué de la socialisation primaire (enfant) et secondaire (adulte). Ainsi, si en 2021, 50% des joueurs de jeux vidéo étaient des femmes en France, cette activité continue d'être perçue comme un loisir destiné aux jeunes hommes. Mais pourquoi ce stéréotype persiste-t-il ? Pourquoi les femmes continuent d'être considérées comme minoritaires dans l'espace de jeu alors même qu'elles sont à égalité avec les hommes ? Ce sont des questions essentielles pour comprendre les mécaniques de changements de moeurs et de comportement. C'est un réel enjeu de pouvoir<sup>16</sup> qui se pose ici : les hommes ont-ils une réelle capacité d'invisibilisation des femmes ? Les femmes elles-mêmes ne s'auto-invisibilisent-elles pas également ?

Afin de questionner la représentation des femmes, nous avons décidé de faire un focus sur le jeu *League of Legends*. Au-delà de notre connaissance de ce jeu, ce sont ses caractéristiques qui ont motivé notre choix. Tout d'abord parce que c'est un des jeux les plus populaires, joué par 180 millions de personnes chaque mois<sup>17</sup>. Créé en 2009, le jeu n'a cessé de gagner en audimat et en popularité. Jeu de stratégie, il est une référence parmi les MOBA, ou *Multiplayers Online Battle Arena*. Ce jeu est caractérisé par le fait d'incarner un personnage au sein d'une équipe combattant, ensemble, une autre équipe dans le but de détruire la base

---

<sup>14</sup> MC LUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, 1964

<sup>15</sup> BOURDAA , *Les Fans. Publics actifs et engagés*, Caen, C&F Editions, coll. « Les enfants du numérique », 2021

<sup>16</sup> FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, 1975

<sup>17</sup> <https://twitter.com/riotgames/status/1455172784938651649?s=20&t=RLD1RJBsPltj0H6DulPexA>

ennemie. Le jeu MOBA tire son nom des arènes de l'Antiquité, dont il s'inspire largement. En effet, les joueurs incarnent un personnage devant terrasser tous ses ennemis. Il est pensé pour être un mode de jeu très compétitif nécessitant entraide, coopération, stratégie et réflexes. L'univers convoqué par le jeu est ainsi très marqué par des valeurs viriles autour de la guerre et du combat, valeurs attribuées aux hommes. Cela n'a pas empêché les femmes de s'emparer du jeu, même si nous n'avons malheureusement pas de statistiques officielles concernant leur proportion parmi les joueurs actuellement. Loin d'être figé dans le temps, le jeu est en constante évolution. Dans ses aspects technologiques, esthétiques, mais également de développement et de produits dérivés. En effet, le jeu est en constant développement, tout d'abord en terme de *gameplay* : il cherche à être toujours plus performant et plus intéressant. Ainsi, le jeu est régulièrement mis à jour pour régler les bugs techniques ou améliorer les designs par exemple, mais également pour équilibrer le jeu ou encore pour ajouter de nouveaux joueurs ou modes de jeu. En effet, chaque année, plusieurs champions sont ajoutés au jeu et un mode de jeu éphémère est proposé plusieurs fois dans l'année. À cela s'ajoutent également les nouveaux jeux de l'univers Runeterra : le jeu de cartes *Legends of Runeterra*, le mode de jeu et application mobile *Teamfight Tactics* ou encore le jeu mobile *League of Legends: Wild Rift*. Le jeu parvient ainsi à se renouveler, à proposer de nouvelles pratiques et à s'adapter à la demande et à la société. Ses produits dérivés comme des jeux éphémères de simulation ou sa série *Arcade* participent à son rayonnement, voire à sa démocratisation, touchant des publics plus larges que ceux des MOBA. Le jeu s'étend tellement, qu'il s'est également professionnalisé, devenant l'un des principaux jeux de la scène e-sport. Avec 73,9 millions de téléspectateurs, la finale des Worlds 2021 a battu des records et a montré au monde entier l'ampleur qu'avait pris l'univers du *gaming* dans les mondes du loisir et du sport. Toutefois, aucune femme n'a été représentée parmi l'ensemble des joueurs du championnat, alors qu'il n'est pas réservé aux hommes.

Si un réel effort est fait pour inclure les femmes dans le jeu et mieux les représenter, une tension existe toujours entre les représentations normées et les nouveaux enjeux de représentation. En effet, les jeux vidéos sont des mondes imaginaires qui n'ont pas vocation à être similaires à la réalité, mais qui sont des expériences qui sortent du quotidien et plongent les joueurs dans des univers. Ainsi, il est attendu des champions qu'ils soient beaux et forts, notamment dans une logique marketing puisqu'ils doivent donner envie d'être joués. Dans une société où la socialisation de sa population continue d'être genrée, malgré des efforts de déconstruction des stéréotypes, il est difficile d'imposer à ce milieu très masculin une représentation neutre du genre. Notre recherche tentera donc de répondre à la question suivante :

## **Dans quelle mesure la représentation des femmes dans *League of Legends* est-elle limitée par les stéréotypes de genre et la socialisation genrée ?**

Pour cela, nous partirons de quatre hypothèses de travail :

- Hypothèse 1 :

La représentation des joueuses est limitée en raison d'une sous représentation de celles-ci dans l'ensemble des jeux vidéos et plus précisément dans les jeux MOBA.

Hypothèse 1.a : Si les femmes jouent moins aux jeux de stratégie, c'est parce qu'elles ont intériorisé que ce n'était pas des jeux pour elles.

Hypothèse 2.b : Si les femmes jouent moins aux jeux MOBA, c'est parce que l'environnement de jeu ne leur est pas favorable.

- Hypothèse 2 :

Les champions féminins sont sous-représentés, stéréotypés et hypersexualisés dans League of Legends, mais cette représentation évolue en même temps que le jeu et s'adapte aux débats actuels.

Hypothèse 2.a : Les personnages féminins sont moins nombreux et sont surreprésentés dans les catégories de soin, même si cette représentation évolue avec le temps.

Hypothèse 2.b : Les personnages féminins sont hypersexualisés, même si cette représentation évolue avec le temps.

- Hypothèse 3 :

Les joueuses se focalisent sur le rôle de support avec des champions féminins et féminisés, limitant leur appropriation du jeu et notamment du classement

Hypothèse 3.a : Les joueuses jouent majoritairement support, et notamment des personnages de soin, limitant leur impact sur le jeu et donc leur réussite.

Hypothèses 3.b : Les joueuses peuvent aussi bien jouer des personnages féminins que masculins, en revanche les joueurs ont plus de mal à jouer des personnages féminins.

- Hypothèse 4 :

Les femmes s'approprient le jeu grâce à des moyens détournés, se le réapproprient.

Hypothèse 4.a : Afin de créer un environnement propice au jeu, les joueuses s'entourent de femmes pour jouer.

Hypothèse 4.b : La représentation des femmes dans le jeu est reprise et modifiée par les joueuses, qui se les réapproprient dans la réalité.

Afin d'étudier ce sujet assez vaste, nous avons utilisé différentes méthodologies liant à la fois analyses quantitatives et qualitatives, l'appui sur d'autres études, ainsi que sur des ouvrages de références. L'utilisation parallèle de ces différentes méthodologies a pour but de se compléter et de s'enrichir, afin d'en tirer une analyse globale et ainsi éviter les biais cognitifs.

Tout d'abord, nous avons fait un état de l'art sur ce qui avait été fait concernant les jeux vidéos et les sciences de l'information et de la communication, et plus précisément sur *League of Legends*. Cela nous a à la fois permis de mieux définir notre sujet en le délimitant, et permis d'avoir des premiers éléments d'analyses et de réponses sur lesquels nous avons pu appuyer notre étude. Certains de ces résultats ont été repris dans ce mémoire sans pouvoir être mis en question par nos analyses, car trop à la marge des études réalisées, et d'autres ont été challengés par nos différentes études.

Ensuite, nous avons cherché à analyser le jeu en lui-même. Pour cela, il fallait analyser sa plateforme : comment accède-t-on au jeu ? Quelle est la première entrée dans le jeu ? Qu'est-ce que la plateforme met en avant et permet ? Nous avons donc cherché à télécharger le jeu, nous avons créé un compte et découvert la plateforme de jeu, en gardant en capture d'écran les différentes étapes de l'installation et de la découverte de la plateforme. Afin d'avoir une vision plus globale, nous avons à la fois utilisé un compte créé pour l'occasion, permettant d'aborder l'entrée dans le jeu, et un compte déjà existant, permettant de voir plus de choses sur le jeu car il y a une différence de possibilités de jeux selon le niveau du joueur jusqu'au niveau 30. Grâce à ces deux comptes, nous avons ainsi pu mettre en avant les principaux éléments caractéristiques du jeu, et les analyser à l'aune de notre sujet. Cela nous permet notamment de répondre à notre première partie, consacrée au jeu en lui-même et à ses caractéristiques propres, puisque, comme nous l'avons vu, chaque jeu est différent et permet une certaine représentation.

À cela, s'ajoute l'univers de *League of Legends* qui sort en partie du cadre de la plateforme de jeu. En effet, la description détaillée de l'univers de jeu ainsi que de ses personnages, se trouve sur le site « [universe.leagueoflegends.com](http://universe.leagueoflegends.com) ». Sur ce site sont détaillés l'ensemble des récits du jeu, que ce soit ceux des régions ou des personnages même. Nous nous sommes focalisés sur les 161 personnages sortis jusque juillet 2022, dans l'idée d'analyser la représentation des femmes. Pour ce faire, nous nous sommes concentrés sur une étude quantitative de la représentation des champions. Afin d'obtenir des chiffres les plus neutres possible, nous avons créé un tableau prenant en compte différents éléments pour l'ensemble des personnages, dont voici la liste :

- le nom du personnage
- sa représentation visuelle principale

- sa date de sortie
- son genre, déterminé par le récit des personnages qualifiés de “il” ou “elle”
- son poste principal, déterminé par les habitudes de jeu mais ne permettant pas de connaître l'ensemble de l'utilisation d'un champion
- son rôle principal, déterminé par le jeu
- sa forme, puisque les champions de *League of Legends* ne sont pas tous humanoïdes
- sa colorimétrie
- son nombre de *skins*
- des critères détaillés concernant la représentation visuelle des champions, sur lesquels nous allons revenir afin d'expliquer les choix retenus
- la difficulté, déterminée sur une échelle de 1 à 3 par le jeu
- le kit de sorts, en s'attardant sur les noms de ceux-ci
- la description du champion, c'est-à-dire le titre qui lui est donné

Grâce à cette liste de caractéristiques, nous espérons pouvoir trouver certaines tendances dans les représentations genrées, et ainsi mettre en avant ce qui pourrait différencier les deux genres, ou non. Afin de traiter au mieux les aspects visuels notamment de chaque champion en étant le plus objectif possible, nous nous sommes focalisés sur un certain nombre d'éléments qui nous semblaient les plus intéressants à regarder au vu de la représentation stéréotypée du genre, et de l'hypersexualisation qui existe dans le monde des jeux vidéos. Ainsi, nous nous sommes concentrés sur le corps des personnages : sa taille, ses zones sexualisés (poitrine, torse, fessiers), le rapport taille/poitrine/fessiers ou épaules/bassins, la disproportion et l'irréalisme des corps un peu plus subjectif comme élément de mesure, les caractéristiques physiques dites viriles (épaules larges, musculature) et féminines (maquillage, poitrine). Mais également sur les vêtements : si ceux-ci étaient peu ou assez couvrants, si le champion était équipée d'une armure (qu'elle soit lourde, légère ou inexistante), les parties du corps dénudées (torse, bras, dos, jambes, décolletés) et les éléments différenciant (marques, tatouages, cicatrices). Enfin, nous avons regardé les poses des personnages : ce qui est montré (poitrine ou fessiers mis en avant par la posture) et le genre de poses - narratives, permettant de comprendre l'histoire du champion, combattante - allant vers l'ennemi, surplombante, assise ou révélatrice - c'est-à-dire cherchant à mettre en avant certaines parties du corps de par son positionnement. Et enfin, sur leur *gameplay*, c'est-à-dire à la fois leur poste principal, leur rôle principal et leur kit de sorts dans une moindre mesure pour des raisons de difficulté de comparaison, que nous pouvions également aborder par le rôle. Afin de compléter cette analyse cherchant à être la plus objective possible, nous avons réalisé une analyse qualitative de certains champions, notamment féminins, à partir des résultats quantitatifs que nous avons obtenus. Il aurait été intéressant de le faire pour l'ensemble des personnages afin d'aller plus loin, mais au vu du nombre de personnages et

de la portée de notre sujet cela n'était malheureusement pas possible. Nous avons ainsi choisi les champions étudiés afin d'illustrer et d'approfondir nos résultats quantitatifs et pour aborder certains sujets que nous ne pouvions quantifier dans ce cadre, comme les champs lexicaux ou les schémas narratifs. Ces analyses qualitatives se sont donc concentrées uniquement sur certains éléments (corps, vêtements, position, etc).

Notre étude cherche également à analyser la représentation des femmes/joueuses dans le jeu. Il fallait donc que nous étudions les pratiques des joueurs afin de comprendre quelle place leur était donnée et prise. Nous avons donc réalisé un questionnaire abordant différents points : un rapide portrait (âge, sexe, expérience de jeu et classement), leurs préférences de jeu (modes de jeu et applications, poste et rôle sur lesquels ils ont débuté, poste et rôle principaux, premier et principal champion), leurs pratiques de jeu (avec qui ils jouent et comment ils communiquent) et enfin leur réappropriation du jeu (cosplay, fanart). Les questions cherchaient à approfondir des éléments mis en avant par les études déjà réalisées et prises en compte dans notre état de l'art, et plus globalement à répondre à un certain nombre de nos hypothèses. Afin de ne pas biaiser les réponses, nous n'avons pas souhaité mettre en avant la dimension de genre de notre étude, nous focalisant sur les pratiques des joueurs et n'annonçant pas le sujet exact de notre mémoire, et nous avons cherché à avoir des questions les plus neutres possibles. Afin de toucher les joueurs de *League of Legends*, nous avons diffusé ce questionnaire sur différents groupes Facebook (*League of Legends France* et *League of Legends France*) et Discord (*League of Legends FR*, *League of Legends : Wild Rift FR*, *LoLFR*, *Okonaye : League of Legends*, *ALLIES*, *Game Center Online*, *LOL Party* et *League Of Legends France*), permettant de toucher des cibles de joueurs assez diversifiées. Afin d'avoir assez de réponses de la part de joueuses, nous avons décidé de le diffuser dans un groupe Discord 100% féminin nommé *Girls Empire* réservé au gaming pour les femmes. Nous avons décidé d'atteindre les 100 réponses afin d'avoir un échantillon assez représentatif pour l'étudier. Et enfin, pour compléter et approfondir ce questionnaire dont les réponses étaient fermées, nous avons effectué quatre entretiens avec des répondants du questionnaire souhaitant être recontactés. Nous avons choisi de nous entretenir avec deux joueurs masculins et deux joueuses féminines, afin de pouvoir comparer leurs pratiques et expériences de jeu. Ils n'ont pas été sélectionnés de manière arbitraire, mais afin d'approfondir des analyses tirées de l'étude quantitative. Nous nous sommes concentrés sur 3 éléments : leur rôle de support, leur classement et leur pratique du *cosplay* ou du *fanart*. L'entretien suivait un guide de questions, mais celui-ci s'est enrichi au fur et à mesure des entretiens, grâce aux différentes analyses qui pouvaient ressortir des échanges. Le ton était à nouveau neutre, nous sommes repartis des réponses données au questionnaire, commençant la confirmation du rapide portrait du joueur, afin d'aborder ces pratiques de jeu (ce qu'il appréciait jouer, pourquoi et sa façon d'y jouer). Les questions les moins neutres et

s'approchant davantage du cœur du sujet étaient majoritairement posées en fin d'entretien afin de ne pas biaiser les prochaines réponses, comme par exemple la représentation des champions féminins dans le jeu.

Enfin, afin d'analyser la réappropriation du jeu par les femmes et approfondir les échanges qualitatifs que nous avons pu avoir, nous avons décidé d'analyser un serveur Discord 100% féminin que nous avons intégré afin de diffuser notre mémoire. Pour cela, nous avons appliqué une analyse de plateforme au serveur *Girls Empire*.

## I) Un jeu pensé pour les hommes ?

Les jeux vidéo sont des dispositifs composés de règles qui façonnent un environnement de jeu. Ces règles ont majoritairement été décidées par des hommes, puisque ceux-ci ont professionnellement dominé le monde du *gaming* depuis la création des jeux vidéo. Mais alors, *League of Legends* n'est-il pas un jeu pensé par les hommes pour les hommes ? Dans cette partie nous chercherons à comprendre comment le jeu lui-même, à travers son accessibilité et son environnement, peuvent avoir un impact sur la représentation des femmes en tant que joueuses, dans *League of Legends*. Pour cela, nous étudierons tout d'abord la façon dont nous pouvons accéder au jeu et les potentielles différences liées au genre, avant d'analyser la façon dont le jeu lui-même va inclure ou exclure les femmes par l'environnement qu'il propose aux joueuses.

### A) L'accessibilité des femmes au jeu

*League of Legends* fait partie des jeux les plus populaires au monde. Avec plus de 135 millions de comptes estimés dans le monde<sup>18</sup>, dont près de 35 millions en Europe de l'Ouest; il s'est imposé comme l'un des jeux les plus populaires au monde. L'une des raisons de ce succès ? Son accessibilité. En effet, tant sur le plan technologique que social, c'est un jeu qui rassemble des personnes très différentes en termes d'âge, de situation et de localisation.

#### 1) Une accessibilité technologiquement peu, voire non genrée

*League of Legends* est un jeu vidéo gratuit. En effet, celui-ci est téléchargeable par tous sur le site officiel de *League of Legends*, et ce sans même avoir besoin d'enregistrer une carte bancaire au préalable. Si le jeu comporte des achats intégrés, ceux-ci n'ont aucun impact réel sur le jeu. Les achats concernent presque uniquement des améliorations esthétiques, telles que la possibilité d'acheter un *skin* de champion, changeant son apparence en jeu mais pas ses compétences, ou encore des *emotes* afin de communiquer en jeu. De plus, la plupart de ce qui peut être acquis par achat, peut également l'être via la monnaie du jeu qui s'obtient en jouant. Le seul achat pouvant influencer le *gameplay*, est le fait de pouvoir acheter des champions (dans les deux monnaies : réelle et virtuelle), pouvant favoriser l'obtention plus rapide de certains champions (coûtant plus cher) ou d'un plus grand nombre de champions. Toutefois, cela reste anecdotique puisque les champions sont faits pour être équilibrés les uns par rapport aux autres et que c'est davantage la maîtrise de ces champions

---

<sup>18</sup> The Global Gaming, « Nombre de joueurs par région | LOL », 25/03/2022

que leur possession qui rend le joueur meilleur. C'est donc bien un jeu gratuit, accessible de manière égalitaire pour tous, sans différence de genre.

Au-delà du prix du jeu en lui-même, il faut également prendre en compte son accessibilité en termes de matériel technologique. En effet, beaucoup de jeux vidéos nécessitent d'acquérir une console vidéo dédiée aux loisirs, et donc un investissement préalable à l'acquisition du jeu. Avec *League of Legends*, c'est moins le cas. En effet, il se joue sur ordinateur, matériel dont 83% des ménages français étaient équipés en 2019<sup>19</sup>. Ce support technologique rend le jeu accessible au-delà de la sphère "gaming", puisque l'ordinateur est un bien utilisé pour beaucoup d'autres activités, et n'implique donc pas de différence d'accès genré. À cet équipement, il faut ajouter l'acquisition d'une souris - parfois déjà acquise, et sinon accessible en termes de prix et d'acquisition - et une connexion internet. Sur ce dernier point, des disparités peuvent exister, notamment en milieu rural ou pour les personnes modestes, mais elles ne concernent finalement pas des différences de genre.

Si commencer à jouer à *League of Legends* ne semble pas poser de problème, il faut toutefois souligner le fait qu'un certain confort de jeu devient de plus en plus nécessaire lorsque nous jouons régulièrement et qu'il s'agit de s'améliorer, voire de devenir professionnel. *League of Legends* nécessite, comme n'importe quel sport, un équipement abordable pour une pratique amateur classique, mais si un joueur souhaite améliorer ses performances il lui faut parfois acquérir un équipement de meilleure qualité qui, surtout lorsqu'il s'agit de *gaming*, peut être très discriminant. En effet, les ordinateurs sont, aujourd'hui, majoritairement capables de prendre en charge une application comme *League of Legends*, toutefois ils ne sont souvent pas conçus pour cela, et vont parfois avoir du mal à offrir une expérience fluide du jeu. Cela se traduit majoritairement par des bugs plus ou moins importants dans le jeu, mais qui peuvent offrir l'avantage à l'adversaire rien que grâce à une demi-seconde de bug, voire qui peuvent décourager le joueur qui a dû mal à suivre la partie en raison de trop nombreux bugs. Ceux-ci peuvent également être causés par une connexion internet moyenne ou mauvaise. Lorsqu'un joueur s'investit dans ce jeu vidéo, et notamment lorsqu'il gagne en niveau, chaque seconde peut être décisive. Le fait d'avoir un équipement de bonne qualité devient alors un avantage non négligeable. Or, cet équipement est souvent l'apanage de joueurs expérimentés ayant l'habitude de jouer, ce qui n'est pas le cas de la majorité des joueuses dont seulement 37% jouent sur ordinateur<sup>20</sup>, contre 50% pour les hommes en 2021.

---

<sup>19</sup> Insee, « Ordinateur et accès à Internet : les inégalités d'équipement persistent selon le niveau de vie », 23/02/2021

<sup>20</sup> Étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 6 au 27 septembre 2021, auprès d'un échantillon de 4 016 internautes de 10 ans et plus

Toutefois, depuis 2020, *League of Legends* s'est encore davantage démocratisé auprès des joueurs et joueuses en lançant *League of Legends : Wild Rift*, l'application mobile du jeu. Si *League of Legends* était déjà présent sur mobile grâce à l'application *TFT : Teamfight Tactics*, l'introduction n'était que très partielle. En effet, *TFT : Teamfight Tactics* est une application reprenant le mode de jeu « *Teamfight Tactics* » disponible sur la version PC de *League of Legends*. Le principe de ce mode de jeu est d'assembler « un groupe de champions qui combattront pour vous », de résister « aux assauts de vos sept adversaires » et d'être « le dernier survivant ». Reprenant les champions et objets du jeu, ce mode est assez différent du mode classique, qui est la Faille de l'invocateur, car il ne demande pas d'incarner un champion et de combattre grâce à des compétences, mais d'user de stratégie pour composer la meilleure équipe possible qui combattra à sa place pour défaire ses adversaires. Si ce mode peut être une bonne introduction à l'univers du jeu, il ne nécessite pas les mêmes capacités et ne rentre pas dans la même catégorie de jeu. Avec *Wild Rift*, le mode de jeu classique est transposé sur mobile, permettant d'essayer et de jouer au jeu sans avoir à télécharger sa version PC. Le mode de jeu est le même : les joueurs se battent en 5v5 en incarnant un champion du jeu, ayant les mêmes compétences, qu'ils améliorent en achetant des objets. La différence de jeu s'incarne dans l'absence de clavier au profit de boutons ajoutés à l'écran (boutons déjà expérimentés dans ce genre de jeux mobiles), ainsi que dans la restriction de la vision de jeu. Cependant, *Wild Rift* n'a pas pour but d'être une alternative à l'ordinateur, mais bien d'inciter à jouer à la version classique et de donner la possibilité de continuer à jouer sans ordinateur. Cela se constate par le fait que les joueurs mobiles ne peuvent pas jouer avec des personnes utilisant un ordinateur, mais uniquement des joueurs mobiles. Ainsi, environ 20% des personnes interrogées dans notre enquête déclarent jouer à *League of Legends : Wild Rift*. Néanmoins, cette introduction nous semble importante car elle permet d'ouvrir les portes de *League of Legends* à davantage de personnes, et notamment aux femmes. En effet, si 72% des femmes jouent aux jeux vidéos, elles jouent majoritairement à des jeux sur mobiles : 58% d'entre elles jouent sur leur smartphone, contre 43% des hommes<sup>20</sup>.

Il nous semble donc que *League of Legends* est un jeu vidéo dont l'accessibilité technique est abordable quel que soit le genre du joueur, mais que, pour des raisons sociales que nous approfondirons ci-dessous, celui-ci peut devenir discriminants et entraver le parcours des joueuses, notamment lorsqu'elles souhaitent s'investir dans le jeu.

## 2) ... mais une accessibilité socialement genrée

Si 50% des joueurs sont des femmes<sup>4</sup>, il existe une réelle différence entre les pratiques des hommes et celles des femmes concernant les jeux vidéo. En effet, elles ne jouent pas de la même manière, aux mêmes jeux, ni à la même fréquence.

Comme évoqué précédemment, les femmes préfèrent les supports mobiles bien plus que les hommes, et elles jouent moins souvent qu'eux sur des supports dédiés aux loisirs (consoles de jeux tv et portable). Cela différencie considérablement leurs habitudes de jeux, puisqu'elles n'ont pas accès aux mêmes jeux et les pratiquent de manières différentes. Par exemple, elles seront plus enclines à les utiliser lors de parties rapides dans les transports, que dans des moments de loisirs dédiés, au sein de la maison. Il y a donc également un rapport à l'espace différent en lien avec les jeux vidéo : les hommes ont davantage un espace consacré aux jeux vidéo, pouvant prendre de la place dans l'espace en occupant le salon, alors que les femmes se feront plus discrètes sur leur smartphone ou leur tablette. Cela peut, en partie, expliquer le fait que les jeux soient perçus comme des loisirs plus masculins, parce que ceux-ci sont plus visibles et ne s'en cachent pas.

Elles ont également tendance à jouer moins souvent, mais surtout moins longtemps que les hommes. En effet, elles sont 52% à jouer au moins une fois par jour ou presque, contre 58% pour les hommes<sup>4</sup>. Si la différence n'est pas très importante, c'est parce que si elles jouent régulièrement, c'est avant tout le temps de jeu qui diffère. En effet, les femmes consacrent moins de temps aux loisirs que les hommes, au profit des tâches domestiques. En 2010, les femmes habitant en métropole passaient 3h46 de leur journée dans les loisirs<sup>21</sup>, dont 26 minutes pour les jeux et internet; alors que les hommes avaient 4h24 de loisirs (38 minutes de plus), dont 42 minutes pour les jeux et internet (16 minutes de plus). Cet écart est encore plus prononcé lorsque nous regardons plus précisément les lycéens et étudiants, où les hommes profitaient de 1h16 de temps de loisirs supplémentaire et 55 minutes supplémentaires consacrées aux jeux et internet.

Enfin, les femmes et les hommes ne jouent pas aux mêmes jeux vidéo. Les femmes préfèrent les *casual games* (plateaux, cartes, puzzle) et jeux mobiles à 41% (contre 26% pour les hommes). Selon une enquête de 2016, elles sont davantage motivées par l'achèvement (17%), le fantasy (16,2%) et les design (14,5%)<sup>22</sup>, alors que les hommes jouent aux jeux vidéo pour la compétition (14,1%), la destruction (11,9%) et l'achèvement (10,2%).

---

<sup>21</sup> Insee, enquête « Emploi du temps 2009-2010 »

<sup>22</sup> Quantic Foundry. 2016. « 7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250,000 Gamers ». Retrieved August 27, 2017

Mais comment expliquer ces différences de pratiques ? Jessica Soler-Benonie s'est plongée dans la socialisation vidéoludique des joueuses à l'adolescence, et elle y montre que ce loisir se construit avant tout comme une pratique liée au masculin. Elle s'est concentrée sur un échantillon de 20 gameuses âgées de 18 à 39 ans, jouant au moins 3h par jour et ayant une préférence pour *League of Legends*. Des entretiens, ressort le fait que toutes les joueuses disent qu'elles ont « toujours joué aux jeux vidéos »<sup>23</sup>. Jessica Soler-Benonie distingue alors trois phases dans la vie des joueuses : l'initiation de 4 à 10 ans, l'évolution vers une pratique vidéoludique plus genrée lors de l'adolescence, et le couple comme source de socialisation vidéoludique en tant que jeune adulte. Lorsque les jeunes filles commencent à jouer aux jeux vidéos, c'est grâce à l'intronisation par un pair masculin : dans la sphère masculine, le père ou les frères, ou dans la sphère amicale avec les amis garçons. Elles partagent généralement le support déjà possédé et jouent en famille, dans le salon. C'est lorsqu'elles entrent au collège, qu'un tournant s'opère avec une socialisation bien plus genrée. Beaucoup des femmes interrogées racontent avoir été obligées de se conformer à des injonctions féminines qui ne leur correspondaient pas toujours, ne pouvant plus partager leur pratique du jeu vidéo, et entrant dans une pratique vidéoludique plus individuelle et secrète. C'est également à ce moment-là qu'elles commencent à jouer à des *girls games*, considérés comme "illégitimes" comme par exemple les *Sims*. Enfin, lorsqu'elles arrivent au lycée, la division sociale des genres tend à être moins importante et les relations amicales avec les hommes reprennent. C'est alors que le couple prend le relais, et va amener les femmes vers de nouvelles pratiques plus tournées vers les jeux multijoueurs comme *League of Legends*. Ainsi, une véritable différenciation de genre apparaît dans l'accès à *League of Legends* en raison de la socialisation différenciée des hommes et des femmes, et de leur répercussion sur la pratique vidéoludique.

Comme le montre l'étude du SELL, ainsi que l'article de Jessica Soler-Benonie, les femmes sont peu habituées à ce format de jeu. Tout d'abord parce qu'elles ne jouent majoritairement pas sur ordinateur : seuls 37% des joueuses utilisent ce support contre 50% des joueurs<sup>24</sup>. Elles ne sont donc pas incitées à aller sur *League of Legends*, n'ayant parfois pas un matériel adapté, et elles ne sont pas habituées aux mécaniques de jeu qu'impliquent ce support. En effet, cela demande de s'habituer à l'utilisation combinée du clavier et de la souris, et donc un apprentissage qui les ralentit dans leur progression dans le jeu, par rapport à des gens ayant l'habitude de ces mécaniques.

---

<sup>23</sup> SOLER-BENONIE J. (2019), « De Age of empires à League of Legends. Trajectoires et socialisation vidéoludiques des "gameuses" de 4 à 18 ans » dans *Jeu vidéo et adolescence*, édité par Vincent Berry et Leticia Andlauer, pp. 53-76. Québec, Presses Universitaires de Laval

<sup>24</sup> étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 6 au 27 septembre 2021, auprès d'un échantillon de 4 016 internautes de 10 ans et plus

Elles n'ont également pas l'habitude de jouer à ce genre de jeux vidéo. Comme nous l'avons vu précédemment, si les joueuses ont les mêmes habitudes de jeu que leurs homologues masculins lors de l'enfance car ils partagent ce temps de jeu, le collègue va différencier la pratique selon le genre. Les joueurs vont continuer à jouer en groupe, et ainsi s'essayer à des jeux multijoueurs afin de jouer avec leurs pairs, comme les jeux MOBA dont fait partie *League of Legends* : « Un jour mes amis du lycée, en même temps que mon frère, m'ont proposé de télécharger LoL pour faire une partie, essayer, voir si ça me plaisait. »<sup>25</sup>. À l'inverse, les joueuses vont avoir une pratique vidéoludique beaucoup plus individuelle et secrète, se tournant vers des jeux qui se jouent seul. De plus, elles se tournent vers des jeux "féminins", car elles sont dans une période de socialisation genrée qui leur demande de performer leur genre, et c'est donc une manière pour elle de combiner cette injonction avec leur divertissement. Or, ces jeux ne sont pas considérés comme légitimes par les joueurs. Jouer aux *Sims* ce n'est pas être une *gameuse*. Cette délégitimation des jeux porteurs de valeurs féminines exclut les joueuses du monde du *gaming* et les incite d'autant plus à cacher leur pratique, que ce soit aux filles comme aux garçons. Ce n'est généralement que par l'intronisation d'un pair masculin qu'elles viennent à jouer aux jeux multijoueurs. Jessica Soler-Benonie mentionnait notamment l'importance du couple dans l'entrée dans ce genre de jeux, nous avons donc cherché à voir si cela s'appliquait aux joueurs de *League of Legends*. Ainsi, 54% des répondantes déclarent jouer avec un partenaire contre 9% des hommes, qui jouent à plus de 80% avec des amis qu'ils connaissent déjà. Durant notre entretien, le Joueur n°1 nous expliquait comment il avait introduit sa petite-amie au jeu : « Je lui en ai beaucoup parlé et j'ai joué devant elle, et un jour elle est arrivée chez moi, elle a dit "On lance une *game* ?". Ce à quoi j'ai répondu "Comment ça on lance une *game* ?" parce que je n'avais pas compris comme il n'y avait pas de contexte et c'est à ce moment que j'ai compris qu'elle parlait de *League of Legends* parce qu'elle a ouvert son PC, lancé LoL et du coup j'ai créé un nouveau compte et on a joué à deux. »<sup>25</sup>. Il explique ensuite la raison pour laquelle elle aurait commencé à jouer selon lui : « À ce que je sache non [elle ne joue pas à d'autres jeux], en tous cas des gros jeux non. Après elle joue sur son téléphone et beaucoup aux jeux de société donc elle avait déjà un pied dans le jeu. Mais dans l'idée elle a surtout commencé LoL pour découvrir le jeu autrement, parce qu'entre entendre / voir quelque chose et le vivre c'est pas la même chose. Donc elle a dû commencer à jouer pour le vivre et comprendre ce que je disais, mais après elle ne devait pas s'attendre à aimer autant ce jeu et y jouer autant. »<sup>26</sup>. Il y a donc bien une habitude aux jeux de manière générale, mais pas aux mêmes types de

---

<sup>25</sup> Annexe 1

<sup>26</sup> Annexe 1

jeux. Or c'est majoritairement le temps de jeu, et donc également l'expérience, qui fait la différence dans la prise en main du jeu.

Au-delà de l'habitude, c'est également l'intérêt porté à ce type de jeux qui différencie la pratique entre les hommes et les femmes. Comme nous le notions plus haut, les femmes préfèrent les jeux pour des motivations de fantasy et de design, alors que les hommes sont attirés par la destruction et la compétitivité<sup>27</sup>. En ce sens, *League of Legends* est un jeu d'hommes, puisque, de manière générale, c'est un jeu portant des valeurs masculines, viriles. En effet, les MOBA sont inspirés des arènes et des combats de gladiateurs de l'Antiquité où les combattants étaient dans un espace clos et devaient se battre jusqu'à la mort pour en sortir. Ces combats spectaculaires étaient quasiment réservés aux hommes, qui ont construit l'imaginaire du guerrier : un homme athlétique, musclé à l'esprit combatif. Cet imaginaire continue de circuler aujourd'hui, notamment dans l'industrie du cinéma avec des films comme *Gladiator* ou *Spartacus*. Le jeu va donc véhiculer des valeurs viriles qui, par extension, excluent les femmes.

Ces valeurs sont transposées dans les compétences demandées aux joueurs, elles également considérées comme masculines. En effet, pour tuer ses ennemis et triompher, il faut de l'agressivité et de la compétitivité. Or, ces compétences sont souvent considérées comme étant l'apanage des hommes, et cela est intériorisé par les deux genres. Ainsi, une étude a cherché à comparer le *gameplay* des hommes et des femmes dans *League of Legends*, et elle a mis en avant le fait que les femmes étaient moins agressives, moins engageantes<sup>28</sup>. En effet, elles prennent généralement moins de dégâts et font moins de kills que les hommes. À cela s'ajoute la préférence pour le rôle de support enchanteur, sur lequel nous reviendrons. Elles sont donc moins en phase avec les valeurs premières du jeu, même si ça ne les empêche pas d'y jouer et d'utiliser des stratégies différentes.

Ensuite, il faut être conscient que *League of Legends* est un jeu chronophage : les parties classiques (Failles de l'invocateur) durent entre 25 et 30 minutes<sup>29</sup>, sans compter le temps de pré-*game* qui est un temps consacré au choix des champions des deux équipes. Cette demi-heure doit être exclusivement consacrée au jeu, sans interruption car celui-ci étant joué en parallèle par dix personnes, il n'est pas possible de le mettre sur pause et de le reprendre plus tard. Lorsqu'une partie est lancée, il faut donc être sûr d'avoir 50 minutes

---

<sup>27</sup> Quantic Foundry. 2016. « 7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250,000 Gamers ». Retrieved August 27, 2017

<sup>28</sup> GAO Gege, MIN Aehong, C.SHIH Patrick, « Gendered design bias : Gender differences of in-game character choice and playing style in League of Legends », novembre 2017

<sup>29</sup> League of graphs, <https://www.leagueofgraphs.com/fr/stats/game-durations>

devant soi, car la partie peut également durer plus longtemps, et si un joueur la quitte il est sanctionné. Rappelons qu'en moyenne, les femmes de métropole dédient 26 minutes<sup>30</sup> de leur journée aux jeux et à Internet. Seuls les modes de jeux alternatifs comme l'ARAM et la TFT demandent un investissement moindre en termes de temps et d'implication continue.

