

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

Julian Alvarez/LARSH - Devisu – Univ. Polytechnique HDF / Univ. Lille
Thierry Lafouge/Elico – Univ. Lyon 1

Entre 2021 et 2022, l'INSPE de Lille et Julian Alvarez ont conçu et réalisé une exposition itinérante intitulée "Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ?". Elle invite les visiteurs à se questionner, dans une perspective d'éducation aux médias, les représentations et imaginaires véhiculés par le jeu vidéo relativement aux questions de genre, d'identités et d'orientations sexuelles.

Concrètement, l'exposition se compose de 15 posters, déclinés sur le principe de la Figure 1, à savoir : une question centrale, illustrée par une photographie en lien avec le jeu vidéo. Le tout est accompagné par un texte exposant des faits et des hypothèses. Chaque poster est une invitation à découvrir et analyser des réalisations et produits vidéoludiques (consoles, manettes, jaquettes, packaging personnages...) ainsi que des positionnements marketings datant des années 1970 jusqu'à nos jours. Les différentes productions mises en lumière traduisent-elles des représentations genrées ? Si oui lesquelles ? Quels sont les éléments de contexte ?...

Afin de recueillir les impressions suscitées par la plupart des posters, les visiteurs sont invités à flasher les QR codes pour répondre, de façon anonyme, aux différents questionnements soulevés.

La présente proposition vise dans un premier temps à offrir une visite virtuelle d'une partie de l'exposition¹ pour faire découvrir des représentations en lien avec l'histoire vidéoludiques associées à la question du genre. Puis, dans un second temps, il s'agit de recueillir l'avis des participants sur les questions associées. Après quoi, dans un troisième temps, quelques résultats seront présentés et analysés.

¹ Il est tout à fait envisageable d'amener l'exposition physique durant l'événement si le colloque est organisé en mode présentiel.



LE JEU VIDÉO
ÉCHAPPE-T-IL
À LA QUESTION
DU GENRE ?

Les premières consoles
s'adressent-elles
exclusivement
au genre
masculin ?



Cette console de jeu « Tele-Spiel » de Philips date probablement de 1976. La photographie de son emballage met clairement en avant le genre masculin : seuls un père et son fils sont en train d'y jouer.

Pourtant le texte affiché évoque une expérience dédiée à toute la famille. Doit-on voir ici une maladresse ou bien un véritable choix marketing ?

Qu'en pensez-vous ?
Flashez le QR code
pour donner votre avis !



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

Figure 1 : Poster n°1 de l'exposition « Le jeu vidéo échappe-t-il à la question du genre ? », INSPE Lille Nord de France, Julian Alvarez, 2022

Références

Collet, I. (2017). Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*: Presses universitaires du Midi, Toulouse, 2015, 268 pages. *Travail, genre et sociétés*, 37, p.199-202., <https://doi.org/10.3917/tgs.037.0199>

Fiala, P. (1994). « L'interprétation en lexicométrie : Une approche quantitative des données lexicales », *In: Langue française, n°103, 1994. Le lexique : construire l'interprétation.*, Persée, pp. 113-122.

Lafouge, T., Pouchot, S. (2012). « Statistiques de l'intellect Lois puissances inverses en sciences humaines et sociales ». *Publibook*.

Millet, C. (2019), *Qu'est-ce qu'un jeu video Queer ?*, Game Her, <https://www.gameher.fr/blog/jeux-video-queer>

Simon-Rainaud, M. (2022), La GameBoy a 33 ans, mais au fait pourquoi ne l'a-t-on pas appelée « GameGirl » ?, Les Echos Start, <https://start.lesechos.fr/societe/egalite-diversite/la-gameboy-a-33-ans-mais-au-fait-pourquoi-ne-la-t-on-pas-appellee-gamegirl-1401616>

Bibliographie

Julian Alvarez est professeur-chercheur associé aux laboratoires DeVISU (Université Polytechnique Hauts-de-France) & CRISAL (Université de Lille). Il enseigne à l'INSPE Lille Nord-de-France dans le cadre du DU Apprendre Par Le Jeu dont il est le responsable pédagogique. En parallèle, il est responsable de la R&D en ludopédagogie au sein de la société Immersion Factory (Paris) et président de l'association Ludoscience.

Julian Alvarez conduit ses travaux de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication. Il est spécialisé dans le Serious Game et la Gamification dédiée à l'éducation, la santé et la communication. Actuellement ses travaux portent sur l'évaluation d'activités ludopédagogiques et le détournements de jeux vidéo à des fins de médiation.

Depuis 1996, Julian Alvarez a été impliqué dans plus de 150 réalisations de Serious Games ou casual games pour le compte d'acteurs privés (TF1, Dupuis, Milan, Bayard...) ou publics (CNRS, Universités de Toulouse, Cité de l'Espace...).

Thierry Lafouge est professeur émérite au laboratoire Elico - Université Lyon 1. Il est spécialisé dans les domaines de l'infométrie, la bibliométrie et la scientométrie. L'infométrie vise à modéliser les lois bibliométriques telles que celles de Lotka, Bradford et Zipf. La bibliométrie a pour objet des études de terrain consistant à analyser l'usage des périodiques scientifiques en STM (usages, citation...). Actuellement Thierry Lafouge est membre du comité scientifique de la revue *Journal of Informetrics* et membre de l'ISSI (International Society for Scientometrics and Informetrics).