À cela s'ajoute le fait que *League of Legends* est un jeu qui demande un investissement sur le long terme. Tout d'abord, parce que c'est un jeu qui comporte beaucoup de mécaniques à la fois communes et spécifiques à chacune des parties. Afin de maîtriser *League of Legends*, il faut connaître les mécaniques de base du jeu (objectifs, système de compétences, etc), mais également les spécificités de chaque partie. En effet, avec 10 champions parmi les 161 disponibles, joués selon certaines runes et équipés de 7 objets choisis parmi plus de 200, sans oublier les légendaires, cela rend chaque partie unique, et donc de passer du temps à explorer le jeu pour vraiment le maîtriser. C'est d'ailleurs pour cela, que durant les premiers niveaux le nombre de champions débloqués est limité, les runes sont bloquées puis limitées, ou encore que les objets sont conseillés, afin que les joueurs puissent se concentrer sur la maîtrise du jeu et des kits de sorts d'un nombre restreint de champions. Le jeu considère qu'un joueur ne maîtrise le jeu que lorsqu'il atteint le niveau 30, à partir duquel il est possible de jouer des parties classées. Or, cela peut prendre plus d'un mois à un joueur pour en arriver à ce niveau<sup>31</sup>, ce qui peut être décourageant, surtout lorsque la personne n'est pas habituée aux mécaniques de jeu. À cela s'ajoute également le fait que le jeu est en perpétuel changement. Tout d'abord parce que des champions sont ajoutés chaque année au jeu. En 2009, il n'y avait que 40 champions, en 2015 il y en avait 121 et aujourd'hui nous en dénombrons 161. De plus, les champions déjà existants peuvent être l'objet de *rework*, c'est-à-dire qu'il est revu à la fois en termes d'images et de compétences, le dernier exemple étant Udyr. Et même s'ils ne sont pas *rework*, *League of Legends* cherche perpétuellement à équilibrer et améliorer le jeu, c'est pourquoi des mises à jour sont effectuées environ deux fois par mois. Les notes de patch annoncent aux joueurs que les compétences de certains champions sont revues à la hausse et inversement, que certains objets peuvent être modifiés, etc. Enfin, le jeu peut également subir des changements, comme avec l'introduction de nouveaux dragons, ou d'un système de récompenses par exemple. Si ces changements sont plus anecdotiques dans la maîtrise de *League of Legends*, il n'empêche qu'ils influencent le résultat des parties, surtout à haut niveau où ils sont surveillés de très près. La Joueuse n°2, classée Maître, nous expliquait ainsi : « L'entraînement

---

<sup>30</sup> Insee, enquête « Emploi du temps 2009-2010 »

<sup>31</sup> The Global Gaming, « Le moyen le plus rapide pour level 30 en *League of Legends* », 09/07/2022, <https://theglobalgaming.com/fr/lol/fastest-way-to-level-30>

c'est pour tester des mécaniques, tester et comparer des *builds*, surtout pour mes *mains* quand il y a un *patch* qui sort où il y a des changements et vérifier ce qui est bien ou pas. »<sup>32</sup>.

Jouer à *League of Legends* s'apparente donc parfois plus à un sport qu'à un divertissement. Tout d'abord, la compétitivité semble être un trait déterminant du jeu comme nous le verrons plus tard, et la pression ressentie lors des parties classées : « après les *games* on se calme comme on est plus sous pression »<sup>33</sup>, est assez unanime chez les joueurs. Et comme dans le sport, il faut beaucoup jouer et beaucoup s'entraîner pour devenir bon. Deux interviewés de bons niveaux, nous confiaient jouer en moyenne 3h par jour. Il a été montré que les joueuses montaient moins vite que les joueurs. Parce qu'elles sont naturellement moins bonnes ? Non parce qu'elles jouent moins que leurs homologues. En effet, lorsque nous comparons un joueur et une joueuse de niveaux égaux et jouant au jeu à la même fréquence, ces derniers montent à la même vitesse<sup>34</sup>. L'implication de temps dans les jeux vidéos est donc un facteur discriminant pour les femmes, qui vont avoir moins de temps consacré à *League of Legends*, notamment pour les raisons de temps de loisir disponible que nous avons soulignées précédemment.

Arrivé au niveau Maître, et au-delà, le jeu devient même une contrainte : pour rester dans cette ligue, il est obligatoire d'au moins jouer une partie par jour, sinon la relégation est immédiate. Cette implication est donc quotidienne, pouvant même devenir une charge mentale. Nous voyons donc que *League of Legends* est un jeu qui, de par sa nature, discrimine les personnes ayant moins de temps à consacrer aux jeux - notamment les femmes - et ce, d'autant plus, lorsque les joueurs arrivent à un certain niveau. La Joueuse n°2 nous confiait qu'elle jouait uniquement avec des hommes, non pas parce qu'elle ne souhaitait pas jouer avec des femmes, mais parce qu'elle ne trouvait aucune femme à son niveau : « Elles ont pas forcément envie de jouer quand elles voient la différence d'*elo*, parce qu'on va pas se mentir, passé le master il y a pas beaucoup de filles, il y en a peut-être quatre ou cinq en France. Donc en fait, j'ai pas l'occasion de jouer avec des gens de mon niveau et comme souvent on fait des *games* à plus haut niveau c'est plus compliqué, et on a pas l'occasion de croiser des filles à ce niveau là, enfin je crois. »<sup>35</sup>.

---

<sup>32</sup> Annexe 2

<sup>33</sup> Annexe 1

<sup>34</sup> A.RATAN Rabindra, WILLIAMS Dmitri, « Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends », *Games and Culture*, 2015

<sup>35</sup> Annexe 2

## B) La plateforme de jeu

Si un jeu est défini par ses parties, il ne faut pas oublier que les joueurs passent également beaucoup de temps sur la plateforme du jeu avant d'entrer dans une partie, notamment dans *League of Legends*. En effet, cette interface est l'arrière-plan du jeu, ainsi qu'un système de signes permettant d'inclure ou d'exclure les femmes.

### 1) Une interface effaçant les identités (de genre)

Afin de mieux envisager l'inclusion des femmes et la mise en avant du genre dans *League of Legends*, nous avons cherché à voir comment nous accédions pour la première fois au jeu. Pour le télécharger, il faut se rendre sur le site officiel de *League of Legends* où nous sommes invités à rejoindre l'aventure « Votre légende commence ici », grâce à un héroïsme individuel et non genré. Il faut ensuite entrer une adresse mail, sa date de naissance, ainsi qu'un nom d'utilisateur - qui sera différent du pseudo comme indiqué sur la page - et un mot de passe. « Vous êtes prêt ! On passe au téléchargement », le site nous propose alors de télécharger l'application compatible avec notre ordinateur (ainsi que l'autre version). Lorsque le téléchargement est terminé, nous pouvons ouvrir l'application et nous devons nous identifier pour accéder à la plateforme de jeu, après avoir accepté les conditions d'utilisation. Nous arrivons alors sur une nouvelle fenêtre où apparaît une vidéo où se succèdent différentes cinématiques de *League of Legends* : extraits de films, de *gameplay*, de présentations de champions, etc. Après avoir cliqué sur le bouton « Jouer », se lance le jeu, nous demandant de respecter un code de conduite, que nous détaillerons plus tard. Il nous faut ensuite choisir un pseudo, composé de 16 caractères maximum. Lorsque cela est fait, il nous est proposé d'être introduit à deux modes de jeu différents : la faille de l'invocateur (mode de jeu classique) qui est « conseillé », et le *teamfight tactics* (mode de jeu que nous avons abordé avec l'application *TFT : Teamfight Tactics*). Si nous choisissons le mode classique, une nouvelle cinématique est lancée, puis nous entrons dans un didacticiel en trois étapes : « Bienvenue dans *League of Legends* », « Renforcement » et « Achat d'équipement ». Dans la première étape nous incarnons Miss Fortune, une pirate et tireuse devant combattre contre Sion, un colosse mort-vivant, avant de pouvoir incarner quatre autres champions (Lux, Brand, Darius et Maître Yi), dans l'ordre que nous voulons, contre d'autres champions (Vel'Koz, Yasuo, Jinx et Braum). La seconde étape permet d'entrer dans une partie en 5v5, comme une



Figure 1 : Accueil de *League of Legends*

partie classique, permettant de découvrir le mode de jeu, et la dernière étape permet d'approfondir cela en se concentrant sur le *farming* et l'achat d'équipements. À la fin du didacticiel, nous découvrons la plateforme de jeu. Celle-ci est composée de l'écran d'accueil avec un bouton « Jouer » mis en avant, d'un onglet TFT réservé à ce mode de jeu, de notre profil, collection, butin, boutique et d'une partie « *social* ».

Tout d'abord nous remarquons que l'ensemble du parcours d'installation et d'introduction à *League of Legends* se fait sans distinction de genre, et même sans mention de genre. En effet, dans la plupart des créations de compte, il est demandé au joueur de renseigner son sexe, ici ce n'est pas le cas : aucun genre n'est mentionné ou à mentionner. Cette dimension non genrée se constate également dans les textes : le jeu s'adresse directement au joueur « votre légende », sans avoir à mentionner de genre. Ainsi que dans le didacticiel où nous incarnons des personnages sans distinction de genre : les compétences priment sur le champion, ce que nous développerons plus tard.

Le principal moyen d'identifier une personne est en regardant son profil, et ce quel que soit le support. *League of Legends* étant un jeu multijoueurs, les profils des autres joueurs sont accessibles à tous. Les informations principales de notre compte sont donc publiques.



Figure 2 : Profil du joueur

Toutefois, le profil ne permet qu'une identification limitée du genre. En effet, contrairement à beaucoup d'autres jeux, aucune représentation du joueur physique n'est permise dans le profil, ou dans l'ensemble du jeu. Tout d'abord, parce que nous n'avons pas d'avatar personnalisable.

*League of Legends* est un jeu basé sur la maîtrise de champions prédéfinis que nous incarnons uniquement le temps d'une partie. Il nous est ensuite possible de changer de champions (ou non). Il n'y a donc pas de représentation directe du joueur physique. Le profil se différencie donc par le pseudo, l'icône, les champions principaux, le fond d'écran et l'historique des parties.

Par l'utilisation d'un pseudo, il y a une anonymisation des joueurs, non identifiables par les autres joueurs. Pour autant, le pseudo est le seul élément non prédéfini par le jeu, le seul espace de liberté d'écriture de soi. En effet, tous les autres effets de personnalisation sont choisis parmi une offre déjà existante, et ne permettent pas d'introduire de nouveaux éléments de personnalisation. C'est donc dans le pseudo que le joueur peut être le plus créatif et le plus personnel. Néanmoins, il y a plusieurs contraintes au pseudo. Premièrement, il est

impossible d'avoir le même pseudo qu'un autre utilisateur : cela ne peut donc pas simplement être un prénom, surtout dans un jeu joué mondialement. Celui-ci ne peut dépasser 16 caractères et ne doit pas contenir de caractères spécifiques, uniquement des chiffres et des lettres. Enfin, il faut qu'il soit respectueux des autres joueurs, et ne peut donc être une insulte ou une référence moralement contestable par exemple, sinon le compte risque d'être supprimé, s'il est signalé. En prenant en compte ces contraintes, il est tout à fait possible d'avoir un pseudo ayant une connotation plutôt féminine, masculine ou neutre, et ce quelque soit son genre d'origine. Premièrement, cela permet à tout un chacun de choisir s'il veut exposer ou non son genre, mais également de pouvoir changer son genre. Cela permet ainsi davantage d'inclusion pour les personnes transgenres ou non binaires, qui n'ont pas besoin de choisir de genre ou de s'identifier à leur genre attribué à la naissance. Mais cela permet également de travestir ou de cacher son genre. Ainsi, rien n'oblige les femmes à utiliser un pseudo féminin, les rendant identifiables comme tels. Cela est d'autant plus vrai lors de la création d'un second compte par exemple, car il est possible d'avoir pu expérimenter une différenciation de genre durant les parties - que nous aborderons plus tard - poussant les femmes à invisibiliser leur genre, notamment en utilisant des références à *League of Legends*, comme le nom de champions, montrant leur connaissance et donc leurs potentielles compétences du jeu.

Les autres signes de personnalisation sont, eux, prédéfinis, et donc contrôlés.



Figure 3 : Choix d'icônes

Regardons les icônes : elles nous représentent sur notre profil, ainsi que lors du lancement d'une partie où l'icône apparaît avec notre pseudo, lorsqu'un joueur clique sur la carte de notre champion joué lors de la partie. Celle-ci est choisie parmi un choix limité, notamment lorsque nous débutons. Les premières icônes proposées sont très peu genrées. Elles

représentent des animaux, des monstres, des lieux ou des objets. Avec le temps, il est possible d'acquérir d'autres icônes, souvent lors des événements régulièrement organisés par Riot lors de la mise en ligne de nouveaux *skins*, et représentant alors des champions du jeu. Dans ce cas, il y a la possibilité d'avoir une icône genrée en représentant un champion féminin ou masculin, mais ce n'est en aucun cas une preuve du genre du joueur, car il est tout à fait possible de jouer des personnages du sexe opposé. L'icône n'est donc pas un signe majeur dans l'identification du genre d'un joueur, elle peut toutefois venir en complément d'autres signes. C'est d'ailleurs la même chose pour les personnages principaux. Sur notre profil est indiqué le top trois des champions que nous jouons, notre maîtrise de ceux-ci et les points

que nous avons sur chacun (dépendant du nombre de fois qu'ils ont été joués). À savoir que l'affichage de ces champions ne dépend pas de la saison, mais bien du total joué. Ainsi, il est tout à fait possible que le champion principal d'un joueur ne soit pas celui qu'il joue en ce moment, car il a accumulé tellement de points sur celui-ci, qu'il continue d'être son champion le mieux maîtrisé (car le plus joué), même s'il ne le joue plus. Avec ce système, il est possible de connaître les habitudes de jeu d'un joueur, et ainsi de déterminer de quel genre il serait. Mais, à nouveau, ce n'est pas une science exacte et le joueur pourrait être n'importe qui, même s'il ne joue que des champions féminins *girly care* - stéréotype de la *e-girl*, c'est-à-dire la joueuse féminine stéréotypée. À cela s'ajoute le fond d'écran du profil qui est un champion que nous possédons, avec ou sans *skin*; et l'historique des vingt dernières parties du joueur. Il est donc impossible d'identifier clairement le genre d'un joueur, mais c'est souvent l'accumulation de signes « féminins » (pseudo, icône, champion, *skin*) qui va donner un contexte de jeu pouvant identifier une femme.

Il faut toutefois nuancer cette identification par la visibilité du profil : celui-ci n'est finalement que peu visible par les joueurs. En effet, ce n'est que lorsqu'un joueur quitte le jeu, qu'il peut accéder à cette page. Ainsi, lorsque nous jouons avec des inconnus, ceux-ci n'ont accès qu'à peu de choses durant la partie : notre pseudo (utilisé durant le jeu) ainsi que le champion que nous incarnons actuellement et notre maîtrise de celui-ci. À noter, qu'il existe des sites permettant de voir le profil de n'importe quel compte *League of Legends*, donnant notamment l'historique des parties du joueur. Il est donc possible d'accéder à ses informations *in-game*, mais ceci n'est pas propre à la plateforme de jeu, mais à sa réappropriation et à sa circulation. Mais alors que voyons-nous des autres joueurs dans le jeu ? Majoritairement le champion joué. Ce n'est pas le joueur, mais bien le champion qui est donné à voir. Nous pouvons même dire que le joueur est invisibilisé durant le temps des parties. Tout d'abord parce que, comme nous l'avons vu, nous incarnons un champion avec sa représentation physique et vocale. Notre pseudo, n'apparaît qu'au-dessus de la jauge de vie de notre

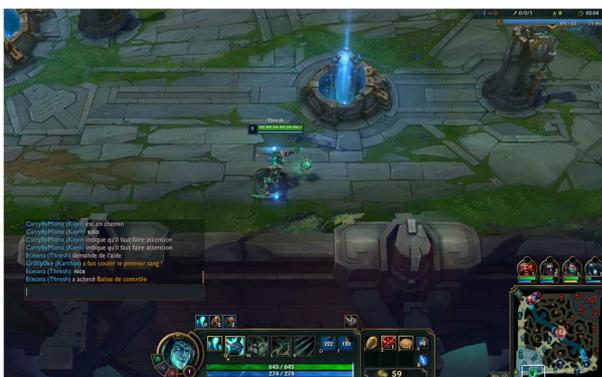


Figure 4 : Joueur dans une partie

champion et dans le *chat* où il est accolé au nom de notre champion. Le reste du temps, c'est le champion ou son statut qui est mis en avant. Lorsqu'un joueur de notre équipe tue un joueur de l'autre équipe, une voix nous indique « Un allié a été tué » et apparaissent les icônes du champion allié (en bleu) et du champion ennemi tué (en rouge). Ce ne sont pas les icônes du profil du joueur, mais bien l'icône du champion, le représentant qui est

mise en avant. Le pseudo et l'icône du joueur sont donc totalement invisibilisés dans le déroulé de la partie. Cette prédominance du champion va se ressentir lors des interactions entre les joueurs. Lorsqu'ils vont s'apostropher, ce sera par le nom du champion, et non par le pseudo du joueur. Et lorsqu'ils vont parler d'un joueur ils vont soit le genrer au masculin par défaut - comme dans la langue française ou en raison de la prédominance des hommes sur les jeux, laissant à penser que le joueur est de sexe masculin quelque soit le champion qu'il joue - soit par le genre identifié - si la personne s'est genrée par exemple - ou alors par le genre du champion. Et c'est souvent le cas : finalement c'est le pronom du champion qui va prendre le pas sur celui du joueur, car inconnu.

Il semble donc que la plateforme de jeu favorise une invisibilisation du genre, au profit de l'incarnation des champions. Ce n'est finalement que par l'interaction que peut être connu le genre, ou par l'agrégation de signes de genre (notamment féminins) qu'une supposition peut être réalisée.

## 2) Un type de jeu intrinsèquement social et sociable

*League of Legends* est un jeu MOBA, c'est-à-dire *Multiplayer Online Battle Arena*, que nous pouvons traduire par combats en arène multijoueurs en ligne. Ce mode de jeu permet à des équipes de s'affronter sur un terrain fermé avec pour objectif de tuer l'équipe adverse. C'est donc un jeu qui n'est pas individuel, car il faut coopérer entre alliés afin de tuer les ennemis. Dans *League of Legends* cela est encore plus vrai, car il est possible de communiquer avec les alliés, ainsi qu'avec les ennemis.

Différents systèmes de communication sont mis au service du jeu. Tout d'abord, il est possible de communiquer de manière rapide grâce à des *ping* et *emotes*. En effet, *League of Legends* est un jeu où chaque seconde peut être précieuse et où communiquer peut s'avérer compliqué lorsque nous sommes occupés à jouer. Le jeu permet donc, par un système de raccourcis, de communiquer avec ses alliés en les prévenant d'un danger ou en leur indiquant si nous souhaitons nous battre ou non par exemple. Ce système est indispensable dans cette arène où la vision de jeu n'est que partielle, avec cinq champions ennemis dont un champion qui est très souvent caché dans la jungle et donc difficilement repérable à l'avance. Le système d'*emotes*, quant à lui, est moins indispensable et témoigne de l'aspect sociable du jeu. En effet, les *emotes* représentent des émotions (triste, content, rire, etc) qui peuvent être adressées à nos



Figure 5 : Choix d'*emotes*

alliés, comme à nos ennemis. Ces *emotes* sont généralement utilisées entre alliés après un combat pour signifier son ressenti, mais également avec les ennemis lorsque nous ratons une compétence et que nous voulons en rire par exemple. Ce système sert donc moins la victoire par la stratégie et la concentration, que l'interaction entre joueurs.

À côté de ces systèmes de communication rapides, il est possible de communiquer avec les alliés et les ennemis par *chat*. À savoir qu'il existe deux *chat* différents *in game* : le *chat* des alliés et le *chat all* qui rassemble alliés et ennemis. Par défaut, nous communiquons sur le *chat* des alliés, et en écrivant « /all », il est possible d'entrer dans le *chat* réunissant tous les joueurs. Nous pouvons également ajouter qu'un troisième *chat* peut être utilisable. Lorsqu'un ami nous envoie un message en dehors de la partie dans laquelle nous sommes, il nous est possible de lui répondre avec le « /r ». Ce *chat*, permet donc une plus grande liberté d'expression, puisqu'il permet d'écrire des messages. Cela prend plus de temps, mais peut permettre d'exposer des stratégies ou de communiquer des informations qui n'auraient pas pu l'être par le *ping* ou les *emotes*. La seule restriction du *chat*, est que les insultes verbales sont automatiquement censurées par le chat, les remplaçant par des « \* ».

Enfin, il est possible d'utiliser le vocal avec ses amis. Certains modes de jeu comme la *draft*, la solo/duo, la flexible ou encore l'ARAM, permettent de jouer avec des gens que nous connaissons. Pour cela, il faut créer un salon où il existe un *chat* interne, qui ne pourra être utilisé qu'avant la partie, et un vocal qui permet à ses membres de s'appeler. Cela fluidifie la communication entre les joueurs.

À cet aspect communicationnel permis et engendré par le jeu, s'ajoute le fait que *League of Legends* reste un jeu de sociabilité. En effet, très peu de joueurs jouent seuls au jeu. Dans notre enquête, seulement 6% des interrogés déclarent jouer exclusivement seuls, alors qu'ils sont 49% à ne jamais jouer seuls. Enfin, 86% déclarent jouer avec des personnes qu'ils connaissent dans la vraie vie. Ceci est notamment permis par certains modes de jeux, les moins compétitifs : la *draft*, la flexible et l'ARAM, qui peuvent se jouer à plus de 2 joueurs prédéfinis.

La *draft* est le mode de jeu classique de *League of Legends*. Elle se joue à cinq contre cinq, et il est possible de jouer entre 1 et 5 joueurs prédéfinis. Ainsi, il est possible de jouer avec une équipe uniquement composée de personnes connues par le joueur. Ce mode de jeu ne compte pas dans le classement, il y a donc moins de pression et de compétitivité. C'est un mode de jeu qui est vu comme plus drôle, permettant de se détendre et de tester des combinaisons ou des équipements qui changent : « On joue aussi *draft* avec ma petite amie,

car en solo/duo on en a marre de tomber sur des *noob*, donc on arrête de jouer solo/duo et on fait un duo plaisir en *botlane*. »<sup>36</sup>.

La flexible est également un mode de jeu classique de *League of Legends*. Elle se joue, elle aussi, en 5v5 et il est possible de composer des équipes jusqu'à 4 joueurs. C'est un mode de jeu qui, lui, est classé, toutefois il se distingue de la solo/duo par son classement, un peu à part. En effet, comme il permet de composer des équipes, ce mode de jeu ne permet pas d'appréhender aussi bien le niveau du joueur que la solo/duo, qui détermine alors le classement officiel. Ainsi, c'est un mélange entre la *draft* dans son aspect social et de la solo/duo pour sa compétitivité : « Après les *games* flexibles je les fais soit seul sur mon compte tertiaire comme je l'expliquais, soit sur mon compte principal pour rejouer avec plein d'amis en même temps, parce que c'est bien de faire des *game* ensemble mais avec un peu de défi, avec un peu de LP derrière quand on fait des bêtises c'est rigolo aussi. »<sup>24</sup>.

Enfin, l'ARAM est un mode de jeu alternatif de *League of Legends*. Il permet de jouer en cinq contre cinq sur une seule et unique voie, et oblige à choisir son champion parmi un nombre restreint de personnages, eux-mêmes aléatoirement choisis. Ce sont des parties qui sont plus rapides, et qui peuvent se jouer par équipes de cinq. C'est donc également un mode de jeu plus sociable que compétitif, puisqu'il n'en existe pas de version classée . « L'ARAM c'est peut être quand j'ai moins de temps, ou quand je suis un peu tiltée de mes *games* 5v5. Et parce que des fois t'as envie de faire des *games* avec un pote, sans forcément prendre beaucoup de temps ou sans avoir vraiment avoir envie de jouer à LoL, mais plus de discuter et là t'es bien content qu'il y ait l'ARAM »<sup>37</sup>.

Il y a donc une échelle allant de l'aspect sociable à compétiteur sur laquelle se placent les principaux modes de jeu. Le plus sociable étant la *draft* et le plus compétitif étant la classée solo/duo. Plus le jeu devient compétitif, et moins il devient sociable, moins il devient amusant également. En effet, la solo/duo, comme son nom l'indique, se joue soit seule soit avec une seule autre personne. Elle détermine le classement officiel des joueurs et comporte donc une certaine pression : « Il y a donc une certaine pression dans les solo duo qui se retrouve moins dans les flexibles et dans les drafts ? Oui, parce que lorsqu'on perd en solo/duo on a la défaite, mais également la perte de LP, alors qu'en draft, si on a perdu on passe juste à la suivante. »<sup>38</sup>. À cela s'ajoute, que plus le niveau est haut, plus la compétitivité est grande, et lorsqu'un joueur atteint le niveau de Maître, il ne lui est plus possible de jouer en duo sur ses parties classées.

---

<sup>36</sup> Annexe 1

<sup>37</sup> Annexe 2

<sup>38</sup> Annexe 1

Or, c'est également en raison de la compétitivité et de la pression liées au jeu, notamment en solo/duo, que se crée une ambiance souvent qualifiée de toxique : « La communauté *League of Legends* est aussi réputée pour sa communication pendant le jeu, qui est violente avec de nombreuses insultes, même s'il n'y a pas de suite physique. »<sup>40</sup>. En effet, l'anonymisation permise par le jeu et le *chat*, est semblable aux réseaux sociaux. De violentes critiques, de la colère, haine et des insultes peuvent proliférer sous les effets d'individuation et de désinhibition<sup>39</sup>. En effet, « D'un trace inscrite sur un support, nous sommes passés à une trace électronique fugitive qui ne présente plus de matérialité tangible. Trace et sport ne vieillissent plus ensemble, seul subsiste désormais - à travers le temps - l'algorithme que l'œil ne peut transcrire sous forme perceptible »<sup>40</sup>. En l'absence de conséquences dans la vie réelle, les joueurs se comportent de manière moins responsable. Si les insultes et le flaming dans les *chats* sont répandus, les femmes sont la principale cible de ce harcèlement verbal. Les joueuses que nous avons rencontrées en témoignent :

Joueuse n°4 : « Franchement, il y a des fois où c'est compliqué. En fait, dès que les gens découvrent que t'es une fille, pour eux c'est forcément un moyen de t'attaquer ou de te critiquer sur tout ce que tu fais. Genre, si tu fais un mauvais *moove*, bah c'est parce que t'es une femme que tu l'as fait. Et si t'es bien classée, c'est forcément que tu t'es fait *boost*. Quand j'avais réussi à *grind* le *gold* alors que je l'ai fait par moi-même, je l'ai fait en solo, eh bah c'était "ouais tu t'es fait *PL* par ton copain" alors que pas du tout. Mais dès que je faisais une mauvaise *game* c'est que je m'étais fait *PL*. »<sup>41</sup>.

Joueuse n°2 : « Le *chat in game*, mon dieu, whaou. En tant que meuf, pas ouf, vraiment pas ouf. Franchement, toutes les *games* où t'as un pseudo de nana, c'est toutes des *games* où tu te fais traiter de pute, tu te fais insulter, tu te fais baiser ta mère, c'est un peu ça. Ça te menace de viol. » et « c'est au moins une *game* sur deux. Et par contre, il y a une dégradation au fur et à mesure des années. »<sup>25</sup>.

Et, en effet l'enquête de Siyu Liu<sup>42</sup> a montré que les joueurs ayant un pseudo féminin reçoivent plus de commentaires négatifs. De plus, lorsqu'ils gagnent, les joueurs reçoivent plus de commentaires positifs en général, mais lorsque ces mêmes joueurs ont un pseudo féminin, c'est le contraire : ils reçoivent plus de commentaires négatifs quand leur équipe gagne.

---

<sup>39</sup> LIU, S. (2020). « Not a children's game: Misogyny in the North American online gaming community. » *Young Researcher*, 4 (1), 234-255

<sup>40</sup> SOUCHIER Emmanuël, L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique, *Communication & Langages*, 1996

<sup>41</sup> Annexe 4

<sup>42</sup> LIU, S. (2020). « Not a children's game: Misogyny in the North American online gaming community. » *Young Researcher*, 4 (1), 234-255

Non seulement cela pose un véritable problème *in game*, mais il s'avère que le harcèlement peut aller plus loin. La Joueuse n°2 nous confiait : « À mon *elo* s'ils comprennent que je suis une nana, ce qui très arrive souvent, c'est des insultes mais ça va vraiment m'ajouter sur tous leurs comptes pour aller m'insulter après les games. »<sup>43</sup>, et elle nous expliquait avoir subi du harcèlement hors du jeu, dans la vie réelle.

Conscient de cette problématique, *League of Legends* a mis en place, et continue de mettre en place, des systèmes pour réguler et contrôler ces dérives, notamment envers les minorités. En effet, durant les entretiens les joueurs nous confiaient que c'était majoritairement de la misogynie, de l'homophobie et du racisme. Le jeu a donc mis en place un code de conduite que les joueurs s'engagent à respecter lorsqu'ils commencent à jouer, comme nous l'avons mentionné précédemment. Dans celui-ci, ressortent les valeurs de compétition, de respect et de support, dans l'intérêt du jeu et de la victoire. Il est donc demandé de respecter ses coéquipiers pour créer un environnement propice à la victoire, mais également de pouvoir se défendre en utilisant le système de signalement. Toutefois, ce code ne permet pas de restreindre les critiques et insultes. Principal outil de communication négative, le *chat* est programmé pour censurer certains mots comme nous avons pu le voir. Toutefois, n'étant qu'un programme, il est possible d'outrepasser cela en écrivant le mot de manière légèrement différente pour qu'il ne soit pas censuré. À cela s'ajoute un système de *mute* permettant de ne plus recevoir les notifications d'un ou plusieurs joueurs. Ainsi, il est possible de ne plus recevoir les *ping* ou les messages des alliés. Les joueurs peuvent même totalement désactiver le *chat* allié, ainsi que le *chat* ennemi. Cela permet d'agir en prévention pour les personnes ne souhaitant pas discuter avec les autres membres de l'équipe, ou en cas d'insulte pour ignorer le ou les joueurs, et ne pas être déconcentré.

Afin d'éviter que ces comportements restent impunis et se reproduisent, *League of Legends* a mis en place un système de signalement. Celui-ci permet de signaler tout joueur ayant enfreint le code de conduite. Les motifs de signalement sont les suivants : attitude négative (anti-jeu, abandon), acharnement verbal (harcèlement, langage offensant), quitter la partie / s'absenter, *feeding* intentionnel, discours haineux (racisme, sexisme, homophobie), triche (programme tiers non approuvés) et nom d'invocateur offensant / inapproprié, ainsi qu'une case libre de texte. Ce qui nous importe ici c'est l'acharnement verbal, qui concerne tout le monde, et les discours haineux, qui ont une catégorie spécifique montrant la place qu'ils prennent dans le harcèlement verbal.

Toutefois, ce système n'est pas optimal : « Je *report* parce que ça me fait du bien de le faire, mais au fond je sais que ça sert à rien et que Riot fait pas grand chose pour ça. Enfin,

---

<sup>43</sup> Annexe 2

ne fait pas grand chose *in game*. »<sup>44</sup>. Toutefois elle continue en disant : « Si tu subis du harcèlement hors jeu, vis à vis du jeu mais en dehors des *games*, ils font plus de choses déjà. J'ai eu quelques soucis, même si je préfère rester vague à ce sujet. Oui, Riot fait des choses quand ça concerne IRL en tout cas. Ils ont une politique pour défendre les femmes là-dessus. Ils ont une espèce d'association mondiale réservée à ça. Si t'as un problème, ils vont t'envoyer vers elle et ils vont faire le nécessaire.»<sup>30</sup>. Il y a donc un manque d'intervention de la part du jeu lorsqu'il s'agit de harcèlement *in game*, mais il y a bien un suivi grâce au système de signalement et à l'intervention d'associations lors de harcèlement non virtuel en lien avec le jeu.

Malgré cela, il y a toujours des commentaires positifs : « Je dirais que s'il y a des insultes une *game* sur deux, il y a au moins une *game* sur trois où il y a des trucs sympa aussi. Que ce soit les ennemis ou les alliés, il y a au moins une autre personne qui fait des compliments et qui est pas en train de *flame*. ». Alliés, comme ennemis, peuvent féliciter un joueur ou les encourager, ce qui a notamment entraîné la création des expressions « gg » (*good game*), « gj » (*good job*), « gl » (*good luck*), « hf » (*have fun*) et autres abréviations anglaises, devenant même un rituel de respect à la fin de chaque *game* où les joueurs se disent « gg », comme dans les sports où les joueurs se serrent la main à la fin du match, même si ce n'est pas le cas de tous, tout le temps.

Parfois, les joueurs s'entendent bien et ils continuent de jouer ensemble. Ainsi, 49% des personnes que nous avons interrogées déclarent jouer avec des gens qu'ils ont rencontrés sur *League of Legends*. En effet, le jeu est également social et sociable parce qu'il favorise la rencontre avec de nouveaux joueurs avec le *chat* et les *emotes*, et qu'il permet de retrouver facilement les personnes avec qui nous venons de jouer. Ainsi, il existe une fenêtre répertoriant tous les joueurs avec qui nous avons récemment joué pour les ajouter en amis, nous donnant à la fois leur pseudo mais en y accolant également le personnage qu'ils jouaient afin de les retrouver facilement. Il est également possible d'ajouter en ami les joueurs (alliés comme ennemis) à la fin de la partie, sur la page des statistiques grâce à un simple bouton. Cela permet de créer de nouvelles relations et d'entretenir la communauté, malgré ses dérives. Ainsi, la Joueur n°2 nous a raconté : « J'ai un pote qui est devenu mon meilleur ami IRL, ça fait 6 ans que je le connais, j'en ai un autre ça fait 4 ans, un ça fait un an et demi, je vais bientôt le voir à la maison. Donc ça finit par être des amis IRL en tout cas. Et je joue avec mon conjoint parce qu'on s'est rencontré sur LoL en *team* et du coup on est mariés. »<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup> Annexe 2

<sup>45</sup> Annexe 2

Pour conclure, nous avons pu constater que le jeu ne discrimine pas intentionnellement les femmes, au contraire celui-ci a davantage tendance à invisibiliser le genre des joueurs, au profit de l'expérience de jeu et donc à inclure les femmes. Et cela, autant dans l'accès au jeu, que sur la plateforme ou durant les parties. Toutefois, la nature intrinsèque de *League of Legends* est la raison pour laquelle le jeu est peu enclin à accueillir les joueuses. Tout d'abord, parce que c'est un jeu perçu comme masculin, allant à l'encontre du processus de socialisation des femmes et demandant l'intervention d'un tiers masculin pour y accéder. Et ensuite, parce que cette typologie de jeu implique une expérience de jeu très sociable. Or, les joueurs portent un jugement stéréotypé sur les compétences des femmes et vont créer un environnement de jeu allant à l'encontre de celles-ci. Ainsi, nous validons partiellement notre hypothèse n°1 : les femmes sont bien sous-représentées dans cette typologie de jeux vidéos, en raison de leur socialisation genrée (1.a), et parce que l'environnement de jeu créé par les joueurs, et non la plateforme même, ne leur est pas favorable.

## **II) Des représentations pensées par et pour les hommes ?**

« La magie du style Hollywoodien à son meilleur [...] provient, en grande partie, de la manipulation habile et gratifiante du plaisir visuel. Hors de toute concurrence, le cinéma grand public a encodé son érotique dans le langage de l'ordre patriarcal dominant. ». Les études du genre dans le cinéma ont été précurseurs pour comprendre le rôle des médias dans la représentation du genre et des femmes. Si les jeux vidéos et le cinéma ne sont pas des dispositifs tout à fait similaires, nous pouvons nous appuyer sur les ouvrages scientifiques produits sur le cinéma afin de mieux appréhender le genre dans les jeux vidéos. Ainsi, la notion de *male gaze* théorisée par Laura Mulvey nous semble tout à fait pertinente afin d'analyser les jeux vidéos : ceux-ci sont majoritairement le fait d'hommes, et ces derniers vont ainsi poser un regard masculinisé sur les représentations féminines. Nous chercherons donc à voir dans cette partie, dans quelle mesure la représentation de la femme à travers les personnages féminins du jeu, répond à un stéréotype de genre.

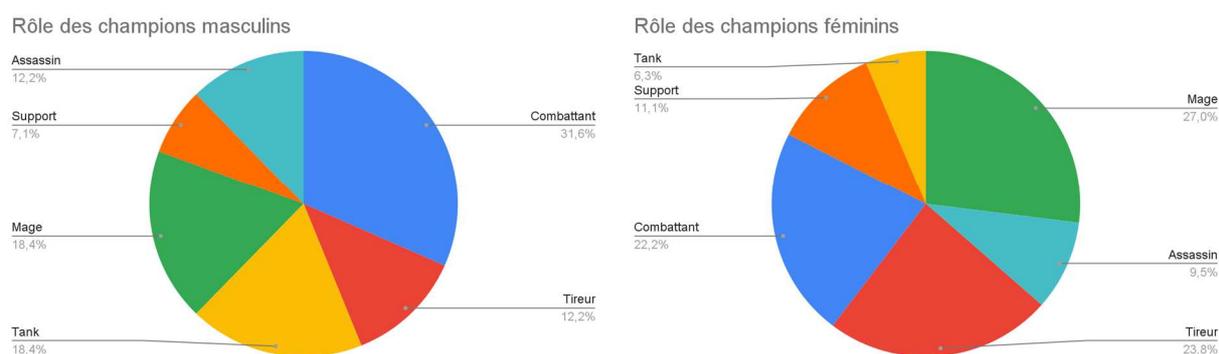
## A) Un *gameplay* limité par le genre

Dans un premier temps, il nous semble essentiel de nous intéresser aux champions non pas pour la façon dont ils sont dépeints, mais pour leurs capacités et leur intérêt de jeu. En effet, un jeu et un champion est avant tout apprécié pour son *gameplay*.

### 1) Des champions féminins moins nombreux et moins forts

Parmi les 161 champions de *League of Legends*, 98 sont des hommes, soit un peu plus de 60% des champions. Si l'égalité n'est pas atteinte et que les personnages féminins restent minoritaires sur le jeu, ils ne sont pas inexistantes pour autant. Toutefois, les champions féminins ne semblent pas être représentés de la même manière que les champions masculins. Au-delà de leur apparence, sur laquelle nous reviendrons plus tard, il semblerait que le genre des personnages ait une influence sur le *gameplay* qui lui est associé : « je pense aussi que Riot sont très bons là-dessus et qu'ils font en sorte que le *gameplay* aille avec un sexe. C'est plutôt le design du kit de *spell* de ces champions qui est ciblé pour les nanas. »<sup>31</sup>. Ainsi, jouer un personnage féminin est souvent différent de jouer un personnage masculin.

Les champions masculins sont majoritairement des combattants, alors qu'ils ne représentent que le troisième rôle pour les champions féminins, derrière les mages et les tireurs. De la même manière, 18,4% des champions masculins sont des tanks, se plaçant à égalité avec les mages en deuxième position, alors qu'ils sont minoritaires chez les champions féminins. Se dessine alors un style de *gameplay* genré pour les champions du jeu. Afin d'aller plus loin dans notre analyse, passons en revue chacun des rôles.



Tout d'abord, les tanks. Ceux-ci sont caractérisés par leur résistance, c'est-à-dire la capacité d'un champion à encaisser les dégâts infligés par des champions ennemis. Étant résistants, leur *gameplay* va être tourné vers le corps à corps, avec une portée assez courte et des dégâts plus faibles que d'autres champions. Reprenant l'imaginaire du colosse, les tanks sont facilement imaginables dans un jeu de combat, c'est pourquoi ils représentent

13,7% des champions de *League of Legends*. Toutefois, nous observons une disparité entre les tanks masculins et féminins. En effet, les tanks sont le deuxième rôle des champions masculins, représentant 18,4% de ceux-ci, alors qu'ils ne représentent que 6,4% des champions féminins, c'est-à-dire le rôle le moins représenté chez les personnages féminins. Nous pouvons ainsi citer les quatre tanks féminins : Leona et Rell, deux guerrières dont la résistance sert à l'entravement, et qui se jouent en support, ainsi que Sejuani et Poppy, ayant également des compétences d'entravement, mais se jouant en *toplane* et jungle.

Les assassins, eux, sont caractérisés par une grande mobilité, c'est-à-dire la capacité d'un champion à se déplacer rapidement à travers la carte en utilisant des compétences de saut ou de *rush*. En effet, ces champions ont une faible résistance et une portée moyenne, compensées par de la mobilité et des dégâts. Ce sont donc des champions qui surprennent leurs ennemis au corps à corps, mais qui les tuent rapidement grâce à une série de combinaisons de compétences. Ils représentent 11,2% des champions au total, se comptant au nombre de 18. 12 sont des hommes, représentant 12,2% des champions masculins, et 6 sont des femmes, représentant 9,5% des champions féminins. L'écart n'est pas très significatif et les compétences des champions masculins et féminins servent le même *gameplay*. Il n'y a donc pas vraiment de différence genrée dans cette catégorie.

Les mages sont caractérisés par leur puissance, c'est-à-dire leur capacité à infliger des dégâts magiques en comparaison aux dégâts physiques. Cela s'accompagne d'une portée assez longue permettant de tenir à distance les ennemis afin de compenser leur très faible résistance. Ils sont également souvent dotés de compétences de contrôle de foule, permettant d'entraver les actions ennemis. Ils ont donc un *gameplay* peu engageant, restant en arrière. Ces champions sont au nombre de 35, représentant 21,7% des champions. Ils représentent 18,4% des champions masculins, deuxième rôle des champions masculins à égalité avec les tanks, et 27% des champions féminins, c'est-à-dire le premier rôle de ceux-ci. Avec 18 mages masculins pour 17 mages féminins, l'équilibre est de mise, notamment si nous prenons en compte le fait qu'il existe moins de personnages féminins que masculins.

Les tireurs sont caractérisés par leurs dégâts physiques, se distinguant ainsi des mages. De la même manière, ils sont très peu résistants, ce qui est compensé par une très longue portée de tir, ainsi qu'une mobilité moyenne. Leur *gameplay* cherche donc à rester à distance des autres champions ennemis, afin de ne pas prendre de dégâts tout en les infligeant. Ce rôle est majoritairement joué sur la *botlane* où il se joue en duo avec un support qui va protéger le tireur. Ils sont au nombre de 27, soit 16,8% des champions. Les champions masculins y sont minoritaires avec 12 champions, soit 12,2% des champions masculins, alors que les champions féminins sont au nombre de 15, soit 23,8% des champions féminins, en faisant le second rôle.

Les supports sont caractérisés soit par leur contrôle de foule, c'est-à-dire la capacité à appliquer des effets néfastes aux champions ennemis, comme des ralentissements ou des étourdissements, soit par leur utilité, c'est-à-dire la capacité à octroyer des effets bénéfiques comme des boucliers, des soins ou des bonus de vitesse à des champions alliés. Ce sont des champions avec de faibles dégâts, qui vont affaiblir les ennemis et/ou renforcer leurs alliés. Ils doivent donc jouer avec leurs alliés afin de les aider, de les supporter. En un sens, ces champions sont dépendants de leurs alliés. Comme nous l'avons vu, il existe finalement deux types de supports, impliquant deux types de *gameplay* différents. Tout d'abord, les supports utilitaires qui vont bonifier leurs alliés. Ceux-ci sont généralement caractérisés par une résistance assez, voire très faible et une portée assez longue. Ils vont redonner de la vie à leurs alliés, leur octroyer des boucliers ou encore augmenter leurs capacités, avec un *gameplay* plutôt passif. Et, à l'inverse, les supports tank ont du contrôle de foule et de la résistance. Ceux-ci vont avoir un *gameplay* plus agressif et engageant, car ils vont aller vers l'ennemi, lui appliquer des effets néfastes et vont protéger leurs alliés en se positionnant devant eux. Les supports sont au nombre de 14, soit 8,7% des champions, toutefois ce chiffre correspond uniquement au rôle attribué par le jeu, et non au principal poste joué par les champions, ce qui fait augmenter le chiffre à 26, soit 16,1% des champions. Si nous décidons de prendre en compte le poste (et non seulement le rôle), il faut alors ajouter un troisième type de support, qui sont les supports dégâts ayant un important contrôle de foule, ainsi que des capacités utilitaires. Ce sont les exemples de Pyke, Morgana ou Karma, qui sont des champions aux dégâts magiques et à la portée importants, ayant peu de résistance, mais une longue portée, ainsi que des boucliers. À partir de cette division des supports, nous pouvons nous apercevoir que ceux-ci sont différemment genrés selon le *gameplay*. En effet, les supports masculins sont majoritairement des supports tank (61,5%) et dégâts (30,8%), alors que les supports féminins sont majoritairement des supports utilitaires (46,2%) et dégâts (38,5%). Ainsi, le seul support masculin utilitaire que nous avons pu identifier est Taric, qui se distingue des autres supports utilitaires par le fait qu'il a une portée réduite et qu'il est plus résistant. Il y a donc une différence de *gameplay* qui existe au sein même de la catégorie des supports, et qui va distinguer les champions féminins des champions masculins.

Enfin, les combattants. C'est le rôle le plus large de *League of Legends*, puisqu'il rassemble des champions assez différents et qui n'appartiennent pas à une autre catégorie. Finalement, les combattants ont des capacités assez moyennes dans la majorité des compétences : résistance, dégâts, contrôle de foule, mobilité. Et celles-ci peuvent être améliorées par leur équipement, devenant redoutables. Ils permettent d'avoir un *gameplay* au corps à corps, agressif, même si cela dépend beaucoup des champions. Ils sont ainsi au nombre de 48, c'est-à-dire 28% des champions, soit la catégorie la plus importante du jeu. Néanmoins leur répartition est très genrée, puisque 31 sont des hommes, représentant 31,6%

des champions masculins (premier rang), alors que seuls 14 sont des femmes, représentant 22,2% des champions féminins (troisième rang).

En conclusion, nous avons pu observer que la répartition des champions par rôle était liée à des *gameplay* genrés. Ainsi, les rôles de combattants et de tanks sont surreprésentés parmi les personnages masculins (en comparaison aux personnages féminins) en raison d'un *gameplay* répondant à des valeurs viriles. En effet, ceux-ci vont avoir un *gameplay* agressif, allant au devant du combat. Celui-ci est alors tourné vers le corps à corps, où les dégâts sont à la fois infligés et reçus. Enfin se sont majoritairement des dégâts physiques (plus que magiques). À l'inverse, les mages et tireurs sont surreprésentés chez les personnages féminins (en comparaison aux personnages masculins) en raison d'un *gameplay* répondant à des valeurs féminines. En effet, ceux-ci vont avoir un *gameplay* plus en retrait, dans une position de défense. Les dégâts sont faits tout en gardant l'ennemi à distance. Enfin, le rôle de support se différencie selon des *gameplay* genrés. D'un côté, les supports masculins vont aller vers l'ennemi et protéger de leurs corps leurs alliés. De l'autre côté, les supports féminins vont rester en arrière et soutenir leurs alliés en améliorant leurs compétences et en les soignant.

Si cette répartition reproduit un certain nombre de stéréotypes de genre, elle a également un impact sur les performances des champions féminins. En effet, une étude<sup>46</sup> a été menée sur les statistiques des champions, du niveau 1 à 18, afin de comparer celles-ci en fonction de leur genre. Le résultat, même s'il ne prend pas en compte tous les personnages étudiés dans notre enquête puisque ultérieure, montre que les champions féminins ont de moins bonnes statistiques que leurs homologues, dans toutes les compétences en dehors de la distance de tir et de la magie au niveau, ainsi que de la régénération magique en plus de cela au niveau 18. Celles-ci sont donc naturellement désavantagées, notamment en raison du *gameplay* qui leur est associé.

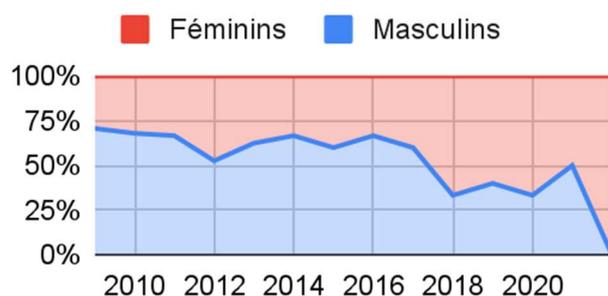
## 2) ...en évolution

Si les différences de genre subsistent, il nous semble important de souligner qu'une évolution constante du jeu peut être observée, notamment sur ces questions. En effet, le jeu a été créé en 2009 avec 41 champions pour arriver à 161 champions 13 ans plus tard. Grâce à cette évolution permanente du jeu, celui-ci peut évoluer avec son temps, et c'est ce que nous avons pu observer avec les champions ajoutés chaque année.

---

<sup>46</sup> HEON SONG Doo, KYUNG RHEE Hae, HOON KIM Jeong, « Gender inequality among champions and players' reception of gender disproportion of utility support champions in League of Legends », *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, Vol. 11, No. 3, Juin 2021

## Nouveaux champions

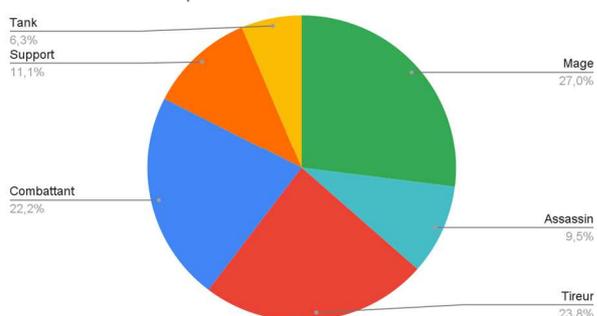


Tout d'abord, la proportion de champions féminins a largement augmenté depuis la création du jeu. En 2009, il y avait 12 personnages féminins contre 28 personnages masculins, donnant un rapport de 29% de femmes contre 71% d'hommes. Cela évolue jusqu'à un rapport de 34% de femmes contre 66% d'hommes en 2012, qui va globalement stagner

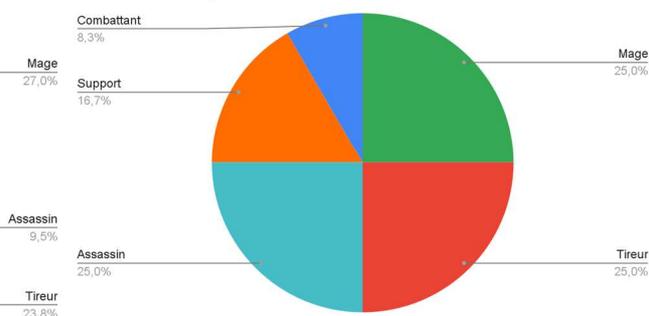
jusqu'en 2017. C'est à partir de 2018 *League of Legends* va, chaque année, introduire au moins autant de personnages féminins que masculins, jusqu'à arriver à 39% de personnages féminins en 2022, soit 10 points de pourcentage de plus qu'en 2009.

En plus d'avoir de plus nombreux champions féminins, il faut noter que ceux-ci sont également plus diversifiés. Afin de pouvoir observer l'évolution du jeu, nous comparerons les chiffres donnés précédemment sur l'ensemble des champions actuellement présents dans le jeu avec les champions de 2009. En effet, le nombre de champions ajoutés chaque année varie et récemment ils sont trop peu nombreux pour en faire des statistiques.

Rôle des 161 champions féminins



Rôle des champions féminins de 2009



En 2009, parmi les champions féminins il n'y avait aucun tank, alors même qu'ils étaient le rôle dominant des champions masculins, représentant 27,6% d'entre eux. De la même manière, les combattants ne comptaient qu'un seul champion féminin (8,3%) contre sept pour les hommes (24,7%). De plus, Kayle n'est pas une combattante au corps à corps tankie, elle a une portée plus importante que beaucoup d'autres combattants et une faible résistance. Il n'y avait donc pas de *gameplay* au corps à corps, vraiment agressif parmi les champions féminins.

La seule manière d'avoir un *gameplay* agressif, demandant d'aller vers l'ennemi était de jouer assassins. Ceux-ci représentaient alors 25% des champions féminins, avec des personnages à forte mobilité. Toutefois, comme tous les assassins, elles restaient des

champions fragiles, devant éviter de recevoir des dégâts. Ce sont donc des champions agressifs, mais pouvant désamorcer les combats. Ajoutons à cela que parmi les trois champions, l'une d'entre elle est Nidalee, une femme pouvant tirer de très loin ou se transformer en cougar et sauter sur ses proies. Il y a donc, même dans le rôle d'assassin, la possibilité d'avoir un *gameplay* au moins en partie à longue distance.

Ce sont donc les champions à longue portée qui dominaient la représentation féminine grâce aux mages et aux tireurs, représentant chacun 25% des champions féminins. À l'inverse, ils ne représentaient que 31% des champions masculins, réunis. Les deux rôles étant tournés vers les dégâts et la distance de tir, ils continuent de représenter des femmes très fragiles, aussi fortes et puissantes qu'elles puissent être.

Enfin, les supports représentaient 16,7% des champions féminins, avec deux champions *care* : Sona et Soraka. Tous deux sont des personnages assez passifs, qui restent derrière leurs alliés et les aident à survivre. Il n'y a pas de support *tanky* les représentant.

Il y a donc une véritable évolution de la représentation des femmes dans l'univers du combat. C'est ainsi que des personnages comme Illaoï, Leona ou Poppy ont pu être introduits au jeu, permettant d'avoir une représentation de *gameplay* dits masculins parmi les champions féminins. Si nous sommes encore loin d'une égalité des rôles, il y a semble-t-il une volonté de diversification des champions féminins comme le montrent Rell ou Bel'Veth, et l'introduction de *gameplay* alternatifs comme avec Samira et Nilah, mais sans tout à fait remettre en question le *gameplay* féminin majoritaire, comme le montrent Séraphine ou Vex.

## **B) Des représentations influencées par le *male gaze***

Après avoir analysé le *gameplay* des champions, nous pouvons nous intéresser à leur représentation dans le jeu, répondant à l'opération du regard. Au cinéma, nous distinguons deux types de plaisirs visuels fondamentaux<sup>47</sup> : la scopophilie, ou le plaisir voyeuriste de prendre une autre personne comme objet, et le plaisir de l'identification narcissique à ce corps glorieux, moi idéal et surpuissant. Ces deux plaisirs sont contradictoires, or le corps féminin intensifie et résout cette tension : les femmes représentées vont répondre au plaisir voyeuriste et les hommes représentés à l'identification narcissique. Au vu des conclusions de la partie précédente, il est intéressant de se questionner sur la manière dont les femmes sont représentées pour comprendre si elles répondent uniquement à ce plaisir voyeuriste ou si elles existent vraiment en tant que personnage auquel chacun peut s'identifier.

---

<sup>47</sup> TRICLOT Mathieu, « Où passe le genre ? Les jeux vidéos au prisme des théories féministes du cinéma », dans *Genre et jeux vidéos*, sous la direction de Fanny Lignon, 2019

## 1) Une hypersexualisation des champions féminins

Depuis leur intronisation dans les jeux vidéo, les femmes ont été l'objet d'une hypersexualisation inédite. De Lara Croft à Bayonetta, leur représentation a fait un « usage excessif de stratégies axées sur le corps dans le but de séduire ». C'est ainsi que la psychologue Sylvie Richard-Bessette définissait l'hypersexualisation. Ce phénomène se manifeste par des corps disproportionnés et irréalistes, des vêtements révélateurs et des accessoires, des postures exagérées, ou encore des comportements sexuels.<sup>48</sup> Ceux-ci peuvent même aller à l'encontre du *gameplay* et du jeu, décrédibilisant les personnages féminins. En effet, l'hypersexualisation est quasiment réservée aux championnes. Les champions masculins vont, quant à eux, bénéficier d'une hypervirilisation qui tend à montrer un physique musclé et combattant.

La représentation des corps des femmes dans le jeu est caractéristique de cette hypersexualisation dans un grand nombre de cas. En effet, un champion féminin sur deux dispose d'un corps irréaliste, c'est-à-dire un corps qui ne peut être naturel en raison d'une taille trop fine en comparaison à des formes trop pulpeuses, nécessitant une intervention chirurgicale. Prenons l'exemple de Miss Fortune.

Femme pirate, elle est représentée dans un costume mettant en avant un corps irréaliste. Se tenant de profil, son visage correspond aux standards de beauté avec de grands yeux aux longs cils, un nez fin et retroussé, ainsi que des lèvres rouges et pulpeuses. Son cou est fin, avec une délimitation parfaite entre celui-ci et son menton, donnant ensuite sur un corps fin



Figure 6 : Miss Fortune

comme le montrent ses bras, ses poignets menus et ses longs doigts. Sa taille est également très marquée, avec un ventre totalement plat, creusé au milieu et donnant en «v» vers la fin de son ventre. Si elle est très fine, elle garde des formes grâce à sa poitrine développée, mise en avant par le décolleté. Celle-ci est généreuse, mais tout en ayant une forme conventionnelle, c'est-à-dire ronde et bien soutenue, comme pour la plupart des champions féminins. Enfin, ses hanches sont bien plus larges que sa taille, et mettent en avant son fessier. Ce personnage a donc des proportions idéales, voire surréalistes de par l'accumulation et la forme « parfaite » de chacune des parties de son corps.

---

<sup>48</sup> Anne GUARDIOLA, « Hypersexualisation, quelques repères pour une définition partagée »

Nous constatons également qu'elle n'est pas musclée, ou au moins que cette musculature n'est pas mise en avant par l'image. En effet, ses bras sont très fins, sans aucune forme de musculature, et son ventre est mince, mais nous n'y voyons pas d'abdominaux. C'est assez symptomatique des champions féminins de *League of Legends*, car plus de 70% d'entre eux ne montrent aucune musculature, et seuls 6,3% ont une musculature imposante. Alors que chez les champions masculins, un champion sur deux a une musculature imposante, et qu'ils sont moins de 30% à ne pas avoir de signe de musculature. Il y a donc une réelle différenciation dans la représentation des corps des combattants en fonction du genre. Il aurait été logique que, dans un jeu de combat, davantage de champions répondent aux aspects athlétiques qu'impliquent les combats. Ajoutons à cela que, même lorsque des champions féminins sont résistants, la musculature n'est pas mise en avant. Prenons



Figure 7 : Sejuani

l'exemple de Sejuani. Femme tank, elle encaisse les coups dans le jeu, mais finalement cela ne transparaît pas vraiment dans la représentation de son personnage, comme cela peut être fait avec les tanks masculins. En effet, la plupart de son corps est recouvert d'armure et de fourrure, laissant peu de place au corps. Celui-ci n'est révélé qu'avec son armure et la poitrine qui y est mise en avant grâce à un plastron moulant. Finalement ses bras semblent assez fins, ses épaules ne sont pas démesurément mises en avant comme c'est le cas de beaucoup de champions masculins comme Darius ou Garen par exemple. Finalement sa résistance et le fait qu'elle soit imposante est davantage lié à l'animal qu'elle chevauche qui, lui, a des muscles mis en avant comme nous pouvons le voir au niveau de ses pattes, en dessous de la grosse armure protégeant l'épaule.

Lors de l'analyse des personnages, nous avons rencontré une difficulté, que nous avons également décidé d'analyser. L'univers de *League of Legends* étant très diversifié et relevant du fantastique, un certain nombre de personnages ne sont pas humains, voire pas humanoïdes. Nous avons donc décidé de les classer en trois catégories : les humanoïdes, à l'apparence humaine même s'ils ont été en partie modifiés, les hommes-animaux qui sont comme les minotaures un mélange entre humain et animal, et enfin les créatures qui s'éloignent de l'être humain au profit d'une autre espèce. En faisant ces catégories, nous nous sommes aperçus que la répartition de chaque espèce était différente entre les champions féminins et masculins. Chez les femmes rares sont les créatures, représentant moins de 15% des champions au profit des humanoïdes (68,3%), alors qu'elles sont surreprésentées chez les hommes, représentant près de 45% d'entre eux. Dans d'autres proportions, les femmes-

créatures sont plus importantes (14,3% des champions féminins) que les hommes-créatures (5,1%). Notre théorie consiste à penser que les créatures s'éloignent trop de la représentation des femmes et ne permettent pas d'identification de genre. Par conséquent, elles sont automatiquement associées au masculin, et pour les différencier et représenter leur genre, les designers ont décidé de mêler humain et animal chez les champions féminins. Il y en a deux types : les champions dont la moitié du corps est humain et l'autre moitié animale, comme Nami, et les champions qui sont humains mais ont la capacité de se transformer en bête, comme Shyvana. Dans les deux cas, cela permet de continuer à performer leur genre en évitant qu'elles ne deviennent totalement des bêtes. Et ainsi, elles ont toujours un visage humain. Prenons l'exemple de Cassiopeia.

Cette femme-serpent aurait pu simplement être un serpent, ou avoir un corps entier de serpent, allant jusqu'à ses bras. Mais, son corps est divisé en deux : le haut est humain et le bas est serpent, se délimitant au niveau du bassin. Celui lui permet d'avoir un visage aux traits féminins, soulignés par le maquillage, même si ses yeux sont ceux d'un serpent, d'avoir un buste féminin dont le décolleté performe la féminité, tout comme les griffes en or. Et le bas de serpent commençant au niveau du bassin, permet de mettre en avant des formes féminines en termes de proportion tout en ayant l'attrait du serpent.



Figure 8 : Cassiopeia

Au-delà du corps, c'est également ce qu'il en est dévoilé qui sexualise les personnages. En effet, les costumes vont révéler ou non certaines parties du corps, soit en ne les couvrant pas, soit en les moulant. Dans un univers guerrier, les costumes des personnages peuvent parfois sembler illogiques, voire certains vêtements peuvent même entraver les combats, comme les chaussures à talons. Les vêtements des personnages sont censés servir leur narration, or ils s'en éloignent parfois dans une optique de sexualisation. Ainsi, nous avons observé que 44,5% des personnages féminins avaient des tenues peu ou moyennement couvrantes, contre 30,5% des hommes. Si la différence est déjà importante, ce n'est pas tant le fait d'être peu couvertes qui sexualisent les femmes, ce sont les parties du corps qui sont révélées. Chez les hommes, ce sont les bras (34,4%) et le torse (33,7%) qui sont découverts, laissant voir la musculature des personnages, alors que ce sont le décolleté (31,7%) et les jambes (34,9%) qui sont dénudés chez les personnages féminins. Prenons l'exemple de Katarina. Femme assassin, elle a un *gameplay* agressif allant vers l'ennemi grâce à son importante mobilité. Si elle n'est pas très résistante, elle va tout de même



Figure 9 : Katarina

qu'à un plastron, et rend donc son corps vulnérable, ainsi qu'aux organes vitaux de son ventre entièrement dénudé. Si le personnage est mobile, demandant une armure plutôt légère, il n'empêche que son costume sert davantage à souligner ses formes qu'à la protéger, ce qui va à l'encontre même du jeu, la rendant moins crédible.

Ce n'est pas le cas de tous les personnages féminins de *League of Legends*, car en effet un certain nombre d'entre eux sont couverts, et ont même une armure. Notons tout d'abord que, globalement, 46,6% des champions du jeu n'ont aucune armure, et que lorsqu'ils en ont une, celle-ci est partielle ou légère dans 40,9% des cas. Il n'y a donc pas une tendance à représenter des soldats lourdement armés. Lorsque nous comparons les champions féminins et masculins, les femmes sont plus nombreuses à ne pas posséder d'armure - 55,6% d'entre elles, contre 40,8% des hommes - et moins nombreuses à avoir une armure entière ou lourde - 7,9% d'entre elles, contre 15,3% des hommes. De plus, lorsqu'elles possèdent une armure, les femmes ne sont pas exemptes de féminité. En effet, l'armure des femmes n'est pas un simple plastron à taille unique, mais une armure qui va mouler leur corps et ainsi révéler leur féminité. Prenons l'exemple de Fiora. Cette épéiste est habillée en soldat avec une armure allant de ses poignées à ses hanches. Au niveau des épaules et des avant-bras, son armure est renforcée, se faisant plus lourde, mais le plastron qui couvre son corps dessine parfaitement sa silhouette, ainsi que sa pose. Sa poitrine est moulée afin de la faire ressortir, sa taille très marquée est soulignée par l'armure



Figure 10 : Fiora

moulante, et celle-ci descend sur le bas de son corps, délimité par une modification de couleur en haut de celui-ci. L'armure semble presque avoir été coulée et forgée directement sur elle, ne lui laissant plus la possibilité de bouger ou de s'adapter à ses mouvements. Cette

représentation se différencie largement du personnage de Garen, dont la narration est liée à celle de Fiora, et qui possède une armure très lourde, ne relevant pas du sur mesure. Celle-ci est plus brute, même si elle reste précieuse de par ses matériaux et ses détails, notamment grâce aux chocs et fissures que nous pouvons y observer.

Cet aspect de la blessure, résultante du combat corps à corps et dangereux, est d'ailleurs bien moins présent chez les champions féminins que masculins. Comme nous le voyions précédemment, Fiora a une tenue irréprochable et n'a pas une seule égratignure, alors même que c'est un champion ayant un *gameplay* avec une faible portée, alors que Garen, avec un *gameplay* similaire, a une armure endommagée par les combats. Nous avons ainsi relevé que 26,5% des personnages masculins avaient une cicatrice, alors que seuls 6,3% des champions féminins en avait une. Le *gameplay* des personnages féminins étant plus en retrait, cela pourrait en partie expliquer cette différence, mais il y a sûrement également une représentation différenciée de l'agressivité.

Ce qui va renforcer la sexualisation des personnages, c'est également la façon dont il est présenté sur l'illustration. En effet, la position va à la fois permettre de mettre en avant certaines parties du corps, de les accentuer, et d'en cacher. En observant les différentes illustrations, nous avons été surpris par certaines positions qui ne semblaient pas naturelles, voire irréalistes. Celles-ci ont pour but de montrer et d'accentuer le plus d'éléments de corps possibles. Ainsi, nous avons pu remarquer que celles-ci sont prédominantes chez les champions féminins, représentant plus de 35% de celles-ci, alors que ce n'est le cas que de 16,3% des hommes, qui bénéficient davantage de positions combattantes (30,6%). Parfois, les positions des champions féminins vont assez loin dans l'hypersexualisation et vont faire



Figure 11 : Zyra

référence à des univers sexuels. Prenons l'exemple de Zyra, une femme-plante contrôlant la nature autour d'elle. Observons tout d'abord la mise en avant du corps dénudé du personnage. Les bras en l'air laissent la vue sur l'ensemble de son corps, aucune partie n'en étant cachée. Ses vêtements - qui n'en sont d'ailleurs pas, puisque ce sont des plantes qui font partie d'elles et non un costume à proprement

parler - censurent les parties intimes du personnages mais les mettent en avant en les dévoilant assez et en orientant les feuilles de manière à créer et accentuer ses courbes. L'ensemble de son corps est de semi-profil afin de laisser voir à la fois le devant, le profil et l'arrière du corps. Cette position en ondulation, reprenant les courbes d'un "s", est construite

grâce à une distorsion du corps qui accentue et sexualise sa féminité. Tout d'abord, son buste est penché vers l'avant, mettant en avant sa poitrine saillante. Celui-ci semble gonflé, comme lorsqu'une grande respiration a été prise, avec un ventre menu qui se rétrécit jusqu'à la taille. Cet effet s'observe à la fois de devant, depuis le buste jusqu'au ventre, mais également de profil, grâce à la courbe du haut vers le bas du dos. Son corps va alors se courber afin d'accentuer la forme de son fessier, que nous pouvons percevoir grâce à la position de semi-profil. De la même manière, sa jambe droite est avancée, sans réalisme apparent puisqu'elle ne peut vraiment s'appuyer dessus. Ce mouvement permet d'amplifier la courbe du fessier et des hanches qui forment alors un véritable "c", alors même qu'elle est de semi-profil, et donc va accentuer l'ensemble de la courbure du personnage, et ainsi sa sensualité et sa rondeur. Enfin, n'oublions pas que le bas de son ventre est également sexualisé par la forme en "v" qui s'y crée grâce au croisement des jambes. Pour finir, nous ne pouvons ignorer la position en "t" des bras du personnage. Il est difficile de savoir si les lianes viennent d'elles ou si celles-ci l'entourent et l'attachent. Il nous semble pertinent de remarquer l'aspect sexuel de cette position.

Au-delà des images, les champions sont avant tout représentés en jeu. Les positions y importent peu, mais les champions se distinguent par leur façon de se mouvoir. En plus des compétences qui dépendent de chaque champion, la représentation de ces derniers dans le jeu est unique grâce à leurs déplacements. Les personnages ne marchent pas de la même manière, et nous avons pu remarquer que certains champions féminins se distinguaient en raison de déplacements lascifs ou féminisés. Par exemple, Gwen, une femme poupée, va sautiller en se déplaçant tout comme Zoé, Séraphine va danser en se déplaçant, et Evelynn va avoir un marché courbé, chaloupée, les hanches vers l'arrière. Notons qu'un focus sur les animations des sorts pourrait également être intéressant à étudier.

Enfin, les personnages de *League of Legends* ont tous une narration personnelle, faisant partie d'une plus grande histoire. En effet, le jeu a créé son propre univers, à découvrir sur un site dédié<sup>49</sup>, composé de douze régions dont sont originaires les 161 champions. Chacun d'entre eux a son propre récit, interagissant avec d'autres personnages et une ou plusieurs régions de l'univers. La narration se traduit de deux manières : la description du personnage (titre, description, récit détaillé) et le kit de sorts qui dépend de celle-ci et dont les noms sont liés. Pour des raisons de temps et de richesse des récits détaillés, nous n'avons pas pu tous les analyser. Nous avons privilégié l'analyse comparée du titre des personnages, de leur description et de leurs compétences. Si les femmes sont dépeintes positivement dans leurs compétences de combat, il semblerait qu'elles soient rarement dépeintes par des

---

<sup>49</sup> <https://universe.leagueoflegends.com/fr>

champs lexicaux de force (« force », « puissance »<sup>50</sup>) ou de résistance (« indestructible », « colosse », « énorme ») en comparaison aux hommes, étant plus facilement décrites grâce à des champs lexicaux relevant de la féminité. Nous avons mis en avant différents champs lexicaux : celui de la beauté (« charme », « sublime », « radieuse »), de l'art (« art de la guerre », « danses traditionnelles » « mouvements gracieux et précis »), des vertues féminines (« vertueuse », « timide »), de l'enfance et de l'innocence (« rêveuse », « optimiste », « espièglerie »). Un type de sort est d'ailleurs majoritairement donné aux femmes, c'est le « charme ». Cette catégorie de sort permet de charmer son adversaire, c'est-à-dire de l'attirer vers soi sans qu'il ne puisse y résister ou faire autre chose. L'animation du sort est d'ailleurs largement féminisé. Ainsi Ahri, lorsqu'elle lance son sort, envoie un cœur à son adversaire et le charme si elle le touche, de même Evelyann crée un cœur au-dessus de sa cible charmée. De manière générale, les femmes sont enclines à être décrites par leur féminité, leur fait d'être une femme : « dame », « vierge », « demoiselle ». Il semble également qu'elles soient plus rarement décrites par des adjectifs négatifs (« capricieux », « ivre », « impulsif »), contrairement aux hommes. Ces derniers sont, en revanche, plus enclins à être décrits dans un registre de l'horreur (« horreur », « décharnée », « monstre »).

Si nous n'avons pas pu comparer l'ensemble des récits détaillés, nous avons pu mettre en avant l'apparition d'une catégorie de récits chez certains personnages féminins. En effet, l'hypersexualisation de certains personnages féminins ne passe pas uniquement par leur représentation physique, mais également par leur représentation narrative. Le récit de ces champions féminins est lié à l'utilisation de leur féminité au combat. Ainsi, elles utilisent leurs charmes pour manipuler leurs ennemis et les tuer : « art de la manipulation » (Cassiopeia), « séduction » (Elise, Evelyann), « manipulant leurs émotions » (Ahri). En dérive une sexualisation de ces personnages : « coup de fouet » (Evelyann), « morsure fatale » (Cassiopeia). L'exemple le plus poussé étant Evelyann, un champion féminin dont le titre est « démon sadique ». Inspirée des sirènes d'Ulysse, elle est un démon qui se déguise en « femme voluptueuse » afin de charmer et de tuer ses proies. Qualifiée de « dangereuse prédatrice » elle représente « les dangers du désir et de la luxure ». Voici un extrait de la description du champion :

« Le démon comprit qu'il devait prendre une forme qui serait plaisante. Une forme qui non seulement attirerait des victimes entre ses griffes, mais qui correspondrait si bien à leurs désirs qu'elles seraient en extase devant elle. Leur souffrance n'en serait que plus délicate.

Il commença alors à étudier ses proies. Il façonna sa chair selon leurs goûts, apprit à dire ce qu'ils voulaient entendre, à marcher de façon à les attirer. En quelques semaines, le démon avait perfectionné son aspect, capturant des douzaines d'amants

---

<sup>50</sup> <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/champions/>

transis avant de les torturer à mort. Evelynn se régale de l'exquise douleur de chacune de ses victimes, mais elle en veut encore plus. Les désirs d'un humain sont trop limités, et ils meurent toujours beaucoup trop vite. Leur douleur n'est que trop fugace pour qu'elle en tire plus de quelques miettes de plaisir, juste suffisantes pour tenir jusqu'à sa prochaine proie.»<sup>51</sup>

La femme est ici dépeinte comme un simple objet de désir face aux hommes. Ce corps-objet est séduisant en raison de sa volupté et de son charme. À cela s'ajoute l'aspect sadique du démon, prenant du plaisir en infligeant des douleurs. Ce champion met en avant le paroxysme de la sexualisation et de l'objectification de la femme.

Finalement, nous voulions également évoquer les *skins*, même si nous n'avons pu réaliser une étude plus détaillée de ceux-ci, en raison de leur nombre trop important. Ceux-ci permettent de changer l'apparence et l'animation d'un champion. Celui-ci n'est pas personnalisable, il peut uniquement être acheté et utilisé. Ainsi, nous avons pu remarquer que certains *skins* de champions féminins les féminisent, voire les sexualisent. Les *skins* permettent de changer les costumes des champions, ainsi les personnages féminins assez couverts peuvent être dénudés. Prenons l'exemple de Leona, entièrement équipée, mais qui fait partie des *skins* « plage » et qui n'est alors plus qu'habillée d'un simple maillot de bain. Les narrations de certains *skins* associées à leurs personnages mettent en avant des stéréotypes de femmes sexualisées : « Provisseur Fiora », « Agent Caitlyn », « Evelynn masquée », « Ashe coeur-de-cible », etc. Enfin, nous avons remarqué que les *skin* « amusants » sont presque exclusivement réservés aux hommes : « Draven Draven », « Père Gragas », « Urgot cosplay gardien des pyjamas ».

## 2) ...en évolution

Toutefois, il y a une véritable évolution de la représentation des genres dans le jeu depuis sa création. Comme nous ne pouvons faire d'étude comparée significative année par année, en raison du trop faible nombre de champions sortant chaque année, nous avons décidé de comparer les données des champions de 2009 avec celle de l'ensemble des champions.

Les corps sont moins irréalistes et sexualisés, même s'ils le sont encore majoritairement. En effet, en 2009, c'était 75% des champions qui avaient un corps disproportionné, contre moins de 51% aujourd'hui. Les corps sont ainsi plus naturels et moins exagérés. Nous remarquons également une diversification de ceux-ci. En 2009, presque tous

---

<sup>51</sup> <https://universe.leagueoflegends.com/fr>

les corps féminins se ressemblaient : femmes minces avec une poitrine développée, une taille fine et des hanches larges. Or, nous assistons à une diversification de ces corps. Des champions féminins imposants ont fait leur apparition, représentant actuellement 6,5% de ceux-ci alors qu'ils n'existaient pas en 2009. C'est l'exemple d'Illaoï, une femme colossale, à la fois grande et musclée. C'est probablement le champion féminin s'éloignant le plus des standards de beauté féminins grâce à son corps très musclé et imposant, ne jouant pas sur la finesse. Ainsi, elle a de larges mains, de gros biceps et des épaules larges et musclées, tout comme ses jambes. Si celle-ci a un corps dont la musculature est comparable avec celle de beaucoup de champions masculins, elle n'en perd pas sa



Figure 12 : Illaoï

part de féminité. En effet, Illaoï a de longs cheveux, devant lesquels nous pouvons voir ses boucles d'oreilles dorées. Son armure découvre le haut de son corps, mais en moulant sa poitrine, existante même si elle n'est pas protubérante. Il n'y a donc pas de volonté d'effacer le côté féminin du champion, mais bien de combiner à la fois force physique et féminité. À l'inverse, le jeu a également sorti des personnages maigres, ayant peu, voire pas de formes féminines. Si elles ne représentent qu'environ 3% des champions féminins, c'est déjà une évolution positive puisqu'en 2009 ce type de corps n'était pas du tout représenté. Prenons

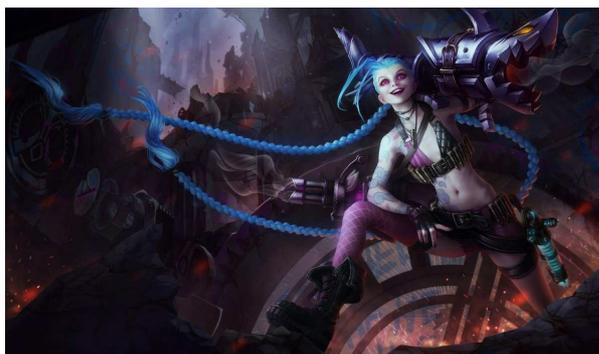


Figure 13 : Jinx

l'exemple de Jinx. Très maigre, ce personnage est une tireuse avec peu de résistance. Son corps est très mince, voire maigre. Ses jambes, comme ses bras, sont très longs et fins, sans muscles apparents. Son ventre est très mince, sans être autant creusé au niveau de la taille que la plupart des autres champions féminins. Au contraire, ici ce qui est mis en avant c'est sa maigreur de par la perception des ses os (bassin, côte)

qui rend à la fois le personnage plus réaliste, et qui permet de diversifier les corps représentés. Elle n'a qu'une très petite poitrine, même si celle-ci n'est pas du tout cachée puisque Jinx porte des vêtements peu couvrants. Enfin, son visage anguleux accentue sa maigreur avec des pommettes saillantes et un nez très fin. Et entre ces deux catégories de corps, il existe une troisième catégorie, celle des corps *curvy*, c'est-à-dire des corps qui ne sont pas minces, mais qui ne sont pas gros, musclés ou imposants. Cette catégorie est probablement la plus

naturelle et la plus en phase avec la réalité. Depuis 2009, cette catégorie est passée de 2 à 4 champions, l'avancée n'étant pas très importante, mais s'expliquant par le nombre limité de champions ajoutés au jeu chaque année.

Enfin nous pouvons mettre en avant le fait que la musculature est davantage mise en avant chez les champions féminins. En effet, en 2009 près de 92% de ceux-ci n'avaient aucune musculature, alors qu'aujourd'hui ils sont moins de 72%. Et lorsqu'elles étaient musclées, la musculature n'était qu'existante et non imposante.

Finalement, nous constatons que les corps des champions féminins sont plus diversifiés, mais qu'ils restent majoritairement minces à 71% contre un peu plus de 72% en 2009. Les corps féminins dérivent finalement peu des standards de beauté féminins. Ainsi, si les corps sont moins sexualisés, il n'empêche que 81% des champions féminins respectent les standards de beauté où la taille doit être marquée par rapport à la poitrine et aux hanches (contre 83,3% en 2009). Même si le champion est imposant et musclé, il continue majoritairement de respecter ce standard. Ainsi, il n'y a pas de champion féminin que nous pourrions qualifier de gros, alors même que 7,1% des champions masculins sont gros (et non imposants). Nous pouvons prendre l'exemple de Gragas qui est un personnage gras, buvant beaucoup, et qui possède un large ventre dont nous ne pouvons trouver d'équivalent féminin.

Concernant la forme des personnages, nous avons pu remarquer une évolution des formes des champions féminins. Si les personnages humanoïdes sont stables (68,3% aujourd'hui contre 66,7% en 2009), les champions mi-hommes mi-créatures ont vu leur nombre augmenter à défaut des créatures qui sont passées de 25% à 14,3% de représentation parmi les champions féminins. Toutefois, les créatures sont moins genrées qu'elles l'étaient auparavant, ce que nous pouvons notamment voir avec l'exemple de RekSai. Prédatrice, c'est une créature du néant comme BelVeth ou KhaZix - « la plus imposante et la plus féroce de son espèce »<sup>52</sup> - née pour tuer. Sans réel visage et avec un corps de pure fiction, le genre de la créature ne peut être identifié par sa simple représentation visuelle. La colorimétrie du personnage pourrait aider à son identification, toutefois les couleurs bleu/violettes sont associées au Néant, d'où vient le personnage, et est donc appliquée à la fois aux champions féminins et masculins. À moins de s'intéresser à sa

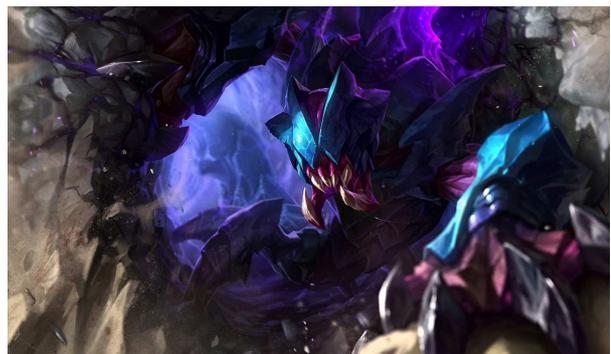


Figure 14 : RekSai

<sup>52</sup> <https://universe.leagueoflegends.com/fr>

représentation narrative, et donc de lire la description du personnage où il est genré au féminin, il est impossible de savoir que RekSai est un personnage féminin. Avec ce personnage, *League of Legends* fait un pas vers une représentation moins féminisée des champions, dissociant le genre de sa représentation.

Si les corps des champions féminins ont évolué, c'est également le cas de leurs représentations visuelles. Tout d'abord, les corps sont moins mis en avant grâce à des tenues moins révélatrices, n'invitant pas à plonger son regard dans un décolleté ou le long d'une jambe. Ainsi, en 2009 plus de deux personnages féminins sur trois avaient des vêtements moyennement couvrants (16,7%) ou peu couvrants (58,3%). En effet, 58,3% des personnages féminins avaient un décolleté (soit environ 20 points de pourcentage de plus qu'aujourd'hui) et 50% avaient les jambes nues (15 points de pourcentage de plus). Il y a donc une tendance vers des costumes plus couvrants, mais également moins moulants, ce qui est important car la nudité n'est pas le seul moyen de sexualiser les corps féminins. Nous pouvons prendre le



Figure 15 : Nilah

dernier champion sorti en date afin de montrer cette tendance. Nilah est une guerrière habillée de vêtements assez larges, notamment son pantalon large au niveau des cuisses, affublé de morceaux d'armures au niveau des genoux et des chevilles. Son haut est à la fois moulant et large. En effet, sa base est moulante, mais un système de tissus ajoutés élargit la tenue, la rendant moins révélatrice. Ainsi,

nul décolleté ou jambes découvertes, ni de mise en avant par des vêtements très moulants. Ses bras sont en partie recouverts par son costume, mais uniquement partiellement, mettant en avant son corps en combat.

Enfin, les champions féminins équipés d'une armure sont de plus en plus nombreux et celles-ci sont également plus complètes et moins légères. En 2009 seuls 6,9% des champions féminins étaient équipés d'une armure complète et/ou lourde, contre plus de 15% aujourd'hui. Au-delà du nombre de champions équipés, c'est surtout la nature de l'armure qui a changé, avec des pièces lourdes similaires à celles des hommes. Nous pouvons ainsi prendre l'exemple de Rell, une cavalière au cheval armuré. Celui-ci est entièrement fait

d'armure et elle le chevauche équipée d'une armure saillante. Seules des parties de ses bras et épaules sont découvertes en raison de son armure qui semble avoir pris quelques coups. Toutefois, nous observons à nouveau le fait que les armures féminines sont faites sur mesure et qu'elles laissent ainsi transparaître la féminité des personnages, même s'il n'y a, ici, pas d'emphase sur la poitrine du personnage.



Figure 16 : Rell

Les poses sont également de moins en moins révélatrices, au profit d'une plus grande diversité de positions. En effet, en 2009 la moitié des champions féminins avaient des poses révélatrices, sexualisant leur corps, alors qu'ils ne sont plus que 36,5% - restant néanmoins la catégorie la plus représentée. De plus en plus de champions féminins vont avoir le droit à des poses surplombantes, jusqu'ici réservées aux hommes. Cette catégorie de pose est caractérisée par une vue en contreplongée, grandissant le champion et le rendant imposant. C'est par exemple le cas d'Illaoï dont nous semblons être aux pieds, nous faisant sentir petits face à elle.

Concernant les narrations, nous avons remarqué une diversification des récits. Le stéréotype de la femme manipulatrice et séductrice n'a plus été réutilisé depuis 2012, toutefois une nouvelle forme de narration hyperféminine semble se dessiner. Des champions féminins tournés vers le soin et la protection utilisent des imaginaires féminins (superstar, chat, fleurs, etc) avec des colorimétries autour du blanc, du rose, etc. L'exemple de cet hyperféminité est Séraphine, une popstar souhaitant éradiquer le chaos grâce à ses chansons. Son titre est « chanteuse rêveuse »<sup>53</sup>, invoquant des imaginaires enfantins, pouvant jouer avec une certaine naïveté, même si son récit est focalisé sur l'unité et l'optimisme, et dont ne transparaît pas de négativité. Enfin, son champion reflète cette hyperféminité : elle a de longs cheveux roses, une petite étoile bleu clair sur son visage, des ailes brillantes, ainsi qu'un costume proche de l'imaginaire de *Barbie*, dans les tons rose, bleu et violet pailletés.

Enfin, il nous semble pouvoir observer une évolution des *skins*. Tout d'abord, de nouveaux *skins* réutilisant des imaginaires sexualisés que nous avons mis en avant, n'ont pas été sortis depuis longtemps, laissant la place à des *skins* de groupe avec des champions

---

<sup>53</sup> <https://universe.leagueoflegends.com/fr>

féminins et masculins permettant une plus grande diversité et une meilleure représentation. Toutefois, certains *skins* semblent encore être réservés aux femmes, et reflètent cette tendance vers une hyperféminisation. Ainsi des *skins* comme « KDA » représentant cinq personnages féminins comme un groupe de chanteuses inspiré des groupes de K-pop, ou « gardiennes des étoiles » avec des costumes hyperféminins et pailletés inspirés de dessins animés comme *Sailor Moon*, ou encore « gardiennes des pyjamas » où un seul champion masculin est représenté.

Pour finir, nous voulions aborder la question de la sexualisation des personnages masculins. À des fins de comparaison, nous avons analysé la représentation des hommes, et nous avons pu observer que la réduction de l'hypersexualisation des femmes s'accompagnait d'une hypervirilisation des champions masculins. Depuis 2020, les derniers personnages masculins sortis par *League of Legends* montrent une silhouette athlétique grâce à la mise en avant de leur pectoraux et abdominaux. Et lorsque nous comparons les statistiques entre les champions de 2009 et l'ensemble des champions, nous constatons qu'en effet les champions de 2009 répondaient moins à ces standards de virilité. Ils étaient moins nombreux à avoir un corps irréaliste (27,6% contre 40,8% aujourd'hui), ainsi qu'à avoir une musculature imposante (37,9% contre 50% aujourd'hui). Ils étaient également moins nombreux à répondre au modèle de l'homme aux épaules larges (41,4% contre 58,2% aujourd'hui). Nous pouvons ainsi prendre l'exemple de Sett, un chef de clan assis sur son trône, le torse et les bras nus. Imposant, ses muscles sont gros et mis en avant par sa tenue couvrant à peine le haut de son corps. Le regard posé sur nous, il semble nous dominer par sa force et sa position.

Dans ces deux parties, nous avons pu analyser la façon dont la femme est représentée à travers les champions féminins de *League of Legends*. Si nous devions la décrire, ce serait un personnage mince, à la taille marquée et aux formes pulpeuses, dont le corps est mis en avant par ses vêtements et sa position. Ce personnage se joue de loin, a une faible résistance aux dégâts et aide ses alliés. Toutefois, nous avons pu nuancer cette image de la femme, grâce à une diversification des nouveaux champions féminins qui semblent plus correspondre à des femmes qu'à une femme. Même si, les champions féminins restent hypersexualisés et que les signes de féminités ne disparaissent pas, voire qu'une hyperféminisation vient remplacer l'hypersexualisation. Nous pouvons ainsi valider notre hypothèse n°2 : les champions féminins sont bien sous-représentés, stéréotypés et hypersexualisés dans *League of Legends*, mais cette représentation évolue en même temps que le jeu et s'adapte aux débats actuels. Les personnages féminins sont moins nombreux et sont surreprésentés dans les catégories de soin, même si cette représentation évolue avec le temps. Nous pouvons ici ajouter une nuance : ce sont moins une surreprésentation dans les catégories de soin, qu'une

surreprésentation parmi les champions ayant une longue portée de manière générale. Et enfin, les personnages féminins sont bien hypersexualisés, même si cette représentation évolue avec le temps.

### **III) L'appropriation et la réappropriation du jeu par les joueuses**

Le média n'est jamais totalement indépendant et ne peut vivre seul, c'est parce qu'il circule qu'il existe, et qu'ainsi il est co-construit par son environnement. Ainsi, les joueurs et les joueuses, ainsi que l'ensemble de l'environnement dans lequel évolue le jeu, vont avoir un impact, plus ou moins important, sur celui-ci et orienter la façon dont il est perçu, dont il est utilisé et dont il va évoluer. Il est donc essentiel d'analyser la façon dont les joueurs, et notamment les joueuses, vont s'emparer du jeu et se l'approprier, voire se le réapproprier.

#### **A) Appropriation genrée du jeu**

La représentation des femmes dans l'espace du jeu dépend en grande partie de la place qu'elles vont prendre. L'analyse de l'appropriation du jeu par les joueuses est donc essentielle à l'analyse de leur représentation. Cette place est à la fois donnée par le jeu, mais également prise par les joueuses de par leur appropriation du jeu. Cette dernière n'est ni naturelle ni le fait d'un entier libre arbitre, car elle répond à un certain nombre de prédispositions qui influencent les choix de jeu des joueurs et des joueuses.

##### **1) L'accession et l'utilisation du jeu : le genre au coeur de la sociabilité**

Jouer aux jeux vidéos, et plus spécifiquement à *League of Legends* est un choix en lui-même, mais qui dépend de raisons parfois différentes. Précédemment, nous avons pu voir que l'accessibilité des jeux vidéos différait selon le genre des joueurs, que ce soit pour des raisons technologiques, mais également (et surtout) pour des raisons sociales. De part notre enquête, nous avons cherché à savoir comment les joueurs utilisaient le jeu, quelles étaient leurs pratiques, nous permettant de mieux caractériser leurs intérêts pour le jeu. Nous avons pu mettre en avant deux principaux centres d'intérêts autour de ce jeu. Le premier est de l'ordre de la sociabilité : le fait de pouvoir jouer avec des pairs ou de rencontrer des gens ayant un intérêt commun. Le second est de l'ordre du loisir, qui diverge entre le pur divertissement et la compétitivité.

Le jeu vidéo est avant tout un outil de divertissement permettant de s'amuser. La spécificité des jeux MOBA et encore plus de *League of Legends* est d'être intrinsèquement

social et sociable. Nous avons notamment pu l'observer par l'analyse de la plateforme et du jeu qui incite à communiquer avec les autres joueurs et à jouer à plusieurs. Nous avons cherché à vérifier cela de part notre enquête. Tout d'abord, *League of Legends* est un jeu qui se joue majoritairement entre amis. 51% des personnes interrogées jouent seules, alors que 91% déclarent jouer avec des amis. Cela veut donc dire que près de la moitié des joueurs interrogés ne jouent jamais seuls. À l'inverse, ils ne sont que 6% à jouer uniquement seuls. Il y a donc une véritable importance du groupe dans *League of Legends* qui, finalement, ne se joue jamais vraiment seul. Celui-ci permet de passer du temps avec ses amis et de se divertir, comme un sport ou un loisir qui se déroulerait dans la vie réelle. Le groupe d'amis joue souvent un rôle dans l'accession aux jeux, comme nous avons pu l'aborder dans la première partie, et le jeu devient un moyen de continuer à se sociabiliser avec ce groupe de pairs : « J'ai des amis qui sont partis un peu plus loin, c'est dur de les voir, donc ça permet de rester en contact avec tout le monde »<sup>54</sup>. *League of Legends* devient alors un jeu entre amis, constituant davantage un groupe qu'une communauté : « Est-ce que tu considères faire partie d'une communauté *League of Legends* ? Pas spécialement. Pour toi, c'est plus une sociabilité entre amis, dans un groupe ? C'est ça. ». Cet aspect de groupe, aussi appelé *premade*, est présent dans l'ensemble des entretiens que nous avons réalisés, mais il n'est pas le seul. Le jeu permet également de créer des amitiés avec des personnes dont le joueur n'était pas proche : « Le petit frère de mon meilleur ami est plus jeune, et je ne l'appréciais pas beaucoup à l'époque et il a commencé à jouer avec nous. Il était spécialisé dans le rôle d'ADC et moi de support, donc on a dû beaucoup s'entendre, communiquer dans le vocal, comme on était sur la même *lane*, et ça nous a beaucoup rapproché. Aujourd'hui je l'apprécie beaucoup plus depuis que je joue avec lui »<sup>55</sup>. Enfin, cela peut également créer des liens de sociabilité avec de parfaits inconnus. En effet, 49% des joueurs déclarent jouer avec des personnes qu'ils avaient rencontrés sur le jeu : « Dans la vraie vie, au lycée j'ai commencé avec des amis, j'avais donc déjà des acolytes. Après on découvre d'autres amis qui jouent et on fait un groupe pour jouer ensemble. Mais il m'est déjà arrivé de jouer en duo avec un ami et de tomber sur un groupe de 3 autres amis et avec qui on s'est amusé. On rigolait dans le *chat*, etc. Et après, on s'était échangé les contacts pour s'appeler en vocal et faire d'autres parties ensemble. Et mon groupe d'amis initial continue de beaucoup jouer avec ces personnes. Mais j'ai aussi eu une période où je jouais beaucoup seul et où j'ai rencontré un hongrois me semble-t-il, du moins un européen, avec qui j'ai joué *botlane* en tant que support. Il jouait Draven, il a trouvé que je jouais bien et inversement. On a d'ailleurs perdu la *game*, mais on en a relancé une à deux qui s'est très bien passée et après j'ai joué avec lui pendant une semaine, mais

---

<sup>54</sup> Annexe 3

<sup>55</sup> Annexe 1

maintenant je ne lui parle plus. »<sup>43</sup>. Ces amitiés sont assez singulières et chacune est différente. Il est possible de trouver des joueurs complémentaires, qui ont le même style de jeu et avec qui cela se passe bien. Pouvant durer une partie comme cinq, une journée comme une semaine ou bien plus. Cette amitié peut aller encore plus loin en allant au-delà du jeu même, pouvant lier réalité virtuelle et réelle : « je joue avec des potes *in-game* parce qu'on s'est trouvé sur LoL FR et puis on s'est bien entendu et donc on est en contact depuis un moment. J'ai un pote qui est devenu mon meilleur ami *IRL*, ça fait 6 ans que je le connais, j'en ai un autre ça fait 4 ans, un ça fait un an et demi, je vais bientôt le voir à la maison. Donc ça finit par être des amis *IRL* en tout cas. Et je joue avec mon conjoint parce qu'on s'est rencontré sur LoL en team et du coup on est mariés. »<sup>56</sup>. Les relations amoureuses constituent la dernière typologie de liens, sur laquelle nous reviendrons plus tard.

Si tous les joueurs interrogés mettent en avant cet aspect de sociabilité, nous avons cherché à savoir si des différences existent entre les joueurs et les joueuses. En effet, nous avons précédemment évoqué des différences dans la façon d'accéder au jeu, mais également dans la façon dont les joueurs et les joueuses sont traités dans le jeu. Pour commencer, nous avons cherché à voir quelles étaient les différences de pratique en fonction du genre. Nous avons noté une plus importante place du groupe d'amis parmi les joueurs que les joueuses : « Si je joue à League of Legends c'est pour jouer avec les copains. », « [je joue] très rarement avec des gens que je ne connais pas. »<sup>57</sup>. Et en effet, 71,43% des femmes interrogées jouent avec des amis qu'elles connaissent déjà, contre 81,54% des hommes interrogés, et cet écart se creuse lorsque nous regardons plus spécifiquement les joueurs et joueuses jouant uniquement avec des amis qu'ils connaissent déjà. Ainsi, seules 5,88% des femmes interrogées jouent uniquement avec des amis qu'elles connaissent déjà, contre 26,98% des hommes interrogés. Cette différence s'explique en partie par l'importance des partenaires amoureux dans la sociabilisation des joueuses. Précédemment, nous avons vu que la pratique du jeu vidéo chez les femmes divergeait de celle des hommes à partir de l'adolescence<sup>58</sup> et que l'introduction des femmes aux jeux multijoueurs comme *League of Legends* passait souvent par l'intervention d'un partenaire amoureux. De par notre étude, nous avons cherché à vérifier cela, et nous avons constaté que 60% des femmes interrogées déclarent jouer avec un partenaire amoureux, alors que ce n'est le cas que de 12,31% des hommes interrogés. Pour aller plus loin, nous avons cherché à approfondir ce point lors de nos entretiens. Parmi les quatre joueurs interrogés, trois déclarent jouer avec leur partenaire. Parmi ces trois

---

<sup>56</sup> Annexe 2

<sup>57</sup> Annexe 3

<sup>58</sup> SOLER-BENONIE J. (2019), « De Age of empires à League of Legends. Trajectoires et socialisation vidéoludiques des "gameuses" de 4 à 18 ans » dans Jeu vidéo et adolescence, édité par BERRY Vincent et ANDLAUER Leticia, pp. 53-76. Québec, Presses Universitaires de Laval

personnes, il y avait deux femmes et un homme. Une des deux femmes a commencé à jouer au jeu par elle-même, ayant une forte culture du jeu, l'autre a été intronisée par son partenaire amoureux de l'époque : « J'ai commencé à jouer avec mon ex de l'époque qui avait déjà commencé à jouer avant. [...] Il regardait beaucoup de streams, du coup j'étais en mode « vas y on peut jouer à plusieurs », il était en mode « ouais on peut jouer à plusieurs » et voilà. » . De la même façon, le joueur n°1 joue avec sa partenaire amoureuse qu'il avait lui-même introduite au jeu : « Je lui en ai beaucoup parlé et j'ai joué devant elle, et un jour elle est arrivée chez moi, elle a dit « on lance une *game* ». Ce à quoi j'ai répondu « comment ça on lance une *game* ? » parce que je n'avais pas compris comme il n'y avait pas de contexte et c'est à ce moment que j'ai compris qu'elle parlait de *League of Legends* parce qu'elle a ouvert son PC, lancé *LoL* et du coup j'ai créé un nouveau compte et on a joué à deux. ». Dans ces deux témoignages, nous retrouvons le schéma décrit par Jessica Soler-Benonie de joueuses qui avaient une appétence pour les jeux, mais elles jouaient peu et à des jeux mobiles ou individuel<sup>59</sup>. Ainsi, la joueuse n°4 déclare : « *Toi, avant de jouer à LoL tu jouais à d'autres jeux ? Même quand tu étais petite. Ouais, mais c'était des jeux solo : je jouais au Sims, je jouais à Minecraft et LoL ça a vraiment été le premier gros jeu auquel j'ai commencé à jouer.* »<sup>59</sup>. Et le joueur n°1 déclare : « *Est-ce que tu sais pourquoi elle a téléchargé LoL ? Est-ce que c'est une joueuse d'autres jeux ?* À ce que je sache non, en tous cas de gros jeux non. Après elle joue sur son téléphone et beaucoup aux jeux de société donc elle avait déjà un pied dans le jeu. »<sup>42</sup>. Ces deux témoignages nous permettent également de mettre en avant la proactivité des femmes dans leur accès au jeu, puisque dans les deux cas, ce ne sont pas les partenaires amoureux qui ont demandé à ce qu'elles jouent avec eux, mais bien elles-mêmes qui ont fait la démarche, et qui ont décidé de jouer. En ce sens, nous pourrions valider les propos de Jessica Soler-Benonie, dans le sens où il y a bien un intérêt marqué par les jeux, qui est refoulé pour des raisons de socialisation genrée, et le partenaire amoureux est le prétexte pour pouvoir rejouer, puisque finalement les joueuses, même si elles sont introduites par leur partenaire, continuent de jouer par elles-mêmes. En effet, elles ne sont que 2,94% à uniquement jouer avec leur partenaire, alors qu'elles sont près de 72% à déclarer jouer avec des amis qu'elles connaissent déjà, près de 63% à jouer avec des amis qu'elles ont rencontré sur *League of Legends* et près de 55% à jouer seules. Enfin, il nous semble pouvoir noter une différence genrée de pratique.

Si nous avons interrogé les joueurs sur leurs liens avec les autres joueurs, nous avons également cherché à comprendre comment ils utilisaient les outils de sociabilisation du jeu. En effet, nous avons mis en avant que ces derniers occupent une place importante dans la plateforme de jeu, autant en amont, que pendant et après les parties. Ainsi, nous nous

---

<sup>59</sup> Annexe 4

sommes penchés sur l'utilisation du *chat* et du vocal *League of Legends*. Avant de présenter nos analyses, il est important de noter que le jeu circule en dehors de la plateforme, car l'écosystème vidéoludique dans lequel le jeu s'imbrique permet l'utilisation de médias tels que Discord, permettant aux joueurs d'accéder à des fonctionnalités comparables à celles proposées par la plateforme, et que certains utilisent fréquemment avec d'autres jeux également. Ainsi, les résultats concernant les fonctionnalités sont limités par ce biais. Nous avons par exemple noté que certaines personnes déclarent ne pas utiliser le vocal du jeu, mais utilisent Discord : « Oui, j'utilise Discord et pas celui *in game*. »<sup>60</sup>. Ceci étant dit, il nous est possible de comparer l'utilisation de ces fonctionnalités entre les joueurs et les joueuses. Notre enquête a ainsi mis en avant le fait que 34,3% des joueuses utilisaient les deux fonctionnalités (*chat* et vocal), contre 42,9% des joueurs, et qu'elles sont 45,7% à uniquement utiliser le *chat*, contre 27% des joueurs. Il semblerait donc que le vocal soit moins utilisé par les joueuses (51,4%) que leurs homologues masculins (57,4%) et qu'elles sur-mobilisent le tchat en comparaison (80% des joueuses l'utilisent contre 70,8% des joueurs). Une potentielle réponse à ce résultat se trouve dans l'exposition de leur genre par les femmes. En effet, nous avons précédemment mis en avant le fait que les femmes étaient davantage victimes de critiques et insultes que leurs homologues masculins. Pour éviter ces comportements, certaines joueuses cherchent à masquer leur genre. Pour cela elles vont utiliser des pseudo neutres ou masculins : « Franchement, toutes les *games* où t'as un pseudo de nana, c'est toutes des *games* où tu te fais traiter de pute, tu te fais insulter, tu te fais baiser ta mère, c'est un peu ça. »<sup>61</sup>. C'est d'ailleurs le constat que fait Siyu (Elaine) Liu dans « Not a children's game: Misogyny in the North American online gaming community. »<sup>62</sup>. Elle explique même que les joueuses vont jusqu'à adopter le même langage que leurs homologues masculins, avec un langage direct et provocateur, utilisant les abréviations et les mêmes mots *gaming* pour communiquer leurs émotions. Cette réutilisation des codes masculins peut fonctionner sur le *chat*, expliquant leur appropriation de celui-ci, mais lorsqu'il s'agit du *chat*, il devient plus difficile de masquer son genre puisque des voix dites « féminines » se trahiraient, et seraient donc susceptibles d'être la cible d'attaques misogynes. Elles adoptent alors une sorte de « parade du genre »<sup>63</sup> en incorporant les signes masculins, ici le langage.

Le second intérêt que nous avons mis en avant est celui du loisir. Finalement, nous voyons que le jeu vidéo remplit les mêmes codes que le sport ou les activités artistiques par

---

<sup>60</sup> Annexe 4

<sup>61</sup> Annexe 2

<sup>62</sup> LIU, S. (2020). « Not a children's game: Misogyny in the North American online gaming community. » *Young Researcher*, 4 (1), 234-255

<sup>63</sup> VASSAS Claudine, *Accords et désaccords*, 2004

exemple. Ce sont des activités que nous faisons parce que nous prenons du plaisir à les faire, mais elles peuvent également être sources de compétitivité et donner lieu à un important investissement. Ainsi, nous observons que *League of Legends* oscille entre un jeu de pure divertissement permettant de se sociabiliser et de s'amuser, et un jeu très compétitif pouvant aller jusqu'à une professionnalisation avec l'e-sport, domaine dans lequel il occupe un rôle important. La Joueuse n°4 nous confie ainsi : « Je pense que passé un certain niveau, ça nécessite d'être très régulier sur tes *games*, donc tes entraînements aussi par extension. Ça te demande toujours d'être toujours tenu au courant, ça te demande de réfléchir, ça te demande de l'entraînement, ça te demande comme un sport. Un sport c'est aussi un loisir, donc je pars du principe que l'inverse est vrai aussi. ». Comme nous l'évoquions précédemment, c'est un jeu qui demande un investissement important pour y performer et pour être bien classé.

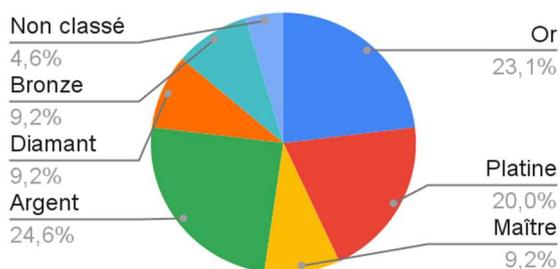
Or cette différence d'appréhension et d'utilisation du jeu semble en partie liée au genre. En effet, nous avons précédemment vu que les femmes consacraient - et pouvaient consacrer - moins de temps aux jeux vidéo, ce qui avait un impact sur leurs performances. À cela, il faut également ajouter le fait que les joueuses semblent moins compétitives dans leur appréhension du jeu. Ce constat vient d'une différence de pratique du jeu assez importante : les joueuses ont tendance à utiliser des modes de jeu moins compétitifs que les joueurs. Le mode de jeu le plus sollicité par les femmes est le mode *Draft* avec 60% des femmes interrogées déclarant souvent y jouer, puis l'*ARAM* avec 54,3% d'entre elles y jouant souvent, puis la classée Solo/Duo à 42,9% et enfin en flexible à 20%. Pour les joueurs masculins, la pratique est bien différente. Ils jouent majoritairement en classée Solo/duo avec 66,2% d'entre eux y jouant souvent, en *Draft* et flexible à 32,3%, et enfin l'*ARAM* à 30,8%. Ainsi, une nette différence se dessine dans la pratique du jeu : les joueuses vont privilégier des modes moins compétitifs à l'inverse des hommes. En effet, elles privilégient la *Draft* et l'*ARAM*, qui ne sont pas pris en compte dans les classements et qui sont qualifiées de plus calmes et reposantes, permettant davantage de s'amuser et d'être moins compétitives, ainsi que moins toxiques. C'est ce que nous rapporte le Joueur n°1 : « On joue aussi *draft* avec ma petite amie, car en solo/duo on en a marre de tomber sur des *noob*, donc on arrête de jouer solo/duo et on fait un duo plaisir en *botlane*. Il y a donc une certaine pression dans les solo duo qui se retrouve moins dans les flexibles et dans les drafts ? Oui, parce que lorsqu'on perd en solo/duo on a la défaite, mais également la perte de LP, alors qu'en *draft*, si on a perdu on passe juste à la suivante. »<sup>64</sup>. Et nous avons également retrouvé ce discours dans les autres entretiens, comme avec la Joueuse n°2 : « L'*ARAM* c'est peut être quand j'ai moins de temps, ou quand je suis un peu tiltée de mes *games* 5v5. Et parce que des fois t'as envie de faire des *games*

---

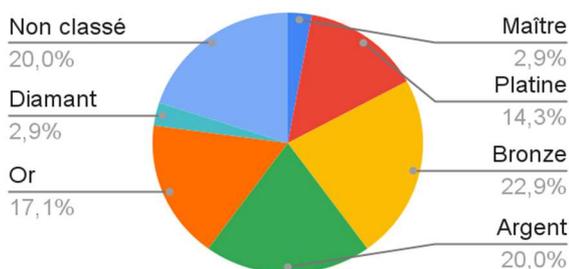
<sup>64</sup> Annexe 1

avec un pote, sans forcément prendre beaucoup de temps ou sans avoir vraiment avoir envie de jouer à LoL, mais plus de discuter et là t'es bien content qu'il y ait l'ARAM. ». À l'inverse, le mode de jeu classé solo/duo est celui qui est donc considéré comme le plus compétitif puisqu'il met en jeu le classement officiel qui définit en partie le joueur, et plus stressant : « après les *games* on se calme comme on est plus sous pression »<sup>65</sup>. Et lorsque les joueurs masculins souhaitent se détendre, ils se tournent autant vers la *draft* que vers la *flexible* qui contient également un classement, mais moins important que celui de la solo/duo, puisqu'il apparaît en second lieu sur le profil. La flexible permet donc de combiner à la fois la compétitivité et l'amusement : « Après les *games* flexibles je les fais soit seul sur mon compte tertiaire comme je l'expliquais, soit sur mon compte principal pour rejouer avec plein d'amis en même temps, parce que c'est bien de faire des *games* ensemble mais avec un peu de défi, avec un peu de *LP* derrière quand on fait des bêtises c'est rigolo aussi. »<sup>61</sup>. Cette différence de pratique se répercute ainsi sur le classement des joueurs et joueuses. Précédemment,

### Classement - Hommes



### Classement - Femmes



nous avons noté que les femmes étaient moins performantes que les hommes car elles y consacraient moins de temps, expliquant cet écart qui s'effaçait lorsque nous observions deux joueurs à niveau et temps de jeu égal. En plus de cela, il faut déjà pouvoir figurer dans le classement pour pouvoir estimer son niveau, 11,4% des femmes ne jouent jamais en solo/duo et 28,6% d'entre elles n'y jouent que rarement, alors que chez les hommes ils ne sont que 3,1% à rarement y jouer et de même à ne jamais y jouer. La traduction immédiate se trouve dans le classement, parmi les femmes que nous avons interrogées, 20% sont non classées contre 4,6% des hommes interrogés, 42,9% sont classées entre fer et argent contre 33,8% des hommes, 17,1% sont classées entre or et platine contre 43,1% des hommes, et 2,9% sont classées maître ou plus contre 9,2% des hommes.

<sup>65</sup> Annexe 2

## 2) Genre et performance

Lorsqu'il s'agit d'incarner des personnages dans des jeux vidéos, nous avons souvent la possibilité de choisir un avatar pour nous représenter. Toutefois, nous avons vu qu'avec *League of Legends* le système de représentation était tout autre et que nous n'incarnerions pas notre avatar virtuel tout le long du jeu, mais bien un champion prédéfini pour une durée limitée. Toutefois, ce système de sélection de champions implique une neutralisation du genre des champions par les joueurs s'ils souhaitent tous pouvoir les jouer. En effet, ceux-ci doivent faire la part entre l'identification aux champions et leur dimension fonctionnelle, qui va souvent à l'encontre d'une relation d'incarnation<sup>66</sup>.

En raison de la représentation des femmes dans la société, dès la petite enfance, il nous semble logique de supposer que celles-ci ont plus de facilité à vouloir incarner des champions masculins, que l'inverse. En effet, Elena Gianini Belotti a montré dans son livre *Du côté des petites filles*<sup>67</sup>, que les personnages féminins dans les contes pour enfants étaient soit représentés de manière passive soit méchante, alors que les personnages masculins étaient représentés comme actifs et courageux. Ainsi, elle explique que les jeunes filles vont plus facilement s'identifier à un personnage masculin, alors que les garçons vont être plus réticents à s'identifier à un personnage féminin. Au vue de la représentation des femmes dans l'univers guerrier, considérées comme naturellement moins fortes, les joueurs masculins devraient rechigner à les incarner. Toutefois, l'état de l'art ainsi que notre enquête semblent contredire cette hypothèse et même prouver le contraire. Dans leur étude « Women Keep it Real: Avatar Gender Choice in League of Legends »<sup>68</sup>, les auteurs cherchent à comprendre comment les joueurs de *League of Legends* choisissent leurs champions, et notamment si la variable sexe des champions avait un impact sur ce choix. Tout d'abord, il met en avant un constat : les joueurs n'ont pas besoin de s'identifier au champion qu'ils incarnent. En effet, ils n'incarneront pas un avatar les représentant, mais un bien un champion à l'esthétique et à la narration propre. Mais alors de quoi dépend le choix du champion ? Il met en avant deux principales raisons : une dimension fonctionnelle et une dimension de représentation. Ces deux raisons sont largement déterminées par le genre des joueurs. Les joueurs masculins vont choisir leur champion en raison de leurs capacités, en fonction des autres champions sélectionnés par ses alliés et ennemis ; alors que les femmes vont davantage choisir des

---

<sup>66</sup> TRICLOT Mathieu, « Où passe le genre ? Les jeux vidéos au prisme des théories féministes du cinéma », dans *Genre et jeux vidéos*, sous la direction de Fanny Lignon, 2019

<sup>67</sup> GIANINI BELOTTI Elena, *Du côté des petites filles*, 1973

<sup>68</sup> A.RATAN Rabindra, WILLIAMS Dmitri, P.LEITH Alex, « Women Keep it Real: Avatar Gender Choice in League of Legends », dans *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2009

champions pour leur esthétique. Notre étude tend à valider ces résultats. En effet, les hommes tendent à jouer un peu plus de champions masculins que féminins, même si cette préférence est accrue quand ils débutent : 58,5% des hommes interrogés ont un champion principal du même genre, et 61,5% d'entre eux ont un premier champion principal du même genre. En sachant qu'il existe plus de champions masculins (61%) que féminins, nous pouvons affirmer que les joueurs masculins n'ont pas de préférence de genre pour leur champion, et que leur choix de champion est fonctionnel : « *Est-ce que tu as tendance à davantage jouer un champion du même genre que toi ou est-ce que ça n'a pas d'influence ?* Honnêtement pas du tout. En tant que support on est vite limités, il y a beaucoup de personnages féminins en support. Je regardais encore une vidéo, au niveau des enchanteurs, sur les treize il y a qu'un seul mec, c'est Taric et encore c'est pas vraiment un enchanteur »<sup>69</sup>. Nous pouvons ajouter à cela une légère nuance : il semblerait que lorsqu'ils débutent dans le jeu, ils se tournent davantage vers des personnages du même sexe : « *As-tu davantage tendance à jouer des personnages du même genre que toi ou cela t'es indifférent ?* Je dirais que ça n'a pas d'impact, mais quand je jouais à l'époque où il n'y avait pas ma copine, je jouais essentiellement des personnages masculins. Et maintenant que j'ai mon compte tertiaire et que je ne suis plus au lycée, le sexe m'importe peu. Que je joue KaiSa, Ezreal, Draven ou Jinx, c'est uniquement le *gameplay* qui va changer et pas le personnage en lui-même. Pareil pour la *toplane*, si je joue Mundo ou Illaoï, c'est par pur plaisir personnel »<sup>70</sup>. À l'inverse, il semblerait que les joueuses aient une préférence très marquée pour les champions du même sexe. En effet, 74,3% d'entre elles ont un premier champion principal du même sexe, et 85,7% ont un champion principal actuel du même sexe. En faisant le même constat selon lequel il existe moins de champions féminins (39%) que masculins, les joueuses semblent largement prendre en compte le genre de leur champion.

Pour aller plus loin, nous avons décidé d'évoquer cette question avec les joueuses que nous avons eu en entretien et deux principales raisons ressortent de nos entretiens : l'esthétique et le *gameplay*. Comme le montrait également l'étude « *Women Keep it Real: Avatar Gender Choice in League of Legends* »<sup>71</sup>, les femmes vont davantage prendre en compte l'aspect visuel du champion qu'elles sélectionnent que leurs homologues masculins. Ainsi, la joueuse n°4 nous expliquait : « *D'ailleurs, est-ce que le design a un impact sur le choix de tes champions ?* Oui clairement. Quand j'ai vu le *leak* de KaiSa, je prends l'exemple de KaiSa parce que c'est mon perso préféré. Quand j'ai vu qu'elle était sortie, j'ai même pas regardé son kit, j'ai dit "toi je vais te jouer". Et c'est pareil récemment pour Nilah en fait, j'ai

---

<sup>69</sup> Annexe 3

<sup>70</sup> Annexe 1

<sup>71</sup> A.RATAN Rabindra, WILLIAMS Dmitri, P.LEITH Alex, « *Women Keep it Real: Avatar Gender Choice in League of Legends* », dans *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2009

même pas regardé son kit, je me suis dit bah attends le perso il est sympa, c'est original ses couettes et tout, franchement j'aime bien. Je l'ai acheté, je l'ai joué et après j'ai découvert sur le terrain. Mais c'est surtout par le design. Disons que si le design me déplaît, j'aurai pas forcément envie de jouer le perso, même s'il est fort. Par exemple Maître Yi, je trouve le champion pas très beau, et franchement ça m'a jamais plus intéressé que ça de le jouer. »<sup>72</sup>. Nous pouvons expliquer l'importance de l'aspect esthétique par l'injonction que subissent les femmes à (sur)performer leur genre, ce qui entre en contradiction même avec les stratégies de neutralisation et de masculinisation de leurs profils. En effet, le genre est performatif<sup>73</sup> et il est attendu des femmes qu'elles correspondent aux codes de féminité. Or, comme nous l'avons vu précédemment, les jeux vidéos multijoueurs divergent de ces codes, les orientant vers d'autres jeux durant l'adolescence, il faut donc compenser en surperformant le genre féminin dans le jeu. Toutefois, cette raison ne semblait pas correspondre à toutes les joueuses : « *Donc tu penses que le design n'a aucun impact sur ton choix de champion ?* Non, parce que le design que je préfère sur le jeu actuellement, c'est KogMaw et ChoGath. Je les trouve très mignons, j'adore les petites pattes de KogMaw. » Et elle explique ensuite, que ce qui détermine son choix de personnages féminins c'est le *gameplay* : « Non, je pense vraiment que c'est le *gameplay*. Mais je pense aussi que Riot sont très bons là-dessus et qu'ils font en sorte que le *gameplay* aille avec un sexe. C'est plutôt le design du kit de spell de ces champions qui est ciblé pour les nanas. C'est comme le fait d'avoir mis la voix de la sœur à Aphelios, et c'est donc beaucoup joué par des filles. »<sup>74</sup>. Et en effet, nous avons mis en avant la sureprésentation des *gameplay* caractérisés par une distance de tir, et des dégâts (tireurs, mages) ou des soins (supports enchanteurs) chez les champions féminins. Finalement, les deux raisons sont différentes, mais liées voire corrélées. Le fait d'avoir une majorité de personnages féminins avec ce genre de *gameplay* incite les femmes appréciant le *gameplay* à jouer des personnages féminins, et les femmes souhaitant jouer des personnages féminins sont incitées à jouer ce type de *gameplay*.

Cette surreprésentation des personnages féminins et de ce *gameplay* trouve son apogée avec le rôle de support, dont nous avons vu qu'il était majoritairement sollicité par les joueuses. Au-delà des préférences de jeu, nous avons cherché à trouver les déterminismes qui expliquaient ces pratiques. Notre étude nous a ainsi permis de mettre en avant deux principaux déterminismes : l'importance du partenaire amoureux dans la pratique du jeu et l'autocensure générée par l'environnement de jeu.

Lors de nos différents échanges ainsi que dans les résultats du questionnaire, nous avons pu mettre en avant l'impact d'un partenaire amoureux pour les joueuses, que ce soit

---

<sup>72</sup> Annexe 4

<sup>73</sup> BUTLER Judith, *Gender Trouble*, 1990

<sup>74</sup> Annexe 2

dans l'accès au jeu, comme dans sa pratique. En effet, les joueuses vont ainsi commencer à jouer grâce à un duo. Cela peut-être le cas des hommes qui, comme nous l'avons observé, jouent entre amis et/ou commencent souvent entre amis ou au sein de leur fratrie, mais cette configuration est moins systématique. Dans le couple, la notion de duo est obligatoire, alors qu'avec les groupes de pairs et la famille, il est possible de jouer à deux, trois, quatre ou cinq. Ainsi, le rôle de support sera moins systématiquement le premier rôle des joueurs. Un joueur commençant avec un groupe de joueurs déjà constitué va plus facilement jouer un rôle manquant à l'équipe, alors que les couples vont davantage se tourner vers la voix se jouant à deux, c'est-à-dire la *botlane* et donc commencer en jouant ADC ou support. Cette différence se constate par nos statistiques : 49,2% des joueurs masculins ont commencé en jouant *botlane* ou support, alors que c'est le cas de 68,6% des joueuses. Et cette différence est encore plus marquante lorsque nous observons uniquement le rôle de support : 27,7% des hommes commencent en jouant support, contre 45,7% des femmes. Pourquoi commencer par le rôle de support en jouant duo *botlane* ? « il m'a proposé de jouer *botlane* avec lui en jouant support pour moi-même et ADC pour lui, car il avait plus d'expérience notamment sur le *farming*, et donc ça me permettait de me concentrer sur mon *gameplay* : comment me placer, comment toucher mes spells. »<sup>75</sup>, « je jouais support parce que c'était la meilleure *lane* pour apprendre le jeu. »<sup>76</sup>. Les réponses convergent : c'est un rôle qui est vu comme plus simple, permettant de mieux apprendre à jouer à *League of Legends*. Or c'est également cette vision qui va cantonner les joueuses à ce rôle : elles ne maîtrisent qu'une lane « simple » qui a peu d'impact sur le reste du jeu, elles se pensent donc moins fortes et s'autocensurent. Mais pourquoi ne pas vouloir impacter la partie ? Parce qu'ainsi, il est plus difficile de leur reprocher la défaite. C'est à nouveau un problème d'environnement de jeu qui pousse à trouver des moyens de jouer sans se faire critiquer ou insulter. En jouant support, la critique est souvent partagée avec l'adc et le support ne peut presque pas être vu comme le seul fautif par les autres joueurs. De plus, lorsqu'elles vont chercher à jouer une autre *lane*, celles-ci seront moins fortes qu'habituellement puisqu'elles doivent apprendre comment bien jouer sur cette *lane* et apprendre à jouer les champions adaptés. Il y a donc un temps d'adaptation assez long, impliquant des ratés. Or, lorsqu'un joueur essaie une nouvelle *lane*, il continue de jouer avec des gens de son niveau actuel. Mais lorsqu'il commence à jouer un nouveau rôle il ne peut pas avoir le même niveau que sur son principal rôle qu'il maîtrise, il y a donc une différence de niveau qui se crée, l'ennemi est souvent plus fort, le joueur est en position de faiblesse et il risque d'être critiqué par les autres. Il est donc difficile de maîtriser un autre rôle sans être critiqué, voire insulté. Cela incite ainsi à continuer de jouer la même *lane*, et oblige

---

<sup>75</sup> Annexe 1

<sup>76</sup> Annexe 3

les joueuses à continuer de jouer support. Ce problème n'est pas rencontré lorsque le joueur commence par une autre *lane* que support ou en jouant plusieurs *lanes*. Ainsi, cela touche plus fréquemment les joueuses. Enfin, cela va donc pousser les joueuses à jouer un certain type de champions - des champions féminins avec des longues portées - puisqu'ils sont surreprésentés parmi les supports.

Ainsi, nous pouvons observer deux mécaniques à l'œuvre : d'un côté, le jeu crée un environnement hostile aux joueuses, les excluant du jeu, et d'un autre côté, les joueuses, en raison de leur socialisation genrée, vont se limiter et s'autocensurer. Le résultat étant que les femmes adoptent des comportements contradictoires, car elles surperforment leur genre (qu'elles le veulent ou non), en même temps qu'elles adoptent des stratégies de neutralisation de leur genre. Nous pouvons donc en partie valider notre hypothèse trois : les joueuses se focalisent, en effet, sur le rôle de support avec des champions féminins et féminisés, limitant leur appropriation du jeu et du classement. Toutefois, cette hypothèse est trop restreinte, elles ne jouent pas uniquement support, avec des personnages de soin qui limite leur impact sur le jeu et leur réussite, mais elles jouent majoritairement des champions féminins dont le *gameplay* est caractérisé par une longue distance de tir. Enfin, nous invalidons l'hypothèse 3.b, puisque les joueuses prennent en compte le genre de leurs personnages, alors que les joueurs ont un rapport plus fonctionnel à ceux-ci.

## **B) Réappropriation de la représentation des femmes dans le jeu**

De part notre travail de recherche, nous avons mis en avant la difficulté pour les femmes de trouver leur place et de se sentir représentées dans cet environnement très masculin, pouvant leur être hostile. Si cela peut-être décourageant pour certaines joueuses, d'autres vont mettre en place des stratégies de contournement du jeu et ainsi se le réapproprier, en faire un lieu accueillant, les représentant.

### **1) Sociabilisations féminines**

Si les joueurs et joueuses jouent majoritairement avec des hommes, voire qu'avec des hommes (plus de 75 % des hommes et femmes jouant avec des amis), il existe également des espaces réservés spécialement aux femmes. Nous avons mis en avant le fait que l'espace de jeu était souvent défavorable, si ce n'est hostile, aux femmes. Beaucoup de joueuses sont lassées de se faire continuellement critiquer, et d'autant plus d'être renvoyées à leur statut de femme. Elles vont alors chercher à jouer uniquement avec leurs amis, afin de limiter les critiques, mais il est possible que ceux-ci ne soient pas disponibles, ou que les joueuses n'aient pas d'amis jouant au jeu. C'est pour ces raisons que des groupes de *gaming* 100%

féminins sont apparus, et ce grâce aux réseaux sociaux permettant de rencontrer des personnes inconnues partageant le même centre d'intérêt. Afin d'observer ce phénomène, nous avons choisi de rejoindre le groupe Discord *Girls Empire*, réservé aux joueuses. Sur ses réseaux sociaux, le groupe incite à rejoindre le groupe grâce à ces phrases : « Un serveur Discord *multigaming* ouvert à toutes les gameuses. Tu as envie de rencontrer, jouer et partager avec d'autres femmes, au sein d'un serveur protégé et accueillant ? Rejoins nous dès maintenant, on n'attend plus que toi ! » rédigées sur un fond violet où apparaissent des logos de consoles et quatre personnages aux cheveux longs et de couleurs différentes, représentant donc des femmes. Ce qui nous interpelle tout d'abord ce sont les adjectifs qualifiants le serveur : « protégé et accueillant ». Cela implique que les serveurs mixtes et les environnements de jeu sont le contraire de ces adjectifs. Ainsi, nous pourrions les définir par les antonymes des mots « protection », c'est-à-dire abandon, agression, attaque, déprédation, exposition, oppression, persécution ; et « accueil », c'est-à-dire bannissement, expulsion. Les joueuses cherchent à rejoindre des serveurs 100% féminins parce qu'elles ne se sentent pas incluses et en sécurité dans l'environnement des jeux et les autres serveurs. Le groupe féminin vient donc en soutien aux joueuses, qui vont s'entraider, et c'est d'ailleurs un des chats créé dans le serveur *Girls Empire*, mettant en avant les aspects de solidarité qui ressortent de la création de ces sociabilisations féminines. La joueuse n°4, faisant partie de ce groupe, nous confiait : « Ouais, je suis sur LoL FR, mais je suis jamais dessus parce que je trouve que les gens là-bas sont trop toxiques. *Et du coup pourquoi t'as intégré le discord Girls Empire ?* Parce que j'aime pas jouer aux jeux toute seule et du coup je me suis dit que si je pouvais trouver des filles qui sont aussi toutes seules, autant être seules ensemble que chacune de son côté. Et franchement j'ai rencontré des filles, j'ai surtout joué à LoL avec elles et c'est devenu des super potes et du coup dès que tu joues pas seul je trouve ça super cool. ».

Afin de garantir l'environnement du serveur, il y a un contrôle qui est effectué afin de pouvoir entrer dans le serveur : sans cela, impossible de rejoindre le groupe. Les modératrices du serveur veulent s'assurer que seules des joueuses puissent intégrer le groupe, elles demandent donc à ce que les internautes souhaitant l'intégrer se connectent à un salon vocal et activent leur caméra pendant un court instant où la modératrice va vérifier que la personne se cachant derrière le compte est bien une femme. Cela pose question : le genre féminin peut-il vraiment être vérifié par un contrôle de visage et de voix ? Est-il réduit à cela ? Ce système de contrôle, qui est pensé dans un cadre donné et qui n'est peut-être pas pensable autrement, est questionnable : un homme androgyne pourrait très bien s'infiltrer dans le groupe, alors qu'une femme transgenre pourrait être refusée. Il est d'ailleurs précisé qu'aucune exception ne serait faite pour les personnes transgenres.

Une fois entré dans le serveur, la membre peut y faire ce qu'il veut. Elle peut discuter avec des gens soit pour faire des rencontres, soit pour discuter de sujets spécifiques, soit chercher des coéquipières pour jouer ensemble... les choix sont multiples. Il est possible d'écrire un petit texte dans le groupe de présentation afin de se décrire aux autres, et ainsi y exposer ses attentes et ses centres d'intérêts aux autres. Le salon « Rôles » permet de se décrire en s'identifiant à des caractéristiques parmi un choix prédéfini : tranche d'âge, plateformes (consoles, pc, etc), *stream* et Youtube, *hobbies*, régions et jeux joués. Le choix de *hobbies* n'est pas stéréotypé, toutefois il est féminisé par des centres d'intérêts comme « Make up / soins », « Créations », « Lecture », perçus comme majoritairement féminins.

Enfin, nous voulions également aborder le sujet des équipes d'esport 100% féminines. Elles sont une réponse directe à l'environnement décrit plus haut, et ce à un niveau professionnel. Nous avons mis en avant la difficulté pour les joueuses de monter à de haut niveaux, et donc d'accéder à la professionnalisation, domaine déjà très restreint de manière générale. Comme la majorité des sports aujourd'hui, la question de la représentation des femmes est source de débats. Dans l'esport, la question est encore différente : la différence physique qui peut exister entre hommes et femmes dans les sports physiques, n'existe pas dans l'esport puisqu'il ne demande pas vraiment de capacités physiques. À partir de ce constat, se pose la question d'avoir des équipes genrées : faut-il des équipes mixtes ou faut-il différencier les équipes masculines, des équipes féminines ? Jusqu'ici, aucune femme n'a joué lors des mondiaux de *League of Legends*. La première femme à avoir eu une place importante dans un tournoi majeur du jeu est Maria Creveling, une jeune joueuse américaine. Elle est la première personne trans et la première femme à se qualifier pour les *League of Legends Championship Series*, ligue régionale majeure<sup>77</sup>, en 2015 dans une équipe mixte. Son objectif était avant tout de servir la cause des personnes transgenre dans l'esport, mais ne souhaitait pas être mise en avant par la presse durant les compétitions, ni à figurer sur la photo de l'équipe Renegades, afin d'éviter d'être harcelée sur les réseaux sociaux. Cette expérience aura été éprouvante pour la joueuse qui a quitté son équipe en 2016 et s'absentant de la scène esport durant plusieurs mois. Aujourd'hui c'est sur Maya « Galtys » Henckel que se porte l'attention de l'esport féminin. Celle-ci a été recrutée par une équipe croate pour la saison 2022 de *League of Legends*. L'équipe joue en Esports Balkan League, une ligue régionale de huit équipes, dont les deux meilleures équipes à la fin du segment de printemps pourront participer aux European Masters.

Toutefois, nous pouvons remarquer qu'il est difficile pour les femmes de trouver et de prendre leur place dans ces équipes mixtes à très haut niveau. Afin de démocratiser la

---

<sup>77</sup> <https://fr.wikipedia.org/wiki/Remilia>

pratique, des équipes 100% féminines se créent. Mais, le sujet des équipes féminines est toujours sensible et même s'il y a des initiatives un peu partout dans le monde, elles restent globalement isolées et *Riot Games* n'y est pas toujours totalement impliquée. Toutefois, un circuit professionnel féminin serait envisagé par *Riot Games*<sup>78</sup>. L'entreprise américaine d'édition et de développement de jeux vidéo a été précurseuse avec la création des *Game Changers* pour le jeu *Valorant*, ainsi qu'un mondial féminin dès cette année. Mais nous ne pouvons en dire autant avec *League of Legends*. L'annonce de la création de la nouvelle équipe *League of Legends* entièrement féminine par G2 Esports, aurait fait avancer l'idée de la création d'un circuit professionnel entièrement féminin. Toutefois, aucune date de lancement officiel n'a été communiquée, il reste donc encore du chemin à parcourir dans la question de la prise en compte du genre dans l'esport.

## 2) Cosplay, fan art et fan fiction : la réappropriation de la représentation féminine par les joueurs et joueuses

En tant que média, le jeu est mis à la disposition de son environnement et des personnes souhaitant s'en emparer. Ainsi, il est tout à fait possible que des personnes se réapproprient certains aspects du jeu, notamment son univers. Dans les jeux vidéos, ainsi que dans d'autres *subculture* - c'est-à-dire des cultures propres à un groupe social; ne correspondant pas à la culture dominante<sup>79</sup> - se sont développés des moyens de réappropriation des médias. Nous en aborderons trois principales : le fan art, la fan fiction et le cosplay. Ces moyens de réappropriation semblent genrés. En effet, dans le cadre de notre enquête sur les pratiques des joueurs de *League of Legends*, nous avons pu observer une proportion plus importante de femmes réalisant des cosplays et des fan art que les hommes. En effet, seul un homme (soit 1,5% des hommes interrogés) déclare parfois faire des cosplay et quatre hommes (soit 6,2% des hommes interrogés) déclarent faire des fan art (parfois ou souvent). Ces pratiques sont plus répandues chez les femmes, même si elles restent minoritaires. Ainsi, 17,2% des femmes ont déclaré réaliser des cosplay et 20% réaliser des fan art.

Tout d'abord, les fan art et les fan fiction sont des moyens de se réapproprier les contenus mis à disposition par le jeu, à son bon vouloir. Le fan art consiste en une « œuvre d'art (peinture, dessin, croquis,...) réalisée par un artiste et qui met en scène un personnage, un lieu ou une scène de l'univers qu'un autre artiste a créé. »<sup>80</sup> et la fan fiction est son pendant

---

<sup>78</sup> [https://www.team-aaa.com/fr/actualite/riot-games-envisagerait-de-creeer-un-circuit-pro-feminin-sur-league-of-legends\\_126881](https://www.team-aaa.com/fr/actualite/riot-games-envisagerait-de-creeer-un-circuit-pro-feminin-sur-league-of-legends_126881)

<sup>79</sup> <https://www.cnrtl.fr/definition/subculture//0>

<sup>80</sup> <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/fanart>

littéraire : « écrit mettant en scène des personnes célèbres ou des personnages issus d'autres œuvres »<sup>81</sup>. Ces deux objets répondent au même principe : les fans de *League of Legends* vont utiliser les représentations du jeu, qu'elles soient visuelles ou narratives, et se les réapproprier. Ce mélange entre l'existant du jeu et l'imaginaire individuel, va créer des œuvres très personnelles et multiples, remettant en question les règles établies par le jeu, et ainsi le dispositif même du jeu. Grâce à cette réappropriation, le fan va davantage s'impliquer dans l'univers du jeu, mais également le co-construire et le personnaliser. Pour aller plus loin, nous avons discuté avec la joueuse n°4 de sa pratique des fan art. Elle nous expliquait qu'elle faisait interagir réel et virtuel dans ses oeuvres: « Ce que je faisais surtout c'est que par exemple je prenais un personnage, je prends l'exemple de mon cousin, je sais qu'il adorait Séraphine, enfin il

adore toujours Séraphine, et du coup j'avais fait un fanart de Séraphine avec mon cousin et où en fait mon cousin il avait le micro de Séraphine, il avait tout le maquillage et le côté fantasy de Séraphine et tout ça, et il y avait Séraphine derrière. C'est comme que je faisais mes fanart en fait. Je faisais le personnage plus mon côté à moi. Je sais que j'avais fait Akali en voyage, et elle était pas du tout dans l'univers du personnage. On voyait que c'était le personnage, mais elle était pas dans l'univers du jeu pour changer. »<sup>82</sup>. Il y a donc une volonté de rendre plus réel le jeu : « C'est pas tant le côté de le modifier qui m'intéresse, c'est plutôt le fait de le rendre plus humain dans les fanart que je fais, parce que ça reste quand même, les personnages sont parfois pas humains. [...] Et le fait de pouvoir la faire sans ses caractéristiques qui la rendent humaine et plus naturelle, ça fait d'autres aspects du personnage et ça fait comme si elle était dans la vraie vie pour moi. »<sup>82</sup>. Il y a donc bien une volonté d'avoir des représentations réalistes et auxquels les joueurs et joueuses peuvent s'identifier. À cela s'ajoute l'aspect sociabilisateur du fan art. Il existe différentes pratiques : ces œuvres peuvent être entièrement individuelles et secrètes, mais elles peuvent également faire l'objet d'une plus ou moins grande circulation. La joueuse n°4, nous expliquait ainsi que c'était un moyen pour elle de faire plaisir à ses amis, qu'elles représentaient en compagnie des personnages du jeu : « Et après, quand tu vois le dessin qui est fini, je l'envoie aux personnes qui sont concernées par le personnage ou par le dessin et ils sont là en mode "whaou c'est une trop bonne idée que t'as eu" et je sais que ça leur fait plaisir et du coup ça me fait plaisir aussi. »<sup>82</sup>. Mais un certain nombre de fans vont également partager leurs œuvres de manière plus large, dans des groupes de jeu, publiquement sur les réseaux sociaux ou encore directement au jeu qui les partagent parfois. Cette réappropriation est donc personnelle et individuelle, mais elle a souvent vocation à être partagée et médiatisée, créant

---

<sup>81</sup> <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/fanfiction>

<sup>82</sup> Annexe 4

également de nouvelles représentations, notamment avec les fan fictions qui permettent de réécrire certains aspects du personnages. À la manière des théories, elles sont réfléchies et écrites en cohérence avec le récit de base pour ne pas le contredire, et ainsi elles deviennent vraisemblables, et non plus de simples récits imaginaires, co-construisant l'univers de *League of Legends*. Nous penserons ainsi aux exemples de fan fiction mettant en scène des relations amoureuses entre des champions, n'étant pas officiellement narré dans le jeu, mais qui s'imposent dans le jeu. Nous pouvons ainsi prendre l'exemple de Leona et Diana, deux personnages féminins du jeu dont la narration les oppose, mais dont des *emotes* ont été créées à l'effigie de leur relation lors des fêtes de la *pride*.

Un autre moyen de réappropriation du jeu et de ses champions, c'est le cosplay. Venant de *costume play*, c'est une « pratique consistant à se costumer à l'image de personnages de mangas, etc ». Ainsi, les fans vont créer (ou parfois acheter) leur costume d'un de leurs héros ou personnages préférés et l'incarner le temps d'une photo, d'une après-midi ou d'un événement. Celui-ci est né aux Etats-Unis où, dans les années 1940, les fans se déguisaient en leur héros de films préférés, connaissant son apogée dans les années 1980 avec les trilogies de *Star Trek* et *Star Wars*. Le cosplay s'est ensuite répandu dans les différentes cultures, s'appliquant aux mangas, bandes dessinées, ou encore aux jeux vidéo. Ils servent notamment lors des conventions, lieux de rassemblement de fans partageant des intérêts similaires. Nous avons donc cherché à comprendre cette pratique et son aspect genré. La joueuse n°4 nous expliquait ainsi :

« Alors au début je le faisais surtout parce qu'en fait j'adore faire des choses de moi-même en fait, donc je passe plein de temps à trouver quoi faire, comment le faire et c'est quelque chose que j'aime beaucoup faire pendant mon temps libre. Et après prendre des photos et tout ça, pour voir le résultat final je trouve que ça apporte une satisfaction de ouf, et surtout qu'en tous cas il y a des clubs dans ma ville, donc il y a plein de petits événements comme ça, tout le monde se complimente. [...] Je sais qu'Ahri j'avais fait deux de ses *skins*. Le *skin* de base parce que je jouais pas encore à LoL au moment où je l'avais fait, et dès que j'ai joué à LoL j'avais fait sa version *Star Guardian* parce que c'était le *skin* que je trouvais le plus beau et c'était vraiment celui-là où je me disais "j'ai trop envie de le refaire", les paillettes et tout, je trouvais qu'il y avait du challenge dans ce *skin* là avec les petits animaux et tout ça. Et en fait Akali j'ai fait le *skin KDA All Out*, mais pas la version du jeu, la version du clip. Je choisis plutôt comme ça, après je sais que des fois j'y ajoute ma touche personnelle. J'ai pas toujours envie de refaire la tenue de base parce que quand tu tapes par exemple

“*cosplay* de Jinx”, bah c’est toujours un peu la même chose, et du coup j’essaie de le modifier à ma façon pour faire des autres petites choses. »<sup>83</sup>

Plusieurs motifs semblent se dégager de ce témoignage. Tout d’abord, elle met en avant l’aspect créatif du *cosplay*, car c’est une pratique demandant de créer son costume, et pourquoi pas de le personnaliser. Il faut ainsi de la créativité, attribut perçu comme plutôt féminin, pour donner vie à ces costumes souvent peu réalistes. Cette créativité est guidée par l’univers de base et le personnage, mais elle s’exprime par la réappropriation des contenus : elle redéfinit les représentations et les personnalise. Il y a donc bien une fusion entre la représentation du jeu et celle que souhaite forger le fan, et ainsi une réappropriation. Le *cosplay* est alors un moyen d’expression et de développement de soi, au travers d’un univers. C’est d’ailleurs le premier motif donné par les cosplayers, à 56%<sup>84</sup>, pour expliquer leur intérêt pour cette pratique. Au travers de cette activité reprenant des représentations (« le modifier à ma façon »), les fans vont s’affirmer et affirmer leur identité. Mélanie Bourdaa expliquait ainsi que « Le *cosplay* positionne le corps au premier plan, comme un média dont se servent les fans et cosplayers pour montrer plusieurs identités : celle du personnage créé, et la leur, propre »<sup>85</sup>. Cette co-construction du personnage, comme du fan, va influencer leurs représentations respectives, se forgeant l’un et l’autre. Enfin, le dernier motif mis en avant est celui de la sociabilisation, c’est-à-dire le fait de communiquer avec des gens partageant les mêmes intérêts, qui est d’ailleurs le troisième motif identifié par plus de 26,8% des cosplayers. Le *cosplay*, comme toute autre activité incite à la sociabilisation avec des personnes partageant les mêmes intérêts, mais cela va plus loin. Le *cosplay* se pratique souvent lors d’événements rassemblant de nombreux fans, il est ainsi un moyen de débiter des conversations avec des personnes appréciant les mêmes activités et personnages. L’aspect sociabilisateur du jeu devient alors un lieu d’inclusion pour les femmes, et non plus une contrainte comme le *chat* peut l’être.

Enfin, nous voulions approfondir un aspect du *cosplay*, qui est l’importance de l’identité de genre dans cette pratique à travers le *crossplay*. Cela correspond au fait de revêtir le costume d’un personnage dont le genre est opposé au sien<sup>86</sup>. Cette pratique permet d’interroger la place que peut prendre l’identité des fans dans leur activité et leurs représentations. Et cela d’autant plus que nous avons pu voir que les femmes étaient plus susceptibles d’incarner des personnages féminins, alors que les hommes n’avaient pas de

---

<sup>83</sup> Annexe 4

<sup>84</sup> ABRAMOVA S, SMIRNOVA O, TATAUROVA S, « Cosplay As a Youth Subculture: The Factors of Choice and Identity Formation », *Culture, Personality, Society in the Conditions of Digitalization : Methodology and Experience of Empirical Research Conference Volume*, 2020

<sup>85</sup> BOURDAA , *Les Fans. Publics actifs et engagés*, Caen, C&F Editions, coll. « Les enfants du numérique », 2021

<sup>86</sup> <https://lesdegenreuses.wordpress.com/2013/07/23/le-crossplay-cosplay/comment-page-1/>

préférence genrée. En incarnant un personnage du genre opposé, les fans vont encore davantage être impliqués dans l'identité de ce dernier. Il existe ainsi trois types de *crossplay*. Tout d'abord, le *crossplay* ironique où les symboles de genre du fan et du personnage vont contraster, rendant le costume drôle. Ensuite, le *crossplay* classique consistant dans le fait de gommer ses traits genrés afin d'incarner le genre opposé. Et enfin, le *crossplay* de récréation, consistant à inventer un double du genre opposé au personnage existant. Ce type de *crossplay* est principalement pratiqué par des femmes, qui apprécient de se réapproprier les personnages masculins issus des grandes franchises. Il y a donc un jeu avec le genre du personnage qui est soit tourné en dérision, soit caché, soit modifié. Cela implique également un certain rapport au corps, même lorsqu'un fan réalise le *cosplay* d'un personnage du même sexe car ce dernier peut ne pas avoir le même corps, les mêmes proportions, voire la même couleur de peau. Lorsque nous avons abordé cette question avec la joueuse n°4, celle-ci nous a répondu : « Moi je trouve que ça a pas d'importance. De mon côté, je pense que tu peux cosplayer une personne qui est très très fine en l'étant pas du tout. Et moi c'est ça justement que je trouve bien dans le *cosplay*, c'est de t'approprier le personnage. Tu peux cosplayer un personnage avec une peau blanche en ayant une peau foncée. Moi je pense que ça rendra tout aussi magnifique parce que justement le personnage il est aussi à ton image à toi. Et je trouve que ça fait aussi une originalité dans le *cosplay* qui fait que ton *cosplay* il ressemblera pas à celui d'une autre, même si c'est le même personnage, la personne ne l'interprète pas de la même façon et je trouve que ça fait en sorte que chaque *cosplay* et le même sans être le même à la fois. ». <sup>87</sup>

Si les joueuses ont une place restreinte dans le jeu (*chat*, *esport*, etc), celles-ci vont créer elles-mêmes leur place en se réappropriant le jeu de manière détournée. Ainsi, nous pouvons valider notre hypothèse n°4, selon laquelle les femmes s'approprient le jeu grâce à des moyens détournés, se le réapproprient. Et cela, afin de créer un environnement propice au jeu, en s'entourant de femmes pour jouer ; et en reprenant et modifiant la représentation des femmes dans le jeu, en se les réappropriant dans la réalité.

## Conclusion

Lors de ce mémoire, nous avons cherché à comprendre dans quelle mesure la représentation des femmes dans *League of Legends* est limitée par les stéréotypes de genre et la socialisation genrée. Pour cela nous avons étudié la représentation du genre sur la plateforme de jeu, des champions féminins et des joueuses dans le jeu.

---

<sup>87</sup> Annexe 4

Tout d'abord, nous avons supposé que la représentation des joueuses était limitée en raison d'une sous-représentation de celles-ci dans l'ensemble des jeux vidéo et plus précisément dans les jeux MOBA. En analysant la plateforme de jeu, nous avons pu constater que le jeu n'avait pas été pensé pour discriminer les femmes, au contraire puisqu'il invisibilise le genre des joueurs au profit de l'expérience de jeu. La différenciation genrée n'est donc pas le fait de la plateforme de jeu elle-même, mais de l'environnement genré dans lequel il s'inscrit. En effet, *League of Legends* est un jeu vidéo, activité perçue comme masculine, de plus MOBA. L'aspect multijoueurs de jeu est décisif : ce type de jeu est genré, car la socialisation féminine va à son encontre (1.a), et parce qu'il implique une interaction avec d'autres joueurs, peu accueillante pour les joueuses car porteur de prénotions misogynes (1.b). Nous pouvons donc infirmer l'hypothèse numéro une.

Ensuite, nous avons émis l'hypothèse que les champions féminins sont sous-représentés, stéréotypés et hypersexualisés dans *League of Legends*, mais cette que cette représentation évolue en même temps que le jeu et s'adapte aux débats actuels. Et en effet, nous avons mis en avant une image stéréotypée du champion féminin dans *League of Legends* : c'est un champion répondant à des standards de beauté idéalisés, voire irréalistes, grâce à une représentation visuelle genrée, sexualisant les personnages. Et c'est également un champion dont le *gameplay* se caractérise par une longue distance de tir et une faible résistance, avec des statistiques moyennement moins élevées que ses homologues masculins, plus nombreux et divers. Il y a donc bien une sous-représentation des personnages féminins, majoritairement présents dans des catégories de soin (2.a), mais pas uniquement. Elles sont également davantage représentées dans les catégories de mages et de tireurs. C'est donc avant tout dans les catégories de combattants et de tank qu'elles sont sous-représentées. De plus, leurs représentations visuelle, sonore et narrative tendent à les hypersexualiser, cherchant à sur-signifier leur genre, alors que les hommes sont surtout hypervirilisés (2.b). Toutefois, nous avons pu voir que l'ensemble de ces aspects évoluent en même temps que le jeu, et que la représentation des femmes, tant en termes de *gameplay* qu'en termes de visuels, s'améliore. Enfin, nous avons remarqué une tendance à remplacer l'hypersexualisation des personnages féminins par une hyperféminisation, qui pourrait s'expliquer par la dernière partie de notre recherche.

Enfin, nous avons cherché à analyser les pratiques des joueuses afin de comprendre de quelle manière elles s'approprient et se réapproprient le jeu. Nous avons supposé qu'elles se focalisent sur le rôle de support avec des champions féminins et féminisés, limitant leur appropriation du jeu et notamment du classement. Cette hypothèse est en partie vraie, car les joueuses sont plus susceptibles de jouer et de continuer à jouer support en raison de leur accession au jeu et de son environnement, limitant leur impact sur le jeu et leur réussite (3.a). Toutefois, cette hypothèse est trop restreinte, elles ne jouent pas uniquement support, avec

des personnages de soin qui limite leur impact sur le jeu et leur réussite, mais elles jouent majoritairement des champions féminins dont le *gameplay* est caractérisé par une longue distance de tir. Enfin, nous invalidons l'hypothèse 3.b, car les joueuses vont surperformer leur féminité à travers le choix de leur champion et / ou *gameplay*, alors que les joueurs vont faire leur choix indifféremment du genre du champion. Concernant l'appropriation du jeu via des moyens détournés, se le réappropriant, nous pouvons valider notre hypothèse. En effet, que ce soit via la sociabilité 100% féminine ou via la création (fan art, fan fiction, *cosplay*), les joueuses vont se créer un environnement de jeu propice à leur pratique et se réapproprient la représentation des champions du jeu, leur permettant également de se développer personnellement.

Pour améliorer la représentation des femmes dans *League of Legends*, ce n'est pas tant le jeu qui nécessite d'être modifié, mais davantage l'environnement dans lequel celui-ci évolue. Si une certaine prise de conscience est en cours, il n'empêche que le monde des jeux-vidéos de ce genre reste très masculin et viriliste. Il faut donc que le jeu accompagne ces changements.

Tout d'abord en permettant une meilleure représentation des hommes et des femmes à travers ces champions. Si c'est déjà en partie le cas, il reste encore des progrès à faire. Pour cela, il faudrait augmenter le nombre de personnages féminins, car cela n'aurait aucun impact sur l'implication des joueurs masculins qui ne rechignent pas à jouer certains champions en raison de leur genre. Ensuite, il faudrait continuer à diversifier les personnages féminins dans leur *gameplay*, afin de permettre aux joueuses souhaitant jouer des personnages féminins de pouvoir jouer des rôles diversifiés, avec des mécaniques de jeu diverses. Mais également dans leurs représentations narratives, sonores et visuelles, afin de permettre de construire une image moins stéréotypée de la femme, et ainsi de donner des modèles de féminité fortes et différentes. Enfin, il faudrait également pouvoir modifier les anciens personnages féminins afin de les remettre aux goûts du jour et de leur redonner de la crédibilité en les désérialisant. Pour finir, nous avons également pu observer une tendance à l'hyperféminisation des personnages féminins. De manière assez contradictoire, il semblerait que cette tendance soit plutôt favorable à l'implication des joueuses. En effet, si la représentation est très genrée, elle semble plaire aux femmes qui vont davantage jouer ces personnages, sans être sexualisés pour autant. Toutefois, cette tendance pourrait aller à l'encontre de la jouabilité de ces personnages par les joueurs masculins<sup>88</sup>, et ainsi simplifier l'identification du genre des joueurs.

---

<sup>88</sup> D.REINHARD CarrieLynn, « Hypersexualism in video games as a determinant or deterrent of game play: Do men want them and do women want to be them? », Ohio State University, 2006

La seconde piste d'amélioration concerne l'environnement de jeu. *League of Legends* a la responsabilité de rendre son jeu accueillant pour tous et de sanctionner les joueurs toxiques. Si le code de conduite et le système de sanction permettent une certaine régulation, nos entretiens ont mis en avant leurs limites. Afin d'inclure tout un chacun, un système plus complet doit être envisagé, permettant de réellement protéger les joueurs mais également de sanctionner les joueurs toxiques.

Enfin, il nous semble indispensable que *League of Legends* soit proactif dans l'inclusion des joueuses. C'est aussi une responsabilité du jeu, que de promouvoir et de favoriser l'inclusion des joueuses. Ainsi, la représentation des femmes dans l'esport est essentielle à la reconnaissance des capacités de jeu des femmes dans les jeux vidéo. La création d'un championnat féminin permettrait de mettre en avant celles-ci à court terme, et de faire évoluer les mentalités sur le long terme.

Notre étude ne portait que sur le jeu *League of Legends*, toutefois celui-ci existe depuis dix ans et recèle de ressources et informations. Pour aller plus loin, il serait intéressant d'approfondir l'analyse des champions, notamment en comparant leurs représentations narratives et sonores, ainsi que leurs *skins*. De plus, il serait intéressant de faire une analyse spécifique des processus de réappropriation du jeu, tant au niveau des *cosplay*, fanart et fanfiction, que de l'esport.

## **Bibliographie**

### **Ouvrages**

BARTHES Roland, *Mythologies*, 1957

BOURDAA , *Les Fans. Publics actifs et engagés*, Caen, C&F Editions, coll. « Les enfants du numérique », 2021

BUTLER Judith, *Gender Trouble*, 1990

CLAIR Isabelle, *Sociologie du genre*, 2012

COVILLE Marion sous la direction de LIGNON Fanny, « L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge. Politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo » dans *Genre et jeux vidéos*, 2019

FOUCAULT Michel , *L'Ordre du discours*, 1970

FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, 1975

GIANINI BELOTTI Elena, *Du côté des petites filles*, 1973

MC LUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, 1964

TRICLOT Mathieu sous la direction de LIGNON Fanny, « Où passe le genre ? Les jeux vidéos au prisme des théories féministes du cinéma », dans *Genre et jeux vidéos*, 2019

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

VASSAS Claudine, *Accords et désaccords*, 2004

## **Thèses et mémoires**

KUK Bryan sous la direction de TEZLI Annette, *Playing Gender: An Analysis of Femininity in the Popular culture phenomenon League of Legends*, University of Calgary, 2019

LI Linxi sous la direction de RIEFFEL Rémy et LEGAVRE Jean-Baptise, *Live Streaming et l'Émergence d'une Nouvelle Communauté Web – l'étude de cas de League of Legends*, Mémoire de Master 2 Médias, Langages et Société dirigé par LAMBERT Frédéric, Université Panthéon-Assas, Institut Français de Presse (IFP), 2018

## **Études**

Insee, enquête « Emploi du temps 2009-2010 »

Insee, « Ordinateur et accès à Internet : les inégalités d'équipement persistent selon le niveau de vie », 23/02/2021

Quantic Foundry. 2016. « 7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250,000 Gamers ». Retrieved August 27, 2017

SELL/Médiamétrie « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 6 au 27 septembre 2021, auprès d'un échantillon de 4 016 internautes de 10 ans et plus

The Global Gaming, « Nombre de joueurs par région | LOL », 25/03/2022

## **Articles**

ABRAMOVA S, SMIRNOVA O, TATAUROVA S, « Cosplay As a Youth Subculture: The Factors of Choice and Identity Formation », *Culture, Personality, Society in the Conditions of Digitalization : Methodology and Experience of Empirical Research Conference Volume*, 2020

A.RATAN Rabindra, WILLIAMS Dmitri, « Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends », *Games and Culture*, 2015

A.RATAN Rabindra, WILLIAMS Dmitri, P.LEITH Alex, « Women Keep it Real: Avatar Gender Choice in League of Legends », dans *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2009

CARVALHO Luiz Paulo, CAPPELLI Claudia, « Sexism and League of Legends: NFR aesthetic analyses », Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), 2018

D.REINHARD CarrieLynn, « Hypersexualism in video games as a determinant or deterrent of game play: Do men want them and do women want to be them? », Ohio State University, 2006

GAO Gege, MIN Aehong, C.SHIH Patrick, « Gendered design bias : Gender differences of in-game character choice and playing style in League of Legends », novembre 2017

HEON SONG Doo, KYUNG RHEE Hae, HOON KIM Jeong, « Gender inequality among champions and players' reception of gender disproportion of utility support champions in League of Legends », *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, Vol. 11, No. 3, Juin 2021

HESS Emmanuelle, « Les nouvelles représentations des minorités dans les jeux vidéo francophones: enjeux et significations », *Alternative francophone (2021) Volume 2, Numéro 8*, 2021

LIU, S. (2020). « Not a children's game: Misogyny in the North American online gaming community. » *Young Researcher*, 4 (1), 234-255.

URL : <http://www.theyoungresearcher.com/papers/liu.pdf>

SOUCHIER Emmanuël, *L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique, Communication & Langages*, 1996

URL : [https://www.persee.fr/doc/colan\\_0336-1500\\_1996\\_num\\_107\\_1\\_2662](https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1996_num_107_1_2662)

« Typologie des jeux vidéo », dans *Hermès, La Revue* 2012/1 (n° 62), pages 15 à 16

## Annexes

### Entretiens

#### Annexe 1 : Entretien avec le Joueur n°1 - 31/08/2022

**Pour revenir sur tes réponses aux questionnaires, tu es bien un homme de moins de 24 ans et tu joues à *LoL* depuis plus de 3 ans.**

C'est ça.

**Dans ton questionnaire tu disais avoir commencé en jouant support et en ayant comme *main* Blitzcrank. Est-ce que tu peux m'en dire davantage : comment tu en es arrivé à jouer à *League of Legends* et plus particulièrement sur cette *lane* spécifique ?**

J'étais au lycée, en seconde, et je deviens ami avec des gens qui jouent beaucoup aux jeux vidéos. On a beaucoup joué à d'autres jeux en amont comme *Minecraft*, sur lequel on a passé beaucoup de temps, et à côté j'ai aussi un grand frère, qui était en école supérieure, et qui me parlait de *League of Legends* comme je jouais aux jeux vidéos. Un jour mes amis du lycée, en même temps que mon frère, m'ont proposé de télécharger *LoL* pour faire une partie, essayer, voir si ça me plaisait. J'ai pas mal joué avec mes amis au début, mais sans pour autant avoir de post fixe, car avant le level 30 on essaie différents postes et rôles. Et au fur et à mesure que je jouais, mon frère venait me regarder et trouvait que je jouais plutôt bien, du coup il m'a proposé de jouer *botlane* avec lui en jouant support pour moi-même et ADC pour lui, car il avait plus d'expérience notamment sur le *farming*, et donc ça me permettait de me concentrer sur mon *gameplay* : comment me placer, comment toucher mes spells. Et quoi de mieux qu'un personnage rigolo comme Blitzcrank quand tu joues en duo, pour ramener les ennemis vers toi et de réussir des grappins qu'on ne devait pas réussir. Voilà comment je suis devenu *main* de Blitzcrank après 2-3 mois, et ce qui est aujourd'hui encore mon *main* sur mon compte principal.

**Dans le questionnaire tu disais que ton *main* actuel était KaiSa, alors que là tu mentionnes Blitzcrank. Est-ce que tu joues actuellement davantage en *botlane* ? Est-ce que tu as différents comptes ?**

J'ai plusieurs comptes. J'ai tout d'abord un compte principal où j'ai appris à jouer avec mes amis et mon frère, et sur lequel je me suis fait pas mal d'amis derrière. J'ai un autre compte

qui m'a permis de rajouter mon autre grand frère qui s'est mis à *League of Legends*, pour repartir de zéro et jouer avec lui. Et j'ai un troisième compte qui est celui qui est le plus actif en ce moment, que j'ai créé parce que ma petite-amie s'est aussi mise à jouer à *League of Legends*. Et donc pour suivre son avancement et avancer avec elle, j'ai ouvert un troisième compte sur lequel je joue énormément ADC et elle support, car à ce moment là c'est moi qui avait l'expérience et elle qui débutait, donc c'était plus intéressant que je me concentre sur le *farming* plutôt que quelqu'un qui débute. Avant je ne jouais pas du tout ADC, et au fur et à mesure on a découvert des combos. Et le combo qu'on joue le plus fréquemment c'est KaiSa et Thresh.

### **À côté de ça, tu continues de jouer support ?**

Quand je ne joue pas avec ma copine, ce qui est très rare en ce moment car je suis très occupé, je joue sur le compte tertiaire que j'avais créé pour elle, je m'amuse à jouer support, mais au lieu de faire des classées solo/duo, je fais des flexibles pour me détendre et pour éviter de biaiser les résultats solo/duo qu'on a ensemble comme on *try hard*.

### **En dehors de ça, est-ce que tu joues d'autres rôles et pourquoi est-ce que tu continues de jouer support après plus de 3 ans d'expérience ?**

J'ai commencé en jouant support, mais c'est un rôle qui m'a toujours plu, j'aimais les compliments qu'on m'envoyait dans le *chat* "wow quel grab"; mais après j'ai essayé tous les posts. Si j'étais resté sur mon compte principal, sans avoir créé le troisième compte pour ma copine, j'aurais joué support et *toplane* puisque j'apprécie aussi les champions joués en *toplane* : jouer des gros tanks sans réfléchir. Mais je reviens toujours au support, parce que c'est mon rôle préféré au niveau du *gameplay*.

### **Tu disais que tu jouais des champions où il ne faut pas réfléchir : quels types de champions joues-tu et pourquoi est-ce qu'il ne faut pas réfléchir ?**

De manière générale je joue des supports avec beaucoup de cc : Blitzcrank, il faut réfléchir à comment mettre le grappin, mais après c'est gagné; Leona, il faut toucher son e et après c'est gagné; Nautilus où il faut q ou appuyer sur r et c'est gagné; Alistar où on fait un bon combo et c'est gagné; Thresh on touche son grappin, on met un bon e et ça se gagne facilement. Donc c'est des champions où le plaisir prime, en tant que support, là-dessus. Sinon en *toplane*, c'est des champions où on réfléchit pas trop et qui sont d'ailleurs mes mains : Jax, on saute sur les gens et après c'est gagné; Garen, la toupie et c'est gagné; Mundo, pas besoin

d'expliquer; Illaoï, si on arrive à bien placer ses tentacules c'est gagné. Donc à chaque fois, c'est des champions où il faut moins réfléchir qu'un Veigar en *midlane* où il faut réfléchir à son stacking du début à la fin pour faire des dégâts, bien mettre sa cage, ne pas mettre son ulti sur la mauvaise personne, même si c'est un peu le cas pour tout le monde.

**De ce que je comprends, tu joues principalement des tanks et des combattants. Donc, as-tu également essayé les supports "care" et mage ?**

J'ai deux maîtrises 7 en mage : Rakan et Karma. C'est des personnages dont les dégâts priment un peu sur le personnage, mais c'est des champions assez utilitaires. Par exemple, Karma son e est très utile en teamfight pour shield tout le monde. Rakan est assez utilitaire, et il est intéressant pour les déplacements. Des fois j'accepte de jouer Lulu pour des amis. Non pas que je vende ma peau, mais c'est pas un champion que je trouve très fun à jouer, car on est souvent en arrière, donc l'envie de lancer des move tout seul est un peu plus compliqué. Mais je joue parfois Lulu avec des amis qui veulent jouer leur Twitch.

**Donc tu aimes engager, faire le premier move et que le reste se déroule ?**

Oui, mais j'ai eu une période où j'ai beaucoup joué Soraka, parce que j'aimais bien le personnage entre le début et la fin de la partie. Ce qui m'intéressait c'est que les actions qu'on entreprend avec une Soraka évoluent : au début de partie on poke beaucoup pour embêter les autres et en fin de partie, elle va juste être derrière ses alliés, et donc ça c'était sympa parce qu'en *game* de fin de journée, quand on a le cerveau un peu avachi, la fin de *game* on appuie sur z et r, et c'est gagné.

**C'est un peu plus passif ?**

Voilà.

**Quand tu as commencé à jouer, est-ce que les compétences du champion primaient ou est-ce que tu étais également attiré par le design des champions ?**

Les deux. Blitzcrank, il a un grappin qui amène les ennemis vers soi ça donne direct envie, et on voit que c'est un robot assez costaud. Après c'est le charisme des personnages qui peut amadouer les gens. J'en connais qui, par exemple, ont commencé avec Amumu parce qu'ils trouvaient le champion super mignon, du coup ils l'ont essayé.

**Est-ce que le design character reste aussi important après avoir testé les champions ou est-ce que les compétences priment sur le design ?**

Au début on se concentre vraiment sur le design, car comme je l'expliquais, un champion qui est tout mignon, on veut l'essayer. Moi, au bout de 3 ans de jeu, je choisis mon champion, quand je suis le dernier pick, en fonction des champions ennemis et alliés, en fonction des compétences.

**As-tu davantage tendance à jouer des personnages du même genre que toi ou cela t'es indifférent ?**

Je dirais que ça n'a pas d'impact, mais quand je jouais à l'époque où il n'y avait pas ma copine, je jouais essentiellement des personnages masculins. Et maintenant que j'ai mon compte tertiaire et que je ne suis plus au lycée, le sexe m'importe peu. Que je joue KaiSa, Ezreal, Draven ou Jinx, c'est uniquement le *gameplay* qui va changer et pas le personnage en lui-même. Pareil pour la *toplane*, si je joue Mundo ou Illaoï, c'est par pur plaisir personnel.

**En termes de modes de jeu, tu disais majoritairement jouer en solo/duo, en flexible et en draft, est-ce que tu peux me dire pourquoi tu apprécies ces modes, et quand est-ce que tu les joues ?**

Je joue essentiellement solo/duo parce qu'on monte le ladder à deux avec ma copine, sur mon compte tertiaire. Après les *games* flexibles je les fais soit seul sur mon compte tertiaire comme je l'expliquais, soit sur mon compte principal pour rejouer avec plein d'amis en même temps, parce que c'est bien de faire des *games* ensemble mais avec un peu de défi, avec un peu de LP derrière quand on fait des bêtises c'est rigolo aussi. On joue aussi draft avec ma petite amie, car en solo/duo on en a marre de tomber sur des noob, donc on arrête de jouer solo/duo et on fait un duo plaisir en *botlane*.

**Il y a donc une certaine pression dans les solo duo qui se retrouve moins dans les flexibles et dans les drafts ?**

Oui, parce que lorsqu'on perd en solo/duo on a la défaite, mais également la perte de LP, alors qu'en draft, si on a perdu on passe juste à la suivante.

**Ton rang a-t-il de l'importance et si oui pourquoi ?**

Je ne sais pas si ça a vraiment de l'importance. J'aime bien monter parce que c'est toujours agréable de savoir qu'on est meilleur que d'autres, mais après je joue beaucoup en solo/duo pour faire monter ma copine. Mon seul objectif c'est de monter or pour avoir le *skin* à la fin de l'année.

### **Le *skin* ça a de l'importance ?**

Oui, le *skin* ça a de l'importance, surtout un *skin* gratuit.

### **Est-ce que tu as beaucoup de *skins* et est-ce que ça influence tes choix de jeu ?**

Sur mon compte principal j'en ai beaucoup oui. En vrai, ça influence beaucoup. Je vais regarder mes champions, me dire que sur celui-ci j'ai un *skin* et que du coup j'ai envie de le jouer parce que le *skin* est stylé. Il m'arrive donc de choisir le champion pour le *skin*, même si ce n'est souvent pas les meilleurs *games* après.

### **Est-ce que c'est le cas sur toutes les *games* ?**

Dans les *games* draft, les *games* détente.

### **Tu ne joues pas beaucoup d'ARAM, pourquoi ?**

Parce que ce n'est pas le mode de jeu que je préfère, mais ma petite amie aime beaucoup donc c'est les *games* qu'on fait en fin de soirée. Je le fais pour elle, même si je m'amuse quand même, parce que je trouve ça moins fun qu'une *game* normale. Le fait d'avoir qu'une seule *lane*, sans pouvoir avoir de jungle où l'on peut se cacher, ça fait davantage primer le hasard et c'est moins drôle.

### **Tu dis jouer avec des personnes que tu as rencontré sur LoL, est-ce que tu peux me raconter comment tu es arrivé à rencontrer des personnes de cette manière là ?**

Dans la vraie vie, au lycée j'ai commencé avec des amis, j'avais donc déjà des acolytes. Après on découvre d'autres amis qui jouent et on fait un groupe pour jouer ensemble. Mais il m'est déjà arrivé de jouer en duo avec un ami et de tomber sur un groupe de 3 autres amis et avec qui on s'est amusé. On rigolait dans le chat, etc. Et après, on s'était échangé les contacts pour s'appeler en vocal et faire d'autres parties ensemble. Et mon groupe d'amis initial continue de beaucoup jouer avec ces personnes. Mais j'ai aussi eu une période où je jouais beaucoup

seul et où j'ai rencontré un hongrois me semble-t-il, du moins un européen, avec qui j'ai joué *botlane* en tant que support. Il jouait Draven, il a trouvé que je jouais bien et inversement. On a d'ailleurs perdu la *game*, mais on en a relancé une à deux qui s'est très bien passée et après j'ai joué avec lui pendant une semaine, mais maintenant je ne lui parle plus.

### **Dans la vie réelle, t'es-tu fait des amis parce vous jouiez tous les deux à *League of Legends* ?**

Bien sûr. Le petit frère de mon meilleur est plus jeune, et je ne l'appréciais pas beaucoup à l'époque et il a commencé à jouer avec nous. Il était spécialisé dans le rôle d'adc et moi de support, donc on a dû beaucoup s'entendre, communiquer dans le vocal, comme on était sur la même *lane*, et ça nous a beaucoup rapproché. Aujourd'hui je l'apprécie beaucoup plus depuis que je joue avec lui.

### **As-tu l'impression de faire partie d'une communauté *League of Legends* ?**

Je pense oui, parce que je joue - enfin jouais - beaucoup. Très vite, grâce aux algorithmes, on a des propositions pour rejoindre des neurchi *League of Legends*. On échange vite avec tout le monde et on sent que l'on est pas seul, qu'on vit tous un peu les mêmes choses. La communauté *League of Legends* est aussi réputée pour sa communication pendant le jeu, qui est violente avec de nombreuses insultes, même s'il n'y a pas de suite physique.

### **Participes-tu à des événements IRL ?**

Pas du tout.

### **Quels genres de situation toxique as-tu expérimenté ? Comment cela se manifeste ?**

Ça se manifeste surtout pendant les *games*, parce qu'après les *games* on se calme comme on est plus sous pression, mais ça arrive souvent d'être insulté si on fait mal quelque chose ou pas ce que la personne demande. Si en *toplane*, tu es en train de farmer et que le jungler se bat dans la rivière, il faut aller l'aider sinon il va t'insulter. Si ton équipe te demande de split push et que tu ne le fais pas, tu te fais insulter. Pour chaque rôle c'est pareil : le jungler si il gank pas, il se fait insulter, si il fait pas les dragons il se fait insulter, il a pas l'héroult il se fait insulter, le support si tu ne ward pas assez tu te fais insulter, si tu touches pas tes spells tu te fais insulter, l'ADC si tu flash in et que tu meurs tu te fais insulter, mage t'es mal placé tu te fais insulter. Après, ça part très vite au quart de tour, car personne n'aime se faire insulter,

donc dès qu'il y a une insulte qui est lâchée, la réponse est encore plus violente et après ça surenchérit. Mais la limite de la violence s'arrête verbalement, donc ça va.

### **Est-ce que tu trouves ça pesant ou est-ce que ça fait partie du jeu ?**

Au début je me disais que ça faisait partie du jeu, mais après j'ai pas mal grandi et c'est le genre de chose qui m'énerve énormément sur League of Legends. Après je ne suis pas l'exemple n°1 en termes de sainteté. Ça m'est arrivé d'insulter verbalement, mais maintenant j'envoie plus des messages pour dire "t'as fait ça c'est dommage" sans insulte derrière ou au contraire, quand deux mecs s'insultent dans le *chat*, leur dire d'arrêter de parler, de jouer et de se concentrer.

### **Est-ce qu'il y a autant de messages positifs ?**

Il y en a beaucoup moins. Il suffit de regarder les 10s avant que le noxus explose, l'équipe perdante lâche un "gg" ou alors dis qu'il faut report un de leur coéquipier. Dans l'équipe gagnante, certains lancent des "gg" fairplay à l'autre équipe, mais certains disent "Merci pour le tutoriel", "Ah je savais pas qu'on était en ranked", "Ah vous êtes bronze" ou des choses comme ça avant de partir de la game. Donc même d'une équipe à l'autre ça insulte.

### **Est-ce que tu as assisté à des insultes sexistes ou qui cibleraient davantage les femmes ?**

Je ne pense pas en avoir vu, mais dans le même genre, des insultes homophobes oui, comme "espèce de gay".

### **Tu disais vouloir faire monter ta copine dans le classement, pourquoi ?**

C'est pour son plaisir, parce qu'elle est un peu en dessous de moi, je la vois ruminer sur ça et ça m'embête parce qu'autant qu'on soit sur le même pied d'estal. Même si, quand je joue avec elle, je monte en même temps donc c'est un but inatteignable, c'est rigolo.

### **Tu ne joues ADC que parce que tu joues avec ta partenaire ?**

Parce qu'elle est support oui. Je n'aimais pas spécialement ce rôle à l'époque, mais j'ai commencé pour elle et maintenant j'aime bien, donc ce n'est plus une corvée, je joue plutôt bien donc je m'amuse bien.

### **Pourquoi est-ce que tu joues plus avec ta copine qu'avec tes amis en ce moment ?**

Avec les amis c'est compliqué de tous les avoir en même temps, et si je joue avec eux, j'ai envie qu'ils soient tous là et qu'on s'amuse tous ensemble comme à l'époque. Alors que ma copine, comme ce n'est qu'une seule personne, c'est plus simple de l'avoir et elle est souvent disponible pour jouer avec moi comme elle apprécie aussi jouer. Alors que les autres, si je leur envoie un message, ils seront sûrement occupés, je veux pas non plus les gêner. Alors que ma copine, pour jouer, ça ne la dérange pas.

### **Comment as-tu introduit ta copine à *League of Legends* ?**

Je lui en ai beaucoup parlé et j'ai joué devant elle, et un jour elle est arrivée chez moi, elle a dit "on lance une *game*". Ce à quoi j'ai répondu "comment ça on lance une *game* ?" parce que je n'avais pas compris comme il n'y avait pas de contexte et c'est à ce moment que j'ai compris qu'elle parlait de *League of Legends* parce qu'elle a ouvert son PC, lancé LoL et du coup j'ai créé un nouveau compte et on a joué à deux.

### **Est-ce que tu sais pourquoi elle a téléchargé LoL ? Est-ce que c'est une joueuse d'autres jeux ?**

À ce que je sache non, en tous cas de gros jeux non. Après elle joue sur son téléphone et beaucoup aux jeux de société donc elle avait déjà un pied dans le jeu. Mais dans l'idée elle a surtout commencé LoL pour découvrir le jeu autrement, parce qu'entre entendre/ voir quelque chose et le vivre c'est pas la même chose. Donc elle a dû commencer à jouer pour le vivre et comprendre ce que je disais, mais après elle ne devait pas s'attendre à aimer autant ce jeu et y jouer autant.

### **Est-ce qu'elle joue uniquement avec toi, ou est-ce qu'elle joue aussi de son côté ?**

Comme je joue moins en ce moment, elle joue pas mal de son côté, mais quand on se voit, elle propose toujours de jouer à deux.

### **Sais-tu ce qu'elle joue quand elle ne joue pas avec toi ?**

Elle joue majoritairement support, sinon elle joue en ARAM. Elle s'entraîne pas mal à jouer mid, mais elle préfère jouer support si je ne me trompe pas. Elle aime beaucoup jouer ARAM, où elle a tendance à jouer des mages et des supports comme elle est habituée aux champions.

### **Quels supports joue-t-elle ?**

Elle peut jouer du Morgana, du Séraphine, du Lulu, Thresh, des fois un peu de Leona, du Blitzcrank. C'est assez varié, elle a eu une période Veigar au tout début, et une période Vex aussi. Beaucoup plus de mages que de combattants et tank comme moi.

### **Que penses-tu du design des champions dans LoL ?**

Quand on pense au design féminin, on pense directement à Miss Fortune, à Nidalee ou Evelyn, qui sont des personnages dont la plastique est assez mise en valeur. Mais, après les personnages féminins ont soit une plastique très attirante, soit ont des combinaisons ou habits très moulants comme Fiora ou Camille par exemple. Après on a quelques exceptions comme Illaoï qui a un habit de guerrier, de guerrière, ou encore Vex, une petite boule de poil. Donc on a des champions qui changent, mais généralement elles sont représentées avec de "bons arguments".

### **Les personnages féminins sont-ils moins forts selon toi ?**

Je trouve que c'est parce que leur *gameplay* est moins intéressant que celui des personnages masculins dans la globalité. Après, comme je le disais, je joue Illaoï ou Leona, parce que c'est des *gameplay* que j'aime beaucoup où il faut *engage*. Mais sur une autre *lane* que support, je joue très peu de champions féminins, à part en tant qu'ADC où il y a une majorité de champions féminins, et donc je joue majoritairement pour le *gameplay*. Mais quand je joue mid ou jungle, je vais directement partir sur des champions comme Warwick, Maître Yi, Amumu, au mid Veigar, Talon, Zed, et jouer un peu Diana. Mais plus des personnages masculins sur des *lanes* où je suis moins à l'aise, mais je ne sais pas pourquoi.

### **Annexe 2 : Entretien avec la Joueuse n°2 - 01/09/2022**

**Pour résumer tes réponses du questionnaire : tu es une femme de moins de 24 ans, tu joues à LoL depuis plus de 3 ans et tu es Maître.**

C'est ça.

**Tu disais également avoir commencé en jouant support avec Janna, est-ce que tu peux m'en dire davantage : comment tu en es arrivé à jouer à LoL et plus spécifiquement sur cette *lane* ?**

Je joues à des jeux vidéos depuis mes 3ans, donc j'avais déjà une idée de mon *gameplay* sur les jeux. Je me suis mise à LoL parce que je l'ai acheté en CD à la fin de la bêta, à 12 ans. J'y ai joué parce que je jouais à tous les jeux possibles et imaginables. Je jouais beaucoup à *WoW*, à *Elsword League*, *Age of Empire*... j'ai fait tous les styles de jeu. J'ai toujours joué. On m'a mis un ordinateur dans les mains, avant même que j'aie vraiment à l'école. Et du coup, je suis arrivé sur LoL, j'ai lu les *spells* de tous les champions, je me suis dit « ok lui je l'aime bien, j'aime bien son *gameplay*, ça ressemble à ce que je joues sur *WoW* donc je vais jouer ça ». Je me suis dit que comme j'y arrivais bien sur *WoW*, le *gameplay* ne changerait pas trop et ça me permettrait d'être bonne plus rapidement, et donc optimiser mon niveau de jeu.

**Donc tu jouais support parce que ça correspondait à ton champion ?**

Ça correspondait oui, je jouais beaucoup *healer* sur *Wow*, j'ai toujours joué *healer / root*, donc ça me correspondait aux deux en fait. Pareil, sur *Overwatch* je jouais support et je ne sais pas pourquoi au tout début j'ai décidé de faire ça, sûrement parce que j'avais plus d'affinité avec ça, comme plein de nana je pense. Je pense qu'on joue beaucoup *botlane* en tant que nana, que ce soit support ou ADC. Peut-être qu'on aime pas être toutes seules au final.

**Et après tu as continué de jouer support et Janna ?**

Oui, maintenant je joue d'autres *lanes* parce que j'ai joué en team et tout, mais globalement ce qui me fait plaisir à jouer et si j'ai l'occasion de jouer, ça sera globalement Janna et deux/trois autres enchanteurs.

**Quels enchanteurs ?**

Janna, Nami, Lulu, Yuumi, Soraka, vraiment tous les enchanteurs. Et c'est même pas le design, c'est le *gameplay*. On m'a toujours demandé que si par exemple Yuumi c'était un espèce de vieux sac dégueulasse je la jouerais toujours, et la réponse elle est quand même oui. Je pense que le *gameplay* y fait.

### **Donc tu penses que le design n'a aucun impact sur ton choix de champion ?**

Non, parce que le design que je préfère sur le jeu actuellement, c'est KogMaw et ChoGath. Je les trouve très mignon, j'adore les petites pattes de KogMaw.

### **Quelles autres *lanes* joues-tu et quels champions sur celles-ci ?**

J'ai joué un peu toutes les *lanes* après 12 ans de jeu. Mais globalement, en deuxième rang je suis ADC où je joue Draven, Kalista, Lucian, Miss Fortune. Mon troisième rôle c'est la jungle, où je joue Zac, Vi, Ekko, Elise et Nidalee. Au mid, je joue pas. Et top, je joue des enchanteurs ou des Vayne, voilà je suis quelqu'un de détestable.

### **Enfin, tu joues plutôt des champions qui ont une portée importante, et pas tellement des tanks ou des combattants ? Pourquoi ?**

C'est ça, j'aime pas être au caque. Je suis pas là-dessus, je n'arrive pas à saisir le *gameplay*, comment les jouer en phase de *lane*. J'ai essayé, on a essayé de me coacher et ça s'arrange pas. J'ai essayé, mais maintenant je refuse, même si on me fait jouer des Leona, des Nautilus ou des trucs comme ça, ça va pas du tout.

### **En termes de modes de jeu, tu disais majoritairement jouer draft, solo/duo et ARAM. Pourquoi apprécies-tu plus particulièrement ces modes de jeu ?**

Les autres ne m'intéressent pas du tout, j'aime bien try hard globalement. L'ARAM c'est peut être quand j'ai moins de temps, ou quand je suis un peu tiltée de mes *games* 5v5. Et parce que des fois t'as envie de faire des *games* avec un pote, sans forcément prendre beaucoup de temps ou sans avoir vraiment envie de jouer à LoL, mais plus de discuter et là t'es bien content qu'il y ait l'ARAM. Après pour la draft, c'est vraiment des cas pour jouer avec des gens, parce que sinon je vais faire de la solo globalement, il y a pas de duo en master. J'aime bien le côté compétitif du jeu. Ce qui m'intéresse dans un jeu c'est le côté compétitif, et ça sur tous les jeux. Donc je vais avoir 80% joués en ranked, le reste en normale.

### **Tu disais aussi jouer entraînement et TFT, est-ce que tu peux m'en dire plus ?**

L'entraînement c'est pour tester des mécaniques, tester et comparer des builds, surtout pour mes mains quand il y a un patch qui sort où il y a des changements et vérifier ce qui est bien

ou pas. Et la TFT c'est vraiment sur le téléphone, quand t'es allongé dans ton lit pour t'endormir.

### **Qu'est-ce qui te plaît en TFT ? Est-ce que c'est l'univers de LoL ?**

Ils l'auraient sorti autre part, j'y aurais joué aussi. Le jeu en lui-même est plutôt sympa, il est facile à comprendre. Il n'y a pas forcément cette ambiance de merde qu'il y a en normale ou en *ranked*. Et puis c'est jouable partout, même si tu fais quelque chose à côté, je joue même au boulot.

### **En termes de sociabilité, tu disais notamment qu'il y avait une ambiance de merde et tu joues majoritairement seule, avec des amis que tu connais déjà ou rencontrés sur LoL et avec ton ou ta partenaire. Est-ce que tu m'en dire plus sur les trois derniers cas ?**

En solo, parce que je n'ai pas le choix en Master donc c'est réglé. Après globalement même si c'est en dessous, quand que je joue sur des *smurf* je joue aussi en solo parce que je trouve que la *ranked* ça permet de plus te *focus*. Pour la normale et l'ARAM, je joue avec des potes *in-game* parce qu'on s'est trouvé sur LoL FR et puis on s'est bien entendu et donc on est en contact depuis un moment. J'ai un pote qui est devenu mon meilleur ami *IRL*, ça fait 6 ans que je le connais, j'en ai un autre ça fait 4 ans, un ça fait un an et demi, je vais bientôt le voir à la maison. Donc ça finit par être des amis *IRL* en tous cas. Et je joue avec mon conjoint parce qu'on s'est rencontré sur LoL en team et du coup on est mariés. Tout le monde m'a dit « tu l'avais connu en team et depuis LoL FR, ça pourra jamais marcher » et puis au final on s'est super bien entendu, on s'est vu assez rapidement et on s'est mis ensemble assez rapidement, on a habité ensemble rapidement et on s'est jamais engueulé et on s'est jamais lâché depuis.

### **Avec ton conjoint, est-ce que tu joues majoritairement support aussi ?**

Oui, il veut pas d'autre support sinon il chouine. Je le support en duo sur mon *smurf* en général. Il ne fait pas du tout de normal lui, il ne fait que des *ranked*.

### **Et a-t-il le même niveau que toi ?**

Non, il est Diamant 3 / 4 là.

### **Est-ce que tu fais également des clash ou autre tournois ?**

Je fais tous les clashes. On le fait souvent avec les mêmes personnes, on a un petit groupe de potes entre Diamant et Challenger, ça fait une grosse fourchette mais globalement c'est ça. Et il y a toujours quelqu'un pour nous remplacer s'il y a besoin. Mais on essaie de faire les clashes au maximum, et on a deux potes qui viennent à la maison en IRL, on est quatre en IRL pour le clash. On le fait plus pour le fun que pour le try hard. Et les tournois on les fait quand il y a des cash price avec des structures qui les organisent, mais moi je joue plus en team, j'ai pas le temps avec mon travail et ma santé, donc je fais pas forcément de team. Même si, si on me le proposait je le ferais, mais je vais pas chercher de moi-même en tous cas.

### **Tu disais également ne jouer qu'avec des hommes, est-ce par choix ?**

Je pense que, c'est dur à dire, la plupart si je les croise sur LoL FR c'est pas celles avec qui j'ai pu discuter. Elles ont pas forcément envie de jouer quand elles voient la différence d'elo, parce qu'on va pas se mentir, passé le master il y a pas beaucoup de filles, il y en a peut-être quatre ou cinq en France. Donc en fait, j'ai pas l'occasion de jouer avec des gens de mon niveau et comme souvent on fait des *games* à plus haut niveau c'est plus compliqué, et on a pas l'occasion de croiser des filles à ce niveau là, enfin je crois. Le peu que j'ai croisé c'est en ARAM et souvent elles ont peur de demander, je sais pas pourquoi mais l'elo ça fait peur aux gens. Et elles ont souvent peur de demander de jouer, alors que je peux prendre des *smurf* ça me dérange pas, mais j'ai jamais eu l'occasion d'avoir des filles à peu près à mon elo qui voulaient jouer à ce niveau là. Ce qui est dommage. Non pas que je sois contre.

### **J'ai l'impression que le online et offline se croisent un peu dans ton cas, est-ce que tu as l'impression de faire partie d'une communauté *League of Legends*, et si oui, pourquoi ?**

Pas toujours, mais globalement c'est beaucoup arrivé. Je pense, parce que même IRL, si tu croises des gens qui jouent ça va vite devenir un sujet, c'est peut-être quelque chose qui va fédérer. C'est un peu comme les apéros *League of Legends*, ça fédère. C'est comme le foot, ça met les gens d'accord sur un sujet de conversation donc c'est plus facile. Après, même quand t'es sur un discord, pas forcément dédié à *League of Legends*, les gens vont plus facilement venir te parler. Mais je pense que c'est un peu comme tous les sports et tous les autres jeux, ça fait faire partie d'une communauté, dans une société où les humains sont très communautaires. Mais je pense que ça aide à la sociabilisation, je dirais.

## **Tu le comparais au sport pour toi, est-ce que c'est plus un sport qu'un loisir pour toi ?**

Je pense que passé un certain niveau, ça nécessite d'être très régulier sur tes *games*, donc tes entraînements aussi par extension. Ça te demande toujours d'être toujours tenu au courant, ça te demande de réfléchir, ça te demande de l'entraînement, ça te demande comme un sport. Un sport c'est aussi un loisir, donc je pars du principe que l'inverse est vrai aussi. C'est comme l'équitation : on dit que c'est pas un sport, mais ça reste la même définition du sport que le foot ou *League of Legends*. Ça demande des capacités mentales, au lieu de physiques pour LoL. Enfin, ça demande des capacités physiques, sauf que les gens en bonne santé ne s'en rendent pas compte.

## **Tu passes combien de temps environ sur LoL ?**

Globalement, sauf cas exceptionnel où je pars en week-end, je joue tous les jours. De toute façon en Master t'as une *game* par jour sinon tu decane. Donc je fais au minimum une heure par jour, mais globalement, si ça ne tient qu'à moi, s'il n'y a rien de prévu, je fais 4,5,6h des fois. Et puis pendant les vacances, par exemple là j'ai passé trois semaines à faire 12h par jour.

## **Et-ce que tu continues de jouer à d'autres jeux ?**

Je joue beaucoup à d'autres jeux, je sais pas comment je trouve le temps, mais je le fais. Mais maintenant je suis plutôt jeux solo, je vais jouer à *Age of Empire* aussi, je vais peut-être me remettre à jouer à *WoW* avec la sortie de la nouvelle extension. Mais je joue pas à d'autres jeux en compétitif, parce que j'étais assez bien rank aussi sur *Overwatch* et ça prenait trop de temps de faire les deux en fait. Je pense que c'est bien d'avoir un jeu compétitif et de jouer le reste en chill, être tranquille quoi. Et aussi pour ne pas avoir à être avec des gens, et ne pas entendre des gens.

## **Que penses-tu du *chat* et de l'ambiance générale sur *League of Legends* ?**

Le *chat in game*, mon dieu, whaou. En tant que meuf, pas ouf, vraiment pas ouf. Franchement, toutes les *games* où t'as un pseudo de nana, c'est toutes des *games* où tu te fais traiter de pute, tu te fais insulter, tu te fais baiser ta mère, c'est un peu ça. Ça te menace de viol. Moi je me suis faite *chat* restrict par Riot il y a 6-7 mois de ça parce que j'ai demandé d'arrêter de me menacer de viol quand même. Après, on fait aussi de bonnes rencontres, même souvent c'est plus les ennemis que les alliés, d'ailleurs. Je pense que c'est pas le *chat* ni le jeu lui-

même, mais les gens qui se permettent tout derrière l'écran et le fait d'être anonyme sur internet. Il y en a qui se permettent beaucoup.

### **As-tu vu une différence de traitement des femmes entre les elo ?**

Oui parce qu'il y a plus de joueurs à l'elo moyen, donc plus de nana. À mon elo s'ils comprennent que je suis une nana, ce qui très arrive souvent, c'est des insultes mais ça va vraiment m'ajouter sur tous leurs comptes pour aller m'insulter après les *games*. Par contre, vu qu'il y a moins de filles à cet elo là, il y a moins de gens qui ont la présence d'esprit de se dire c'est une nana donc je vais l'insulter pour ça. N'empêche que ça arrive, moi je vois sur mes smurf de Diamant 4, c'est les mêmes insultes et c'est au moins une *game* sur deux. Et par contre, il y a une dégradation au fur et à mesure des années. Riot va punir si tu vas parler de la communauté LGBT, mais si tu parles du sexisme des femmes, ils vont rien faire. J'avais parlé à une personne qui avait le flag LGBT et j'aimais bien la couleur, et je m'étais faite prendre et j'avais pris un *chat restrict* pour ça, par contre les mecs qui menacent de viol, de mort, ils ont jamais rien.

### **Est-ce que tu report systématiquement ces comportements, même mineures ?**

Je report parce que ça me fait du bien de le faire, mais au fond je sais que ça sert à rien et que Riot fait pas grand chose pour ça. Enfin, ne fait pas grand chose *in game*. Si tu subis du harcèlement hors jeu, vis à vis du jeu mais en dehors des *games*, ils font plus de choses déjà. J'ai eu quelques soucis, même si je préfère rester vague à ce sujet. Oui, Riot fait des choses quand ça concerne IRL en tous cas. Ils ont une politique pour défendre les femmes là dessus. Ils ont une espèce d'association mondiale réservée à ça. Si t'as un problème, ils vont t'envoyer vers elle et ils vont faire le nécessaire.

### **Tu disais que c'était majoritairement quand tu utilisais un pseudo féminin, est-ce que tu utilises donc des pseudo neutres ou masculins ?**

Les pseudo féminins plus les *pick* ça aide pas. Même en utilisant des pseudo neutres. Pendant un moment je m'appelais Pochtardgars4s, donc pas très féminin, ils arrivaient quand même à flame. Mais même quand c'est mon chéri, il a un pseudo de mec et des *picks* pas féminins, et il se fait traiter de pute à toutes les *games*, donc je ne sais pas si c'est vraiment tourné vers les femmes. Ils sont sexistes naturellement, c'est ambiance sexisme en fait je pense.

### **As-tu assisté à des insultes homophobes ?**

Non, je n'ai jamais vu d'homophobie, ou je n'y fais pas attention parce que c'est quelque chose dont je me fiche. C'est sûrement ça. Cependant, il est vrai que si un mec a des pick de nana, on lui demande s'il est gay. Après est-ce que c'est homophobe de demander, je pense peut-être pas.

### **Le sexe d'un champion peut-il avoir un impact sur ton choix ?**

Non, je pense vraiment que c'est le *gameplay*. Mais je pense aussi que Riot sont très bons là-dessus et qu'ils font en sorte que le *gameplay* aille avec un sexe. C'est plutôt le design du kit de *spell* de ces champions qui est ciblé pour les nanas. C'est comme le fait d'avoir mis la voix de la soeur à Aphelios, et c'est donc beaucoup joué par des filles.

### **Joues-tu Taric et pourquoi ?**

Je le joue parce qu'il est *broken*, que j'aime bien funel et monter les comptes très vite, mais j'aime pas le *gameplay*. C'est un caque donc j'aimerais jamais le *gameplay* je pense.

### **Joues-tu également des mages support ?**

Oui, je joue Bard full ap, même si c'est plus un support. Je joue Xerath, Morgana, Zyra, Miss Fortune full ap, Nidalee. Tout ce qui peut se jouer *botlane* et qui engage des choses, j'aime bien les jouer.

### **De manière générale, que penses-tu de la représentation des femmes dans *League of Legends* en termes de champions ?**

Elles sont bien, moi j'aime bien. Elles sont idéales. Il y a pas beaucoup de diversité. Je n'ai pas besoin de m'identifier à un personnage. Je préfère quand les design sont propres, même si les standards de beauté sont en train de changer, elles sont jolies, souvent les design sont bien réussis. Sauf BelVeth, je sais pas pourquoi ils lui ont mis une tête. Mais globalement, pas besoin de s'identifier et les design sont toujours sympa. Il y a beaucoup de champions donc il y a beaucoup de vu et revu, mais à un moment est-ce qu'on s'en fout pas un peu tant que le *gameplay* est bien réfléchi et qu'il est cool.

### **Est-ce que les *skins* ça a de l'importance pour toi ?**

C'est un plus, mais surtout un petit trou dans le budget tous les mois. J'aime bien les *skins*, par envie de collectionner tout et n'importe quoi aussi. Quand il y a un *skin* d'un de mes champions qui sort, forcément je vais l'acheter. C'est cool, je pense que c'est le changement d'animation, t'as l'impression de rejouer un nouveau champion au début.

### **Joues-tu plus facilement un champion parce qu'il a un *skin* ?**

Forcément, on a envie d'essayer le *skin*. Là, le *skin* de Jana est sorti, je l'ai *spamé* dès qu'il est sorti.

### **As-tu également des messages positifs ?**

Oui, souvent ça arrive. Je dirais que s'il y a des insultes une *game* sur deux, il y a au moins une *game* sur trois où il y a des trucs sympa aussi. Que ce soit les ennemis ou les alliés, il y a au moins une autre personne qui fait des compliments et qui est pas en train de *flame*. Ça c'est plus en *ranked* pour le coup. Peut-être parce que le rôle de support est mieux reconnu à haut elo. Des fois je vais sur LoL FR et je joue avec du bronze / silver, tu peux faire 40/0 avec ton support, on va pas te regarder.

### **Participes-tu à des événements IRL, comme des conventions ?**

Non du tout. J'aime trop y être, et je trouve que j'ai un peu passé l'âge. Les gens qui y vont sont soit très jeunes, soit ils sont encore chez papa-maman. C'est pas du tout mon univers, celui dans lequel je vis.

### **Dans le questionnaire tu disais ne pas faire de cosplay, c'est ça ?**

Non, et d'ailleurs j'en regarde pas non plus. Ça m'intéresse pas trop.

### **Regardes-tu l'e-sport (twitch, mondial, etc) ?**

Non, du tout. Je donne mon sub à un pote, c'est la seule fois où je me connecte sur Twitch. Je regarde pas de stream ou de vidéos. Les seules vidéos que j'ai pu regarder c'est un espèce de Netflix du coaching parce que je savais pas *manage* mes *waves* correctement, donc j'ai passé un peu de temps là dessus, mais c'est tout ce que j'ai fait quoi. Je regarde pas, même d'autres jeux, ça m'intéresse pas de regarder les gens jouer.

Et pour les world, j'y suis allée IRL parce qu'on m'avait payé la place et qu'elle était un peu dure à avoir.

### **As-tu d'autres choses que tu voulais aborder ?**

J'ai également remarqué que, pour le peu que j'avais pu croiser, elles sont assez bas elo parce qu'elles jouent depuis pas très longtemps ou pas beaucoup. Je pense qu'il y en a pas beaucoup qui se tapent du 15h par jour toutes les vacances. Et pourtant, je n'ai pas trouvé d'explication au fait que je joue support? J'ai un peu un caractère, j'ai toujours été dans des mondes de garçons, même dans le travail à la base, dans mes études et tout ça. Je suis pas très féminine et souvent les filles qui jouent support c'est des nanas qui ont pas trop joué, qui sont un peu féminine et moi je suis qu'une espèce de gros beauf canular qui fait des blagues sexistes à longueur de journée et personne pourquoi je joue support. Mais moi je pense que c'est parce que c'était ma zone de confort et que j'ai pas réussi à en sortir très longtemps. On a peut-être moins envie de sortir de sa zone de confort quand on est une femme.

### **Annexe 3 : Entretien Joueur n°3 - 01/09/2022**

**Pour résumer tes réponses au questionnaire : tu es un homme de moins de 34 ans qui joue à *League of Legends* depuis plus de 3ans et tu es platine, c'est bien ça ?**

Oui c'est ça.

**Tu as commencé en jouant support, avec Thresh comme main. Est-ce que tu peux m'en dire davantage, pourquoi tu jouais ce post et ce champion plus spécifiquement ?**

J'avais testé *League of Legends* en 2012, après j'ai dû arrêté pendant car j'avais cassé mon PC et au lycée j'ai rejoué tranquillement, et je jouais support parce que c'était la meilleure *lane* pour apprendre le jeu. Je pouvais découvrir comment ça se passait dans le jeu. Et pour Thresh, c'est venu naturellement. C'était un personnage qui avait de l'*engage*, il tankait et surtout avec sa lanterne il avait un bon rôle de soutien. Ça aidait le positionnement, c'est surtout pour ça que j'ai appris ce personnage là, pour jouer.

**Tu continues de jouer support et ton main actuel c'est Senna.**

Oui, Senna et Swain aussi. C'est des personnages qui importent plus la *game*. On va dire que le rôle de support j'ai commencé par là, j'avais envie de pousser la chose, mais de plus impacter les parties. Si on joue des enchanteurs classiques, si on a des mauvais alliés, on peut strictement rien faire, c'est frustrant quoi. Je suis plus parti sur des perso offensifs, supports mais offensifs.

### **Qui font plus de dégâts donc ?**

C'est ça.

### **Est-ce que tu joues d'autres personnages que Senna et Swain, du même genre ou tu aimes également changer de temps en temps ?**

Je change quand même pas mal, après ça reste des champions assez offensifs comme des Pyke, des Xerath full ap, donc ça reste assez offensif. Mais quand je suis en try hard solo queue, je prends plus des vrais supports type Alistar ou Thresh, des vrais supports on va dire. Je fais un peu plus confiance à mes mates là-dessus.

### **De ce que je comprends, soit tu joues plutôt des mages-supports-utilitaires, est-ce que tu joues aussi des personnages plutôt care comme Nami, Janna ?**

Rarement. J'ai eu une période où je jouais beaucoup Nami support mais j'ai arrêté. C'est plus dépendant des alliés.

### **Est-ce que tu joues d'autres *lanes* ?**

De temps en temps *top* avec les copains, quand il y a une autre personne qui veut jouer support je peux aller au top.

### **Et dans ce cas, quel genre de champions joues-tu ?**

Sion, Urgot .. des personnages plutôt tankie, moins qu'utilitaires. En 1v1 je maîtrise pas ma *lane*, les mashup, en général ça se passe mal.

### **Avant jouer à *League of Legends* est-ce que tu jouais déjà beaucoup aux jeux vidéos ? Et si c'est le cas, lesquels ?**

J'ai commencé au collège, j'avais une console, donc je jouais plutôt à Call Of Duty, après je suis passé au PC. Au PC j'ai commencé avec des jeux de tir. Après beaucoup Dofus, énormément Dofus. Et après *League of Legends* c'est les copains qui m'ont mis dedans. C'était surtout, au début, pour jouer avec les copains, et après je me suis pris de passion pour le jeu, vouloir progresser je trouve toujours ça intéressant. Même avec la scène esport, c'est un jeu qui donne envie de s'investir dedans.

### **Tu regardes beaucoup l'esport ?**

Beaucoup oui, j'étais fan de la SyNatiK à l'époque.

### **Actuellement, est-ce que tu continues de jouer à d'autres jeux ?**

Rarement, je joue majoritairement à *League of Legends*. De temps en temps je fais des écarts pour jouer avec des copains sur des petits jeux, mais plus pour chill, se détendre un peu.

### **Et la TFT, pourquoi tu y joues ?**

Pour chill, c'est pareil. Je joue avec des copains, pas prise de tête, les pieds en éventail sans avoir à se concentrer.

### **Pour la TFT, tu joues plus sur ordinateur ou sur mobile ?**

Que sur ordinateur.

### **En termes de modes de jeu, tu disais jouer pas mal en draft, en ARAM et aussi en classé solo/duo. Peux-tu m'expliquer pourquoi tu apprécies plus particulièrement ces modes de jeu ?**

La normale ça reste toujours avec des amis, puisqu'avec les différences de niveaux on peut pas faire des classées avec tout le monde. C'est un peu pareil pour l'ARAM, c'est plus pour chill, même si on perd ça m'impacte moins que la classée. Et classé c'est vraiment quand je me mets avec un de mes potes et que je try hard à fond, qu'il y a plus de détente, c'est vraiment concentré à fond.

### **Quand tu joues en classé, tu joues en duo ?**

Oui, oui.

**Jamais en solo ?**

Rarement, rarement. Si je joue à *League of Legends* c'est pour jouer avec les copains.

**C'est un peu un moyen de socialisation aussi ?**

C'est ça. J'ai des amis qui sont partis un peu plus loin, c'est dur de les voir, donc ça permet de rester en contact avec tout le monde.

**Tu ne joues qu'avec des personnes que tu connais déjà ?**

C'est ça, très rarement avec des gens que je ne connais pas. Disons que mon niveau d'anglais il est un peu catastrophique donc c'est pas facile.

**Est-ce que tu participes aux clash et tournois ?**

Non, jamais. J'ai pas trop le temps avec le travail, c'est trop compliqué de s'organiser.

**Tu dirais jouer combien de temps par jour ou par semaine ?**

Je dirais bien 3 à 4h par jour, TFT et ARAM compris.

**Tu disais ne jouer qu'avec des hommes, est-ce qu'il y a une raison particulière à ça ?**

Dans mes contacts qui jouent, il n'y a que des hommes, donc c'est surtout pour ça.

**Est-ce que tu considères faire partie d'une communauté *League of Legends* ?**

Pas spécialement.

**Pour toi, c'est plus une sociabilité entre amis, dans un groupe ?**

C'est ça. Après je défends quand même la communauté française face aux espagnols.

**Est-ce que tu participes à des événements IRL comme des conventions ?**

J'ai fait BGW une fois, mais ouais c'est pas trop mon truc.

**De manière générale, tu joues pas mal avec des amis. Que penses-tu de l'ambiance de *League of Legends*, et du *chat* ?**

Ça reste un jeu assez toxique. On aime se faire insulter dans ce jeu. Ça reste un jeu assez toxique, même si parfois il y a des bonnes surprises, des personnes super que tu rencontres dans le chat et qui t'encourages. C'est un jeu contradictoire : il y a des moments où tu hais le jeu et d'autres moments où tu adores le jeu.

**Y-a-t-il des critiques ou insultes qui reviennent assez régulièrement ou qui t'aurais marquées ?**

Pas vraiment, après c'est critiques classiques. Quand tu perds ta lane, on t'insulte de *noob*, c'est des classiques. Il y a rien qui touche vraiment, ça reste du virtuel.

**As-tu plus particulièrement assisté à des insultes sexistes ?**

Clairement, en tant que support si tu commences à jouer des petits enchanteurs, des Séraphine ou des trucs comme ça, là t'as la totale. C'est sûr, après beaucoup de mecs comme ça, il y a une grosse communauté masculine sur le jeu donc forcément, complexe de virilité.

**Dans mes entretiens, on m'a également rapporté pas mal d'insultes homophobes. Est-ce que tu as également remarqué ça ?**

Oui il y en a quand même pas mal. Dans le *chat* ça se déchaîne pas mal : homophobe, raciste, il y a de tout.

**Selon toi, les champions féminins sont-ils plus, aussi ou moins forts que les champions masculins ?**

Pas vraiment, après pour moi le design influence les types de joueurs. Il y a des gens, ils sont tellement en manque d'égo qu'ils vont jouer des Yasuo, Yone, ils vont jamais sur des Séraphine, des personnages ultraféminisés pour leur ego. Après au niveau des personnages, c'est un jeu qui est assez bien équilibré sauf pour Akali qui est *broken*.

**Est-ce que tu as tendance à davantage jouer un champion du même genre que toi ou est-ce que ça n'a pas d'influence ?**

Honnêtement pas du tout. En tant que support on est vite limités, il y a beaucoup de personnages féminins en support. Je regardais encore une vidéo, au niveau des enchanteurs, sur les 13 il y a qu'un seul mec, c'est Taric et encore c'est pas vraiment un enchanteur.

**Est-ce que le design des champions peut t'influencer dans tes choix ?**

Pas vraiment, je joue pour la performance et le plaisir de jeu avec. C'est pas pour le visuel, c'est ce qu'il apporte.

**Est-ce que les *skins* t'influencent ?**

Ouais, je suis un peu un pigeon moi. Les *skins* ça influence pas mal. Ça montre que t'es investi dans le personnage. Ça reste du visuel, mais c'est beau un *skin*.

**Que penses-tu du design des personnages féminins ?**

Des fois ils abusent quand même. Quand ils sortent un *skin* de Miss Fortune, des fois ils abusent quand même pas mal. Ils sexualisent quand même la chose.

**Et quel est ton ressenti par rapport à ça ? Est-ce que ça te dérange ? Est-ce que tu trouves ça sympathique ?**

Ça reste toujours agréable à regarder, mais ça ne reste que du virtuel donc ça m'impacte pas plus que ça. Après des fois ils abusent quand même sur certains *skins*.

**As-tu déjà envisagé dans une équipe officielle ou non officielle ?**

Si j'avais le temps, je l'aurais fait depuis longtemps, mais c'est dur de mélanger le jeu et le travail. Mais ça m'aurait plu.

**À ton elo, est-ce que tu vois beaucoup de joueuses ?**

Honnêtement pas du tout. Même si certains on devine que ce sont des femmes grâce au pseudo, mais généralement je pense qu'elles ont pas tendance à utiliser les chat vocal et tout

ça, pour pas se faire insulter ou draguer. Les femmes restent assez discrètes, même s'il y a une grosse communauté et qu'on le sait ça.

**En termes d'applications ou réseaux sociaux, qu'est-ce que tu utilises en lien avec *League of Legends* ?**

Discord, pour les copains et après j'utilise des applications pour optimiser le jeu.

**Est-ce que tu as des frères et sœurs, et est-ce que c'est aussi un des moyens par lesquels t'as commencé à jouer aux jeux vidéos quand tu étais plus jeune ?**

Clairement oui. Mon grand frère c'est un geek aussi, c'est lui qui m'a mis dans les jeux. J'ai fait Dofus avec lui, après il est plus parti sur des jeux tels que WoW, donc pas trop mon délire comme j'étais de base plus CFPS. Mais ouais c'est un peu grâce à lui que je me suis mis dedans. Le premier ordinateur que je prenais, c'était le sien, je lui volais.

**Enfin, tu disais ne pas jouer avec un ou une partenaire. Donc déjà est-ce que tu as quelqu'un dans ta vie et si oui pourquoi il ou elle ne joue pas avec toi ?**

Non, je suis célibataire. D'ailleurs, les rares filles qui jouent et que je connaisse, c'est leur copain qui les a mis dans le jeu et qui testent le jeu.

**Annexe 4 : Entretien avec la Joueuse n°4 - 05/09/2022**

**Pour résumer tes réponses au questionnaire : tu es une femme de moins de 24 ans, tu joues à *League of Legends* depuis plus de trois ans et tu es argent.**

C'est ça.

**Tu disais avoir commencé à jouer en tant que support et que ton main était Lux. Peux-tu m'en dire davantage ? Me dire comment tu en es arrivée à jouer à *League of Legends* et plus spécifiquement au poste de support ?**

J'ai commencé à jouer avec mon ex de l'époque qui avait déjà commencé à jouer avant. Et comme il était *main* ADC et que je voulais jouer avec lui, j'ai joué support, je trouvais ça

logique. C'était il y a longtemps, il y avait pas autant de champions, mais je crois qu'il y a toujours les barres de difficulté des personnages, j'avais trié les supports en regardant ceux qui avaient des difficultés assez vastes et avec lesquels je pouvais commencer, genre comprendre le personnage sans avoir à apprendre des trucs trop compliqués dès le début. Et je sais pas, Lux ça m'a paru assez évident. J'ai regardé le kit de sorts, ça paraissait assez simple, je me suis dit vas-y pour commencer je vais jouer ça et je l'ai joué pendant, genre, deux ans.

### **Comment en es-tu arrivée à jouer avec ton ex de l'époque ?**

Il regardait beaucoup de *stream*, du coup j'étais en mode "vas y on peut jouer à plusieurs", il était en mode "ouais on peut jouer à plusieurs" et voilà.

### **Ça faisait un moment qu'il jouait ?**

Une bonne année je pense.

### **D'après tes réponses tu as changé de *lane* pour jouer *midlane* et *botlane*, et tu disais que ton main était KaiSa. Pourquoi avoir changé de *lane* ?**

Ça devenait toujours la même chose, c'était redondant de jouer toujours le même personnage sur la même *lane*. Et j'avais envie de jouer des trucs qui tapaient un peu plus, vu que ça faisait déjà plus deux ans que j'étais sur le jeu, j'avais envie de changer. Du coup je me suis mise à la *midlane* et après j'ai demandé à mes potes de jouer avec moi, de rejoindre le jeu, et du coup j'ai joué ADC, surtout pour mon cousin qui adorait jouer support, du coup on a joué ça, et c'est vraiment devenu mon *main* rôle ADC pour ça. J'ai vu la sortie de KaiSa, j'ai dit "toi t'es mon perso" et je l'ai plus lâché.

### **Joues-tu seule ADC ou tu ne joues qu'avec des gens ?**

Je joue ADC que quand je connais mon duo, sinon je joue mid. C'est plus pratique pour tout ce qui est communication.

### **Utilises-tu les systèmes vocaux ?**

Oui, j'utilise Discord et pas celui *in game*.

### **Que joues-tu comme champions sur la *midlane* et tes autres champions en ADC?**

Mes trois gros *main* en ADC, je mettrais KaiSa en numéro un, ensuite je pense que je mettrais Jinx, et après je pense que je mettrais Xayah en troisième. Et en *mid*, je mettrais Ahri en *first*, Akali en deuxième et Lux en troisième parce que ça reste ma valeur sûre, le perso que j'ai le plus joué, il est toujours numéro un.

### **Est-ce que quand tu jouais support tu as essayé d'autres champions que Lux ?**

Ouais, les deux premières années, parce que j'ai commencé Lol en 2016, pendant deux ans je faisais que de jouer Lux, après je jouais pas énormément non plus, mais je l'ai quand même joué à 400 000 points je crois. Je jouais aussi d'autres perso, ceux que j'ai le plus monté, il y avait Morgana, c'était mon switch quand je passais de Lux à d'autres perso j'ai joué Morgana parce que c'est un peu le même kit de *spell*. Et après, j'avais pas mal up Sona aussi pendant un moment.

### **Donc tu jouais plutôt des supports soit mage, soit un peu *care* pour Sona. Est-ce que tu jouais un peu des tanks ou des choses plus *engage*.**

Ah j'avais essayé, franchement j'avais essayé, mais quand tu connaissais pas ton duo c'était beaucoup plus compliqué. Je savais que je m'étais pas mal mise à jouer Rakan, et récemment, à sa sortie j'avais essayé de jouer Rell, mais en fait quand tu connais pas ton duo c'est trop compliqué, t'*engage* et le mec il suit pas, t'es en mode "bon". Alors que quand tu joues un mage, je trouve ça plus simple de faire ta *game* de ton côté si ton allié ne suit pas.

### **Quand tu jouais duo, tu partais plutôt sur des valeurs sûres type Lux ?**

Ça dépendait de ce que pickait mon mate en fait, s'il jouait des perso plus *late game*, je prenais un perso type Lux qui pouvait assurer l'*early*, et si c'était un perso qui pouvait *engage* et péter des fiac, je prenais un perso qui *engage*, je prenais Rell ou Rakan et je fonçait dedans quoi.

### **Le seul personnage que tu m'as cité qui change de tes autres personnages à part Rell et Rakan, c'est Akali, pourquoi la joues-tu ?**

Ça remonte à longtemps, c'était avant son *rework*, j'adorais son perso. Et ils l'ont *rework* et j'étais trop triste, du coup je l'ai plus joué. Après j'ai vu des vidéos sur Youtube et je me suis dit allé le perso il a pas l'air dégueu comparé à l'ancienne version, du coup je l'ai rejoué et je

me suis dit "en vrai ça va il est toujours aussi bien" du coup je l'ai rejoué, mais je le jouais déjà d'avant, c'était un des premiers perso qui m'a aidé en *midlane* que j'avais pick.

### **Et sinon est-ce que tu joues d'autres *lanes* comme la *toplane* et la jungle ?**

Je joue *toplane* très peu, en fait je joue les deux très peu. C'est surtout quand on joue à cinq et que les rôles sont disponibles, ça m'arrive de les jouer. Je dirais pas que je les joue souvent, mais ouais ça m'arrive d'y jouer quand même. Je suis assez polyvalente donc je me restreins pas sur des *lanes* en particulier.

### **Dans ce cas là, que joues-tu comme champions ?**

Je joue Gnar et Viego. C'est les deux que je joue sinon j'ai pas de perso.

### **Est-ce que tu joues parfois des enchanteurs ou Akali top ?**

Je suis pas fan d'Akali top, ça m'arrive quand Gnar est ban, mais pour moi c'est mes valeurs sûres des autres *lanes*, donc ça m'arrive très peu de la jouer top. Et en jungle je prends Evelyn quand on pick Viego.

### **Sinon en termes de modes de jeu, tu disais que tu jouais principalement en *draft*, et quand même assez peu en solo/duo, et parfois en coop vs-IA. Tu peux m'en dire davantage ?**

Je joue en *draft* parce que tu peux jouer à plusieurs, par exemple solo/duo tu joues qu'à deux, ou les flex où tu joues à cinq c'est pas possible du coup, on joue en *draft* comme ça tu joues, t'as rien à perdre. Tu peux t'amuser, prendre des perso qu'on a pas l'habitude de jouer, t'as rien à perdre, tu perds pas en elo. En solo/duo c'est surtout quand on joue à deux et qu'on se tape des délires à jouer des classer, on joue à deux mais sinon je fais pas de classée. Et les coop vs-IA, j'y joue souvent tu sais quand j'ai pas trop le temps. Je joue souvent quand je suis seule, je rentre des cours j'ai envie de faire une petite *game*, je m'entraîne surtout sur les combos et tout ça, parce que comme c'est des robots c'est assez simple. Mais du coup je trouve que c'est bien pour strain sur les combos, je trouve ça mieux que sur l'entraînement comme il y a du mouvement, je trouve ça plus sympa.

### **Donc tu ne joues jamais seule ?**

Je joue très peu seule, on va dire que je suis solo une *game* sur cinq.

### **Tu ne joues pas du tout en ARAM ?**

Je jouais beaucoup beaucoup avant, mais comme je joue beaucoup moins au jeu, je préfère faire une draft avec mes potes qu'une ARAM avec mes potes. C'est mieux de pouvoir choisir ton perso quand tu fais pas beaucoup de *games*.

### **Du coup, tu joues majoritairement avec des gens, pour quelle raison?**

Je trouve que quand tu joues seul tu fais ta *game*, moi je vois les choses comme ça, tu fais ta *game* et après je me dis bon bah voilà, aros que quand je joue avec des potes, même si on fait une *game* qui est nulle, ou que l'autre fait vraiment n'importe quoi, on en rigole et ça fait vraiment un bon moment et on fait beaucoup plus de *game* quand on est plusieurs que quand on est seule, moi je sais que j'en fais une et c'est tout alors que quand je suis avec des potes j'en fais deux/trois si c'est pas plus quand j'ai du temps. Mais je trouve ça beaucoup plus fun de jouer à plusieurs que de jouer toute seule, surtout que c'est surtout un jeu à cinq donc plus t'as de potes plus c'est cool sur ton compte quand t'es cinq.

### **Tu disais que t'avais commencé à jouer avec des potes que tu connaissais, est-ce que c'est toi qui les a introduits ?**

Ouais, au début j'avais joué avec mon ex donc c'est lui qui m'a introduit. Et dès qu'on s'est séparés, c'est moi qui ai introduit tous mes potes. Genre tous mes potes avec qui jouent c'est moi qui les ai ramenés sur le jeu, je leur ai dit venez on fait des *game* et si vous aimez pas tant pis, si vous aimez bien ça nous fera un jeu en plus. Ils ont tous accroché et du coup on s'est retrouvé à tous jouer à *LoL*.

### **Donc vous jouiez à d'autres jeux ensemble ?**

On avait justement pas trop de jeux en commun, chacun avec ses jeux de son côté. Les seuls jeux qu'on avait en commun c'était *Minecraft*, *Valorant* et *CSGO*, mais moi les FPS je suis nulle dessus et on va dire qu'on s'est dit vas y on va faire autre chose que des FPS pour être sympa, venez jouer à mes jeux.

### **Toi, avant de jouer à *LoL* tu jouais à d'autres jeux ? Même quand tu étais petite.**

Ouais, mais c'était des jeux solo : je jouais au *Sims*, je jouais à *Minecraft* et *Lol* ça a vraiment été le premier gros jeu auquel j'ai commencé à jouer.

**Tu fais partie d'un Discord 100% féminin, est-ce que tu fais partie d'autres groupes Discord comme LoL FR par exemple ?**

Ouais, je suis sur LoL FR, mais je suis jamais dessus parce que je trouve que les gens là-bas sont trop toxiques.

**Et du coup pourquoi t'as intégré le discord *Girls Empire* ?**

Parce que j'aime pas jouer aux jeux toute seule et du coup je me suis dit que si je pouvais trouver des filles qui sont aussi toutes seules, autant être seules ensemble que chacune de son côté. Et franchement j'ai rencontré des filles, j'ai surtout joué à LoL avec elles et c'est devenu des super potes et du coup dès que tu joues pas seul je trouve ça super cool.

**Y-a-t-il une raison pour laquelle tu préfères jouer avec des filles ?**

Le truc qui me rassurait du fait de jouer avec des filles, ça peut paraître con, mais c'est.. la seule *game* que j'ai faite sur LoL FR je me suis faite *full* insultée parce que justement j'étais une fille. Donc je me suis dit, je pense qu'elles s'en prennent plein la gueule aussi, donc au moins on va être ensemble et on est sûres qu'on va pas se trash talk les unes sur les autres.

**D'ailleurs, quelle est ton expérience du *chat* et de l'ambiance de *LoL*, notamment en étant une fille ?**

Franchement, il y a des fois où c'est compliqué. En fait, dès que les gens découvrent que t'es une fille, pour eux c'est forcément un moyen de t'attaquer ou de te critiquer sur tout ce que tu fais. Genre, si tu fais un mauvais moove, bah c'est parce que t'es une femme que tu l'as fait. Et si t'es bien classée, c'est forcément que tu t'es fait boost. Quand j'avais réussi à grind le gold alors que je l'ai fait par moi-même, je l'ai fait en solo, eh bah c'était "ouais tu t'es fait PL par ton copain" alors que pas du tout. Mais dès que je faisais une mauvaise *game* c'est que je m'étais fait PL.

**As-tu un seul ou plusieurs comptes ?**

J'en ai qu'un seul.

**As-tu un pseudo plutôt féminin ?**

Ouais, franchement je trouve que oui.

**Est-ce que t'as déjà pensé à créer un compte avec un pseudo plus neutre, voire masculin?**

Ouais, j'en ai créé un, mais j'ai pas joué dessus, en fait j'avais pas la force de monter le compte. Mais ouais justement j'avais un compte avec un pseudo où il y avait aucun "a" dedans, parce que c'est souvent quand ça se finit par un "a" que tu te fais insulter. Du coup j'en avais créé un autre, mais j'avais pas la force de le monter. Et puis sur l'autre je suis haut niveau et j'ai plein de skins et tout.

**Est-ce que tu as l'impression de faire partie d'une communauté *League of Legends* ou pas ?**

De faire partie de la communauté LoL en général ?

**À toi de me dire !**

C'est une question compliquée ça !

**C'est juste ton ressenti. Est-ce que tu as l'impression de faire partie d'un groupe, qu'il soit restreint ou élargi ?**

Faire partie de la communauté LoL en général oui parce que je joue au jeu, après est-ce que je suis fière de ça ? Pas forcément. Avec tous les préjugés qu'il y a, tu sens que quand tu dis que tu joues à LoL c'est très mal vu. Donc souvent, je m'attarde pas sur ça. Quand on me demande mes jeux, je m'attarde pas dessus, je le mets derrière d'autres jeux. Mais sinon ouais, j'ai un discord avec mes potes où on est clos en fait, on est qu'entre groupe de potes IRL et là ouais je me dis que c'est mon groupe de jeu sur Lol et ouais je me sens, c'est mieux je trouve.

**Participes-tu à des événements IRL, comme des conventions ?**

Ouais. Je suis allé à pas mal de conventions, surtout la PGW pour les jeux vidéo. J'ai même participé à un truc LoL de cosplay et tout. J'avais vraiment envie d'élargir mes cercles de connaissances et je me suis dit que ça pouvait être un bon moyen. Mais j'y allais plus en tant que visiteuse qu'en ayant l'espoir de faire des choses, j'allais pas non plus tester des jeux ou des trucs comme ça parce que c'est pas des trucs qui m'intéressaient.

### **Et du coup tu fais du *cosplay* !**

Ouais, de temps en temps.

### **Est-ce que tu peux m'en dire plus ? De quels personnages tu fais des *cosplay* ? Pourquoi tu en fais ?**

Alors au début je le faisais surtout parce qu'en fait j'adore faire des choses de moi-même en fait, donc je passe plein de temps à trouver quoi faire, comment le faire et c'est quelque chose que j'aime beaucoup faire pendant mon temps libre. Et après prendre des photos et tout ça, pour voir le résultat final je trouve que ça apporte une satisfaction de ouf, et surtout qu'en tous cas il y a des clubs dans ma ville, donc il y a plein de petits événements comme ça, tout le monde se complimente. Du coup, moi je trouve que c'est quelque chose qui me plaît beaucoup. Après, quels personnages principalement ? En fait, c'est des personnages auxquels je me suis attachée. Je sais que mon premier *cosplay* c'était Ahri, et le dernier en date je crois que c'est Zeratu ou Akali, je sais plus. Mais c'est des univers très variés, mais toujours des personnages auxquels je me suis attachée et où je trouvais ça cool de pouvoir s'immiscer dans la création. Moi c'est surtout le côté création que j'aime beaucoup.

### **Généralement, tu reproduis à l'identique le *skin* original, d'autres *skins* ou tu improvises un peu ?**

Je dirais que ça dépend des personnages. Je sais qu'Ahri j'avais fait deux de ses *skins*. Le *skin* de base parce que je jouais pas encore à LoL au moment où je l'avais fait, et dès que j'ai joué à LoL j'avais fait sa version Star Guardian parce que c'était le *skin* que je trouvais le plus beau et c'était vraiment celui-là où je me disais "j'ai trop envie de le refaire", les paillettes et tout, je trouvais qu'il y avait du challenge dans ce *skin* là avec les petits animaux et tout ça. Et en fait Akali j'ai fait le *skin* KDA All Out, mais pas la version du jeu, la version du clip. Je choisis plutôt comme ça, après je sais que des fois j'y ajoute ma touche personnelle. J'ai pas toujours envie de refaire la tenue de base parce que quand tu tapes par exemple *cosplay* de Jinx, bah

c'est toujours un peu la même chose, et du coup j'essaie de le modifier à ma façon pour faire des autres petites choses. Par exemple, refaire un *skin* de Noël, je sais que je l'avais fait.

**Est-ce que c'est le cas aussi dans tes *fanart* ? Parce qu'il me semble que tu en fais aussi.**

Ouais, j'en fais moins maintenant, parce qu'avec la fac le temps libre est un peu plus limité, mais ouais j'en faisais pas mal. Ce que je faisais surtout c'est que par exemple je prenais un personnage, je prends l'exemple de mon cousin, je sais qu'il adorait Séraphine, enfin il adore toujours Séraphine, et du coup j'avais fait un fanart de Séraphine avec mon cousin et où en fait mon cousin il avait le micro de Séraphine, il avait tout le maquillage et le côté fantasy de Séraphine et tout ça, et il y avait Séraphine derrière. C'est comme que je faisais mes fanart en fait. Je faisais le personnage plus mon côté à moi. Je sais que j'avais fait Akali en voyage, et elle était pas du tout dans l'univers du personnage. On voyait que c'était le personnage, mais elle était pas dans l'univers du jeu pour changer.

**Qu'est-ce qui te plaît quand tu fais ça ?**

Pour moi, j'adore les design des personnages, je les trouve vraiment super beaux. Du coup je me dis j'ai trop envie de le refaire. Après je vois et je me dis je vais le faire à ma sauce pour que ça soit pas non plus une copie du personnage. Et après, quand tu vois le dessin qui est fini, je l'envoie aux personnes qui sont concernées par le personnage ou par le dessin et ils sont là en mode "whaou c'est une trop bonne idée que t'as eu" et je sais que ça leur fait plaisir et du coup ça me fait plaisir aussi.

**J'essaie de comprendre à quel point on peut se réapproprier les champions par les *cosplay* et les *fanart*. Est-ce que c'est aussi une façon de mieux s'identifier à eux, de les modifier également ?**

C'est pas tant le côté de le modifier qui m'intéresse, c'est plutôt le fait de le rendre plus humain dans les fanart que je fais, parce que ça reste quand même, les personnages sont parfois pas humains. Par exemple KaiSa elle est pas humaine, ou en tous cas à moitié. Et le fait de pouvoir la faire sans ses caractéristiques qui la rendent humaine et plus naturelle, ça fait d'autres aspects du personnage et ça fait comme si elle était dans la vraie vie pour moi. Même le *cosplay*, ça fait en sorte que le personnage soit là et pas seulement dans un jeu.

**Qu'est-ce que tu penses de la représentation des personnages féminins dans *League of Legends* de manière générale ?**

Je trouve que comparé à d'autres jeux, elles sont beaucoup moins sexualisées. Il y en a forcément, par exemple Evelynn, mais c'est le caractère du personnage qui est comme ça. Mais par exemple, on peut prendre Ashe et elle est pas tant sexualisée que ça. Et même dans presque tous les personnages, à part ceux qui sont fait pour ça avec le caractère et tout ça, mais comparé à d'autres jeux que tu peux trouver en ligne où limite la meuf elle se bat à poil, bah là Rell elle est tout en armure, elle est représentée comme soldat et ça je trouve que c'est une représentation qui est super belle. Vraiment c'est joli, les dessins ils sont magnifiques, les personnages sont magnifiques aussi. Et je trouve que ça change des autres jeux pour ça.

**D'ailleurs, est-ce que le design a un impact sur le choix de tes champions ?**

Oui clairement. Quand j'ai vu le leak de KaiSa, je prends l'exemple de KaiSa parce que c'est mon perso préféré. Quand j'ai vu qu'elle était sortie, j'ai même pas regardé son kit, j'ai dit "toi je vais te jouer". Et c'est pareil récemment pour Nilah en fait, j'ai même pas regardé son kit, je me suis dit bah attends le perso il est sympa, c'est original ses couettes et tout, franchement j'aime bien. Je l'ai acheté, je l'ai joué et après j'ai découvert sur le terrain. Mais c'est surtout par le design. Disons que si le design me déplaît, j'aurai pas forcément envie de jouer le perso, même s'il est fort. Par exemple Maître Yi, je trouve le champion pas très beau, et franchement ça m'a jamais plus intéressé que ça de le jouer.

**Donc finalement tu regardes d'abord le personnage, tu le testes et si le *gameplay* te plaît tu continues de le jouer ?**

Exactement !

**Du coup, j'imagine qu'entre faire un cosplay d'Ahri et un *cosplay* de Jinx, ça n'implique pas les mêmes choses. Je voulais donc voir avec toi quelle était ta position sur la question du physique dans le *cosplay*.**

Moi je trouve que ça a pas d'importance. De mon côté, je pense que tu peux cosplayer une personne qui est très très fine en l'étant pas du tout. Et moi c'est ça justement que je trouve bien dans le cosplay, c'est de t'approprier le personnage. Tu peux cosplayer un personnage avec une peau blanche en ayant une peau foncée. Moi je pense que ça rendra tout aussi magnifique parce que justement le personnage il est aussi à ton image à toi. Et je trouve que

ça fait aussi une originalité dans le cosplay qui fait que ton cosplay il ressemblera pas à celui d'une autre, même si c'est le même personnage, la personne ne l'interprète pas de la même façon et je trouve qu'ça fait en sorte que chaque cosplay et le même sans être le même à la fois.

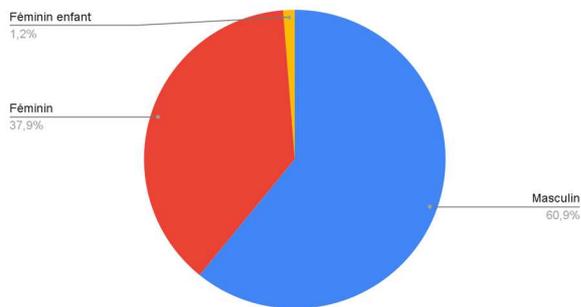
**Avant toute chose, sache qu'il n'y a aucune obligation, mais si tu es d'accord, est-ce que je pourrais voir certains de tes *cosplay* ou de tes *fanart* ? Je ne sais pas si tu les publies.**

Alors, je ne les publie pas. Je ne sais pas si j'ai des photos sur mon ordinateur. En vrai, il faudrait que j'arrive à les trouver. Je peux essayer d'en trouver, mais ça sera pas des photos faites par des professionnels ou quoi, souvent je fais ça avec des amis. Là j'en ai deux, mais elles datent de 2017 et j'ai beaucoup changé depuis. Je te les envoie, je suis la Akali et c'était justement à la PGW au stand de cosplay.

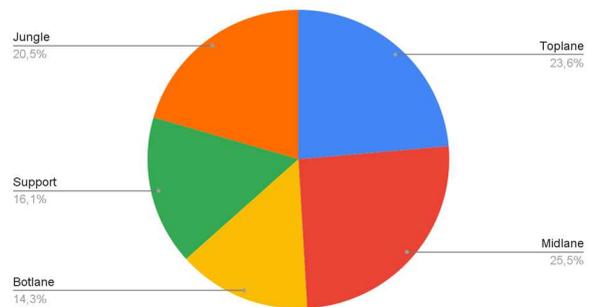
## Tableaux et graphiques

### Annexe 5 : Statistiques globales des champions

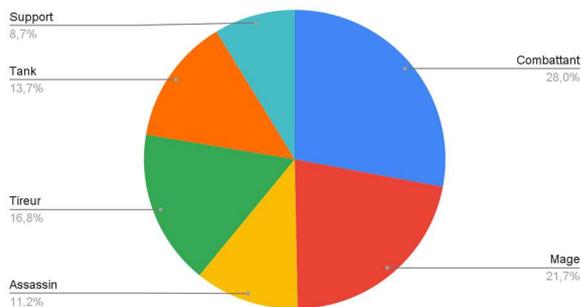
Genre des 161 champions



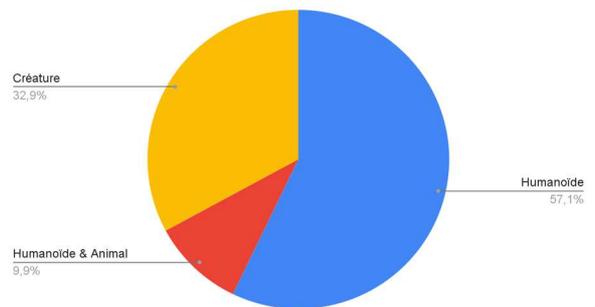
Poste principal des 161 champions



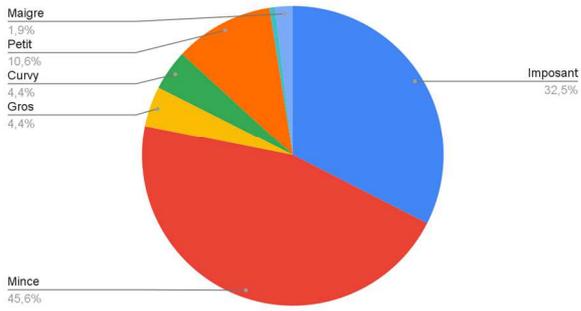
Rôle des 161 champions



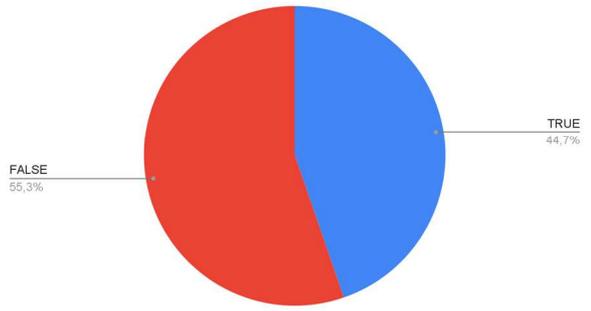
Forme des 161 champions



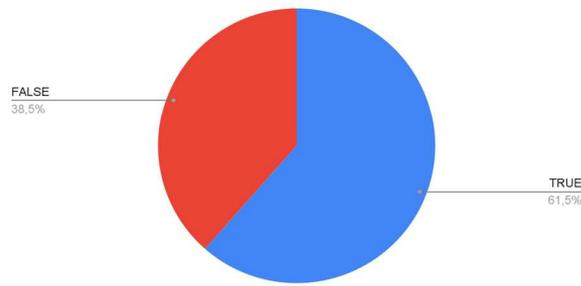
161 champions - Corps



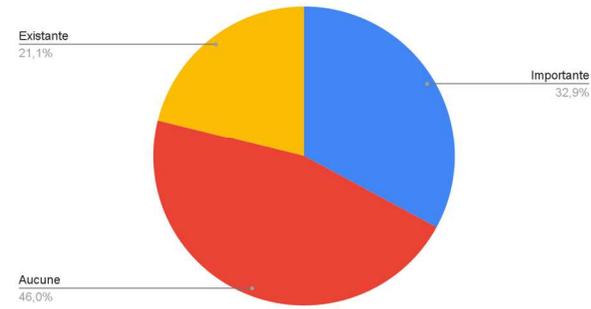
161 champions - Corps disproportionné



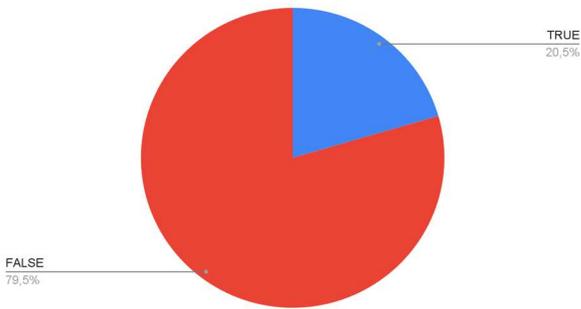
161 champions - Rapport taille / poitrine / fessiers ou épaule / bassin



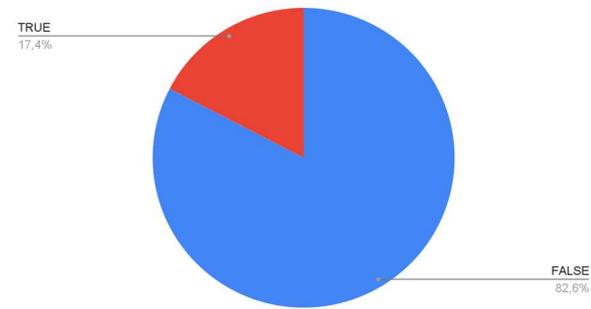
161 champions - Musculature



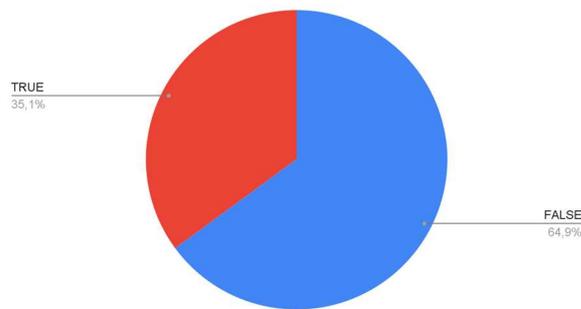
161 champions - Torse nu



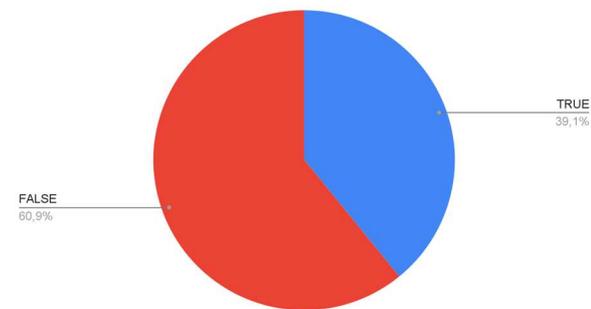
161 champions - Dos découvert



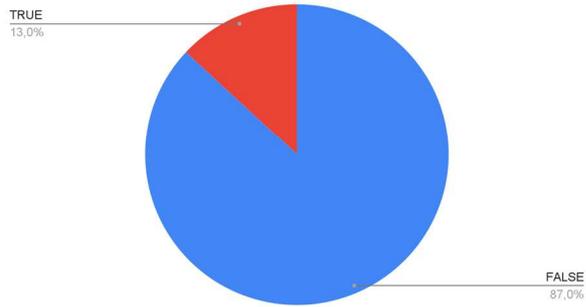
161 champions - Bras découverts



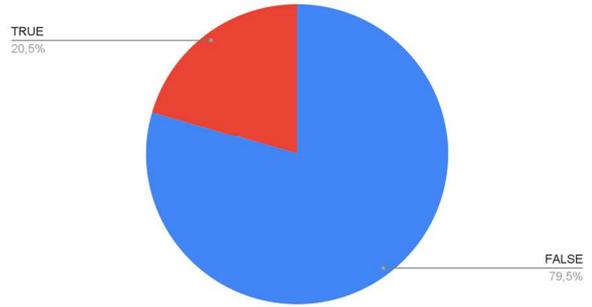
161 champions - Epaulles larges



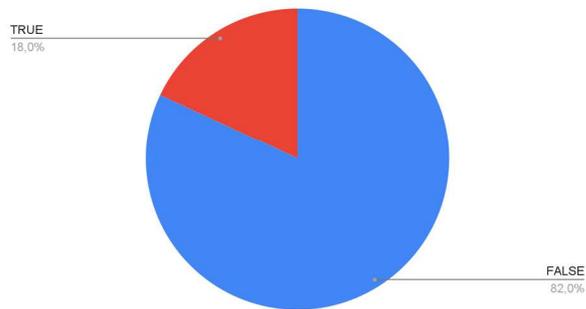
161 champions - Décolleté



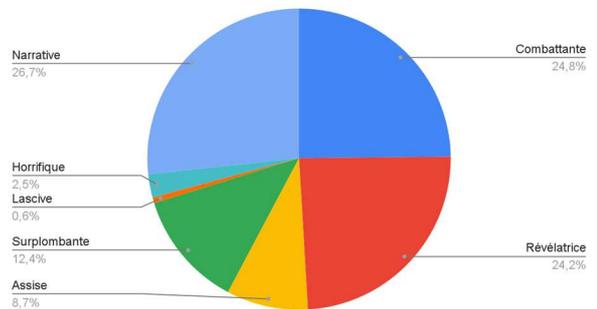
161 champions - Jambes nues



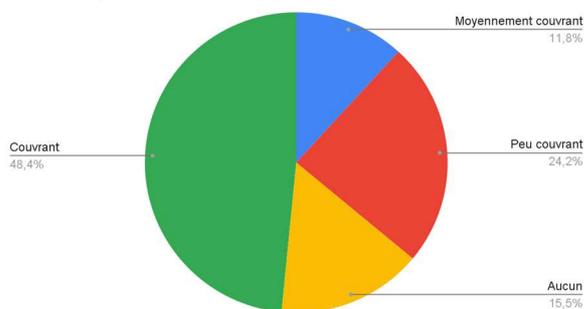
161 champions - Vue sur hanches / fessiers



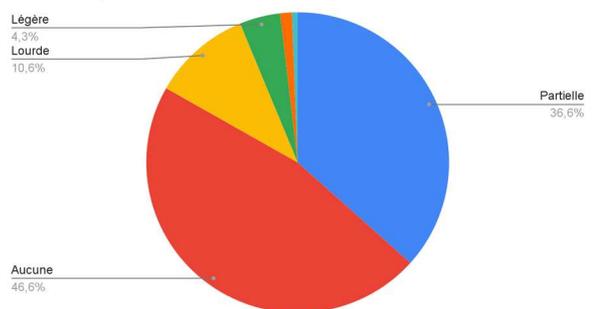
161 champions - Pose



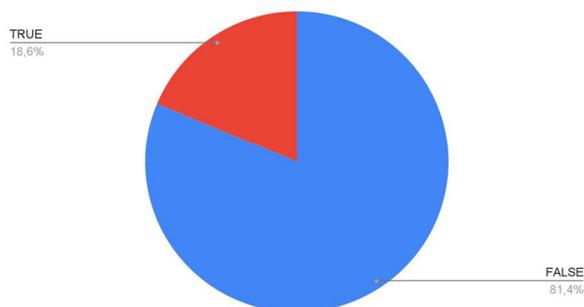
161 champions - Vêtements



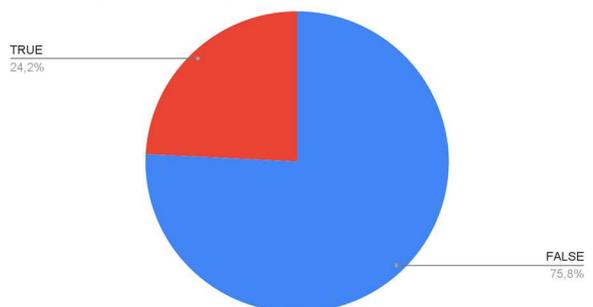
161 champions - Armure



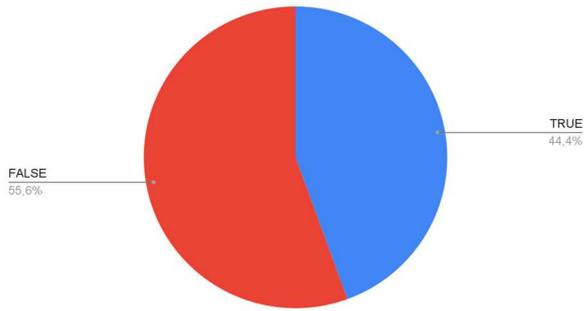
161 champions - Cicatrice



161 champions - Tatouages / marques

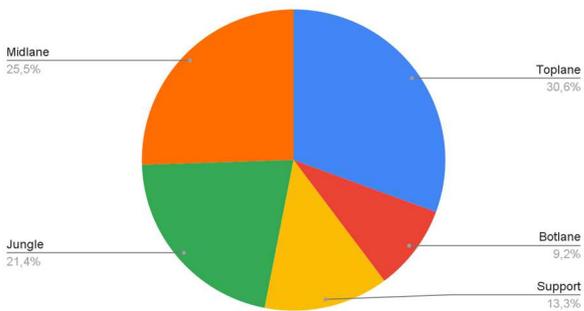


### Maquillage

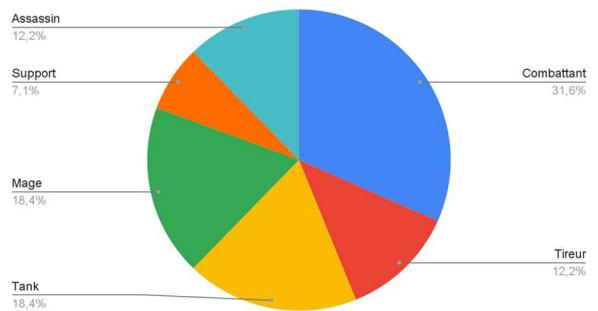


## Annexe 6 : Statistiques des champions masculins

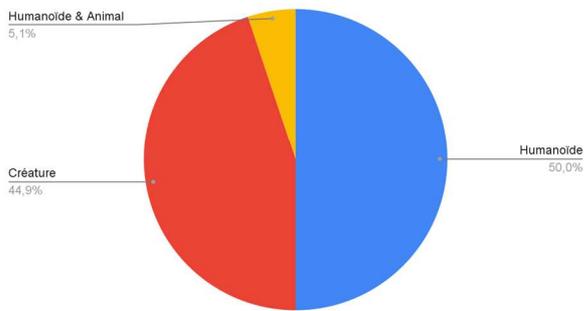
### Poste principal des champions masculins



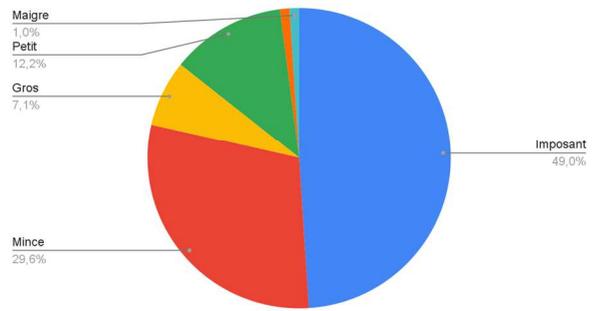
### Rôle des champions masculins



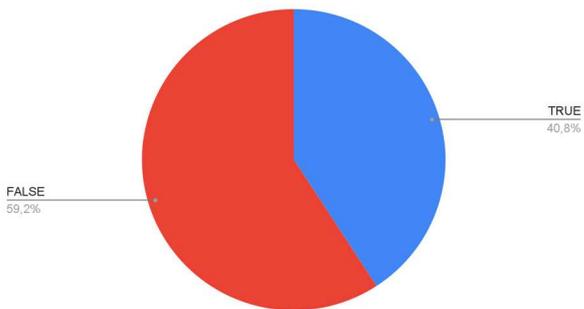
### Forme des champions masculins



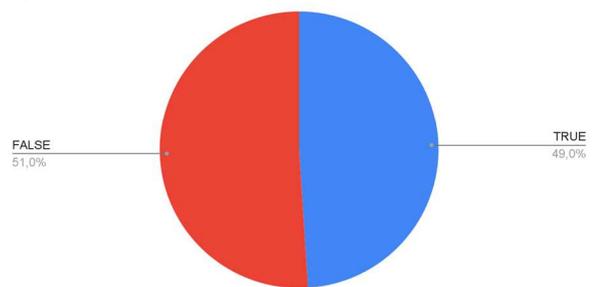
### Corps des champions masculins



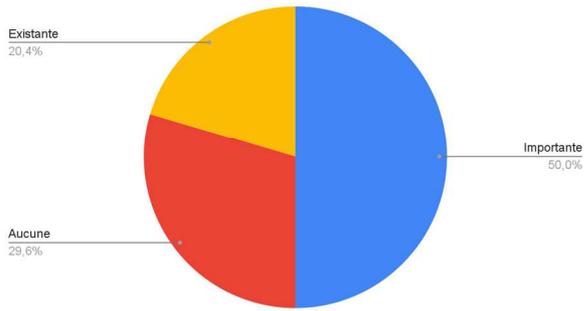
### Champions masculins - Corps disproportionné



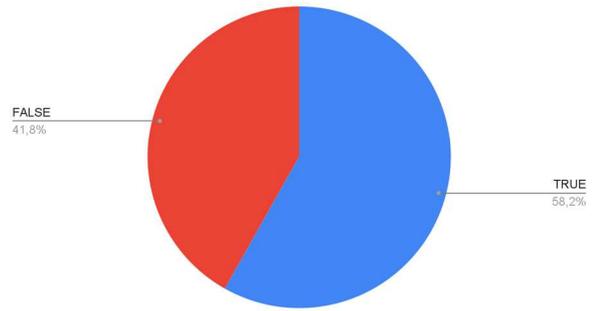
### Champions masculins - Rapport taille / poitrine / fessiers ou épaule / bassin



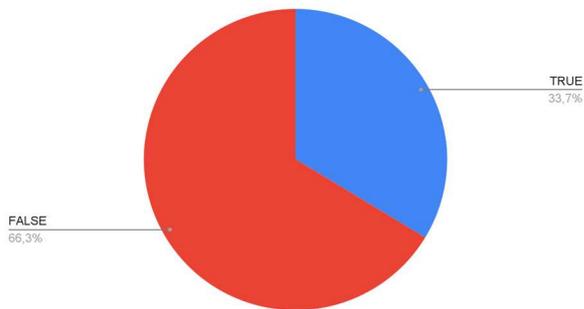
Champions masculins - Musculature



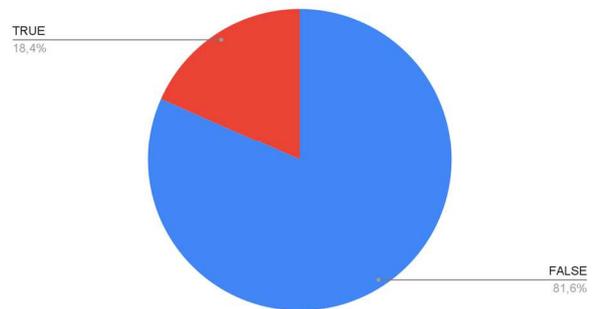
Champions masculins - Epaules larges



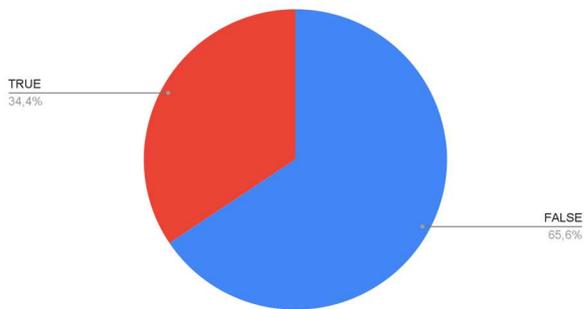
Champions masculins - Torse nu



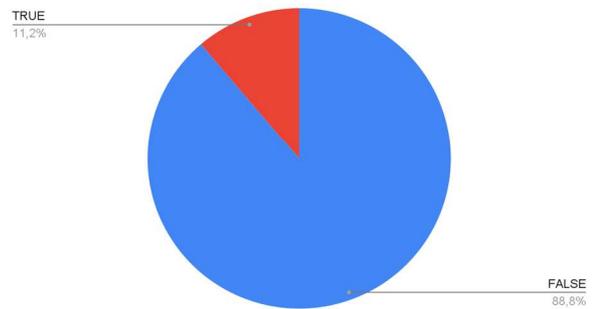
Champions masculins - Dos découvert



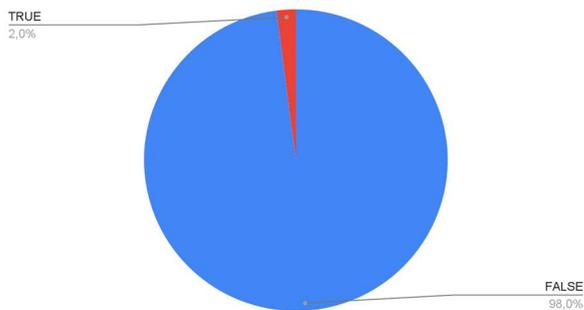
Champions masculins - Bras découverts



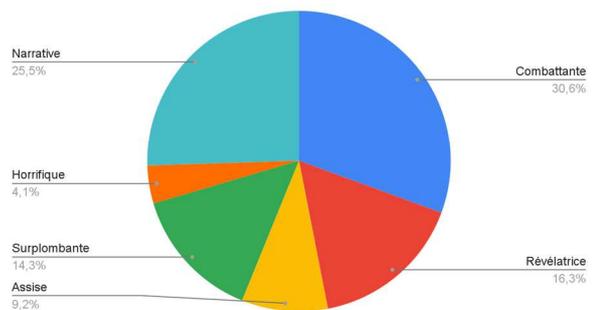
Champions masculins - Jambes nues



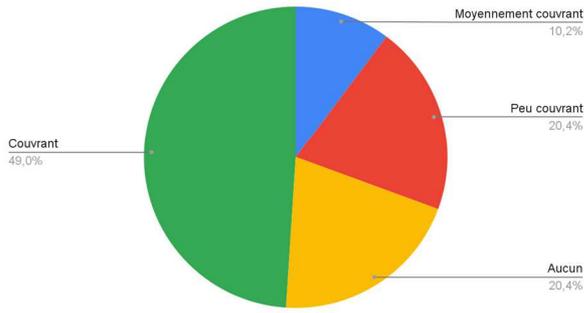
Champions masculins - Vue sur hanches / fessiers



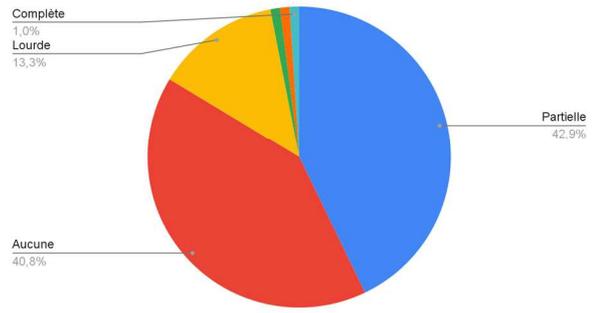
Champions masculins - Pose



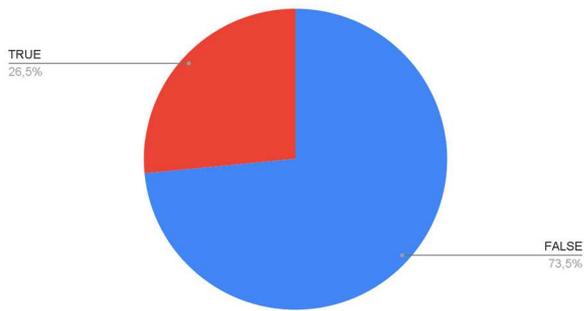
Champions masculins - Vêtements



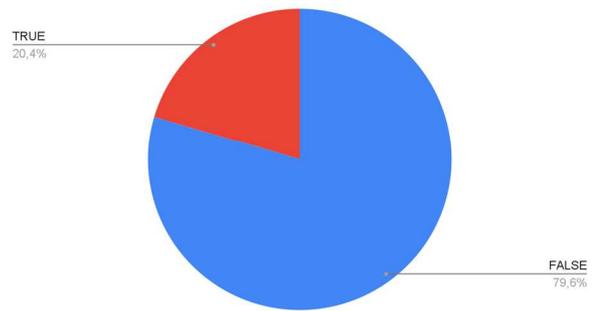
Champions masculins - Armure



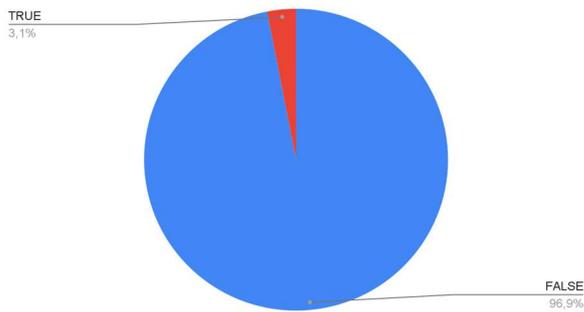
Champions masculins - Cicatrice



Champions masculins - Tatouages / marques

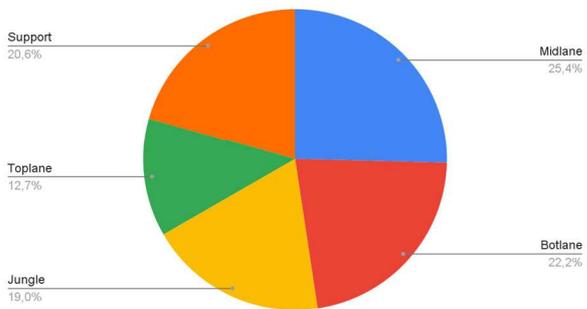


Champions masculins - Maquillage

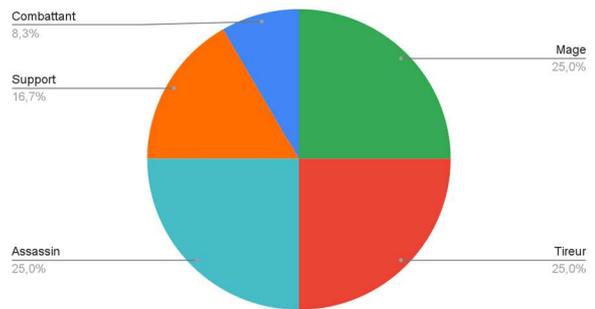


## Annexe 7 : Statistiques des champions féminins

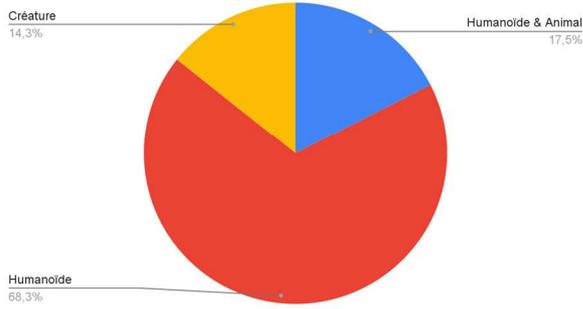
Poste principal des champions féminins



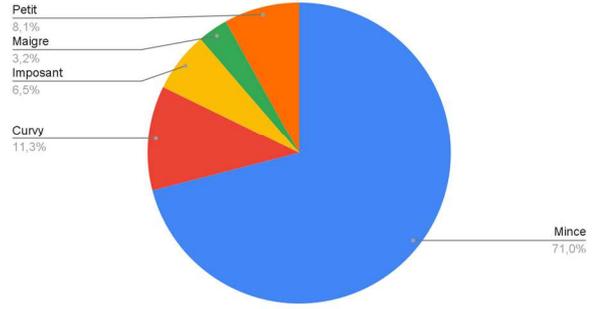
Rôle des champions féminins de 2009



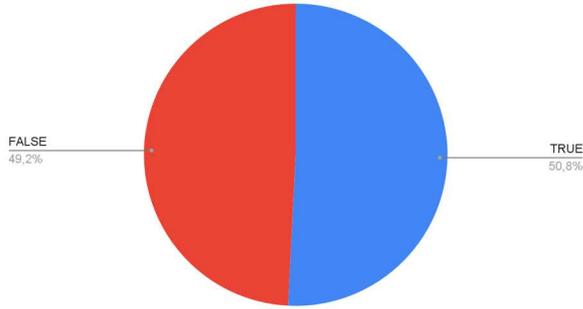
Forme des champions féminins



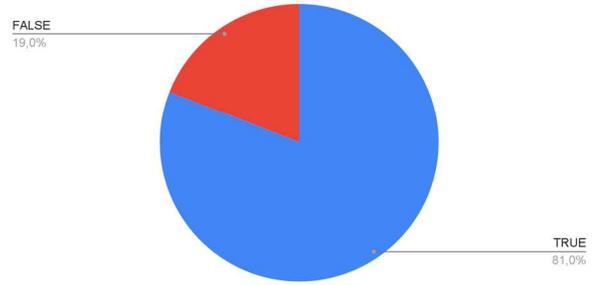
Corps des champions féminins



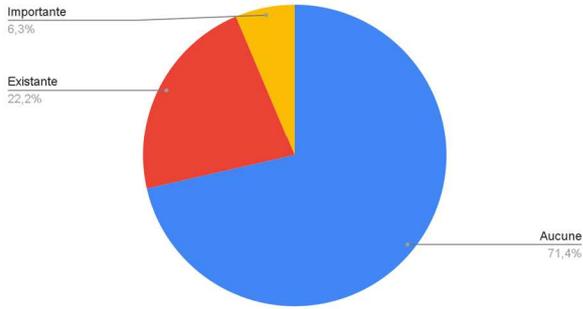
Champions féminins - Corps disproportionné



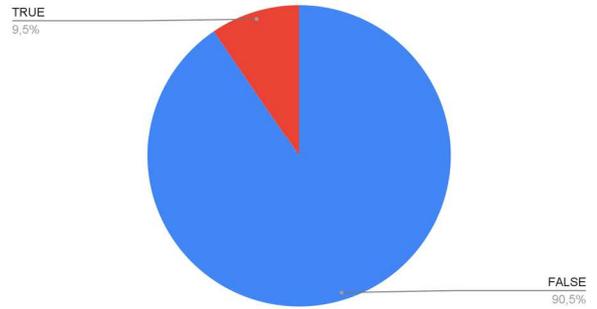
Champions féminins - Rapport taille / poitrine / fessiers ou épaule / bassin



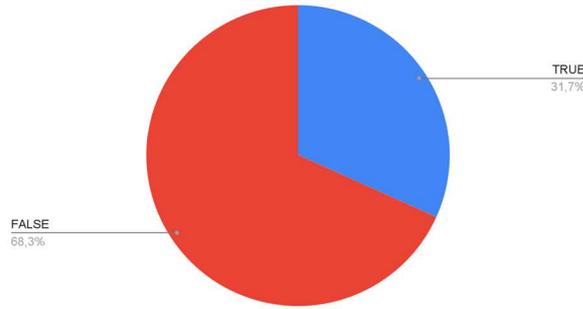
Musculature



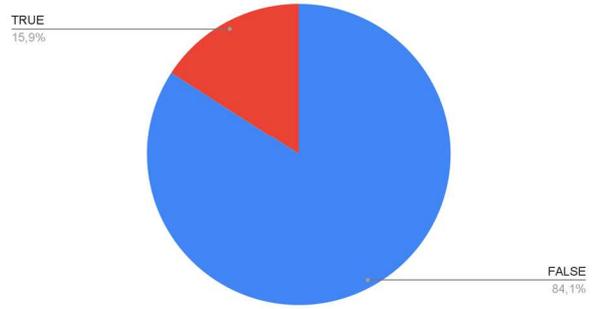
Champions féminins - Epaules larges



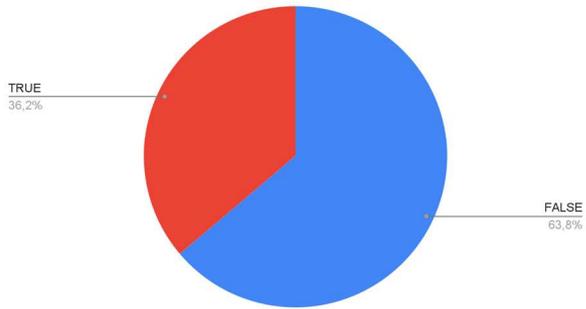
Champions féminins - Décolleté



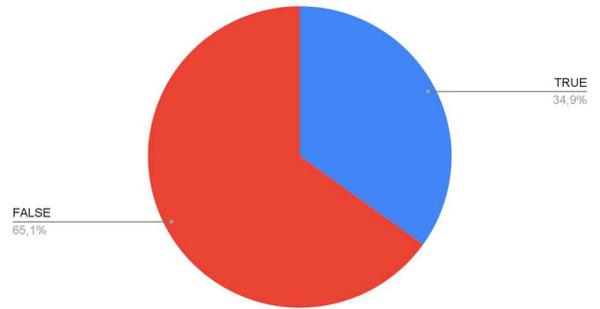
Champions féminins - Dos découvert



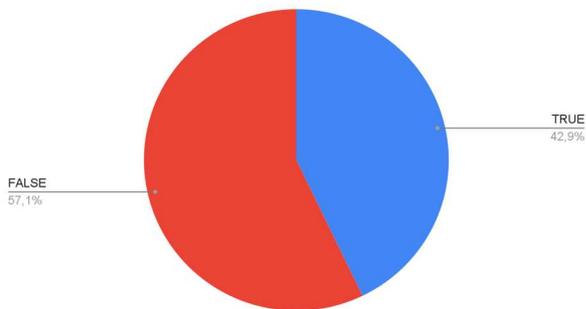
Champions féminins - Bras découverts



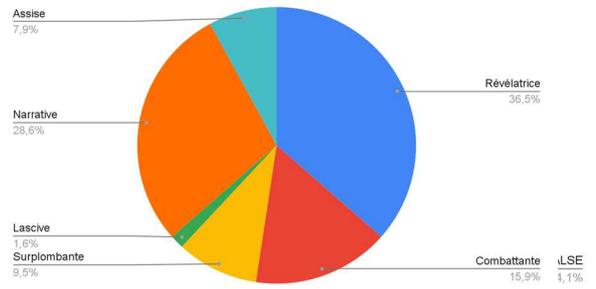
Jambes nues



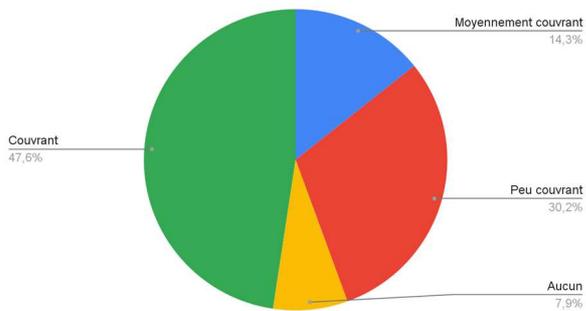
Vue sur hanches / fessiers



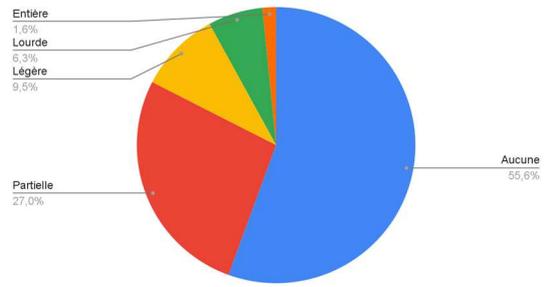
Champions féminins - Pose



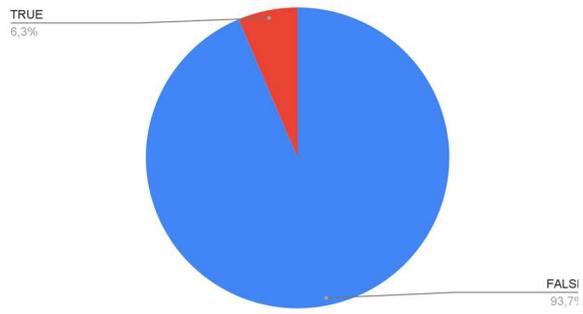
Champions féminins - Vêtements



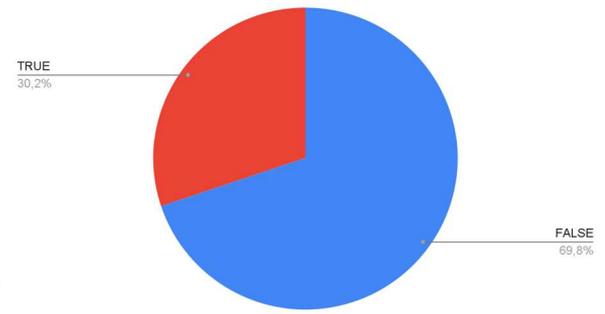
Champions féminins - Armure



Champions féminins - Cicatrice



Champions féminins - Tatouages / marques



Champions féminins - Maquillage

