

# **Représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019**

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

La présente proposition vise à présenter une étude lexicométrique identifiant entre 1980 et 2019, le nombre d'occurrences des 4 mots-clés suivants : « joueuse », « joueuses », « joueur » et « joueurs » que l'on peut recenser dans la presse vidéoludique francophone. Concrètement le corpus exploré représente un ensemble de 1075 documents dont les principaux titres sont représentés par le tableau 1. Des traitements statistiques sont opérés pour vérifier la validité des données et mettre en lumière des mises en correspondances entre les taux d'occurrences associés aux différents mots-clés. Avec ces données en main, l'idée est d'une part de comparer la proportion de l'emploi de ces différents mots-clés par les journalistes au cours du temps, puis dans un second temps d'analyser dans quels contextes l'emploi du genre féminin est convoqué. S'agit-il de l'utiliser à des fins d'égalité, d'équité ou bien pour d'autres raisons ? Par exemple évoquer la possibilité pour un titre vidéoludique donné d'accéder à des avatars féminins ? Ou bien encore d'évoquer des titres vidéoludiques qui seraient conçus pour cibler spécifiquement un public féminin ? Nous souhaitons également vérifier si des propos sexistes visant à comparer les performances entre joueuses et joueurs sont recensés ou non. En parallèle, nous prendrons soin de vérifier, dans la mesure où c'est possible, si les auteurs des différents articles journalistiques analysés sont issus de la plume d'auteurs féminins ou masculins.

En explorant ainsi l'emploi des différents mots-clés à travers le temps, nous souhaitons étudier si la représentation des joueuses dans la presse vidéoludique francophone entre 1982 et 2019 a fait l'objet de représentations stéréotypées ou si au contraire des représentations égalitaires sont à recenser.

Année / Titre	[1977-1983[	[1983-1989[	[1989-1995[	[1995-2001[	[2001-2006[	[2006-2013[	[2013-2019]	TOTAL
Joystick	0	0	55	66	55	37	0	213
Tilt - Microloisirs	0	40	61	0	0	0	0	101
Player One	0	0	45	44	0	0	0	89
Joystick Hebdo	0	8	40	0	0	0	0	48
Amstrad cent pour cent	0	10	37	0	0	0	0	47
Jeux & Stratégie	13	34	0	0	0	0	0	47
Génération 4	0	2	37	0	0	0	0	39
Micro News	0	4	35	0	0	0	0	39
Joypad	0	0	22	13	2	0	0	37
Theoric	0	37	0	0	0	0	0	37
Génération 4 - Gen 4 PC CD-Rom	0	0	0	12	18	0	0	30
GENération 4	0	0	18	10	0	0	0	28
GENération 4 Le meilleur des jeux micro	0	0	27	0	0	0	0	27
Micro 7	0	24	0	0	0	0	0	24
Amstar CPC	0	3	18	0	0	0	0	21
Amstar	0	20	0	0	0	0	0	20
Sanqua (Cycle Alpha-Omega)	0	0	0	0	20	0	0	20
GENération 4 Le meilleur des jeux PC	0	0	0	19	0	0	0	19
Sanqua (Cycle Horizons)	0	0	0	0	0	18	0	18
Atari 1ST	0	15	2	0	0	0	0	17
Sanqua (Cycle Experience)	0	0	0	0	13	4	0	17
Micro Mag	0	0	16	0	0	0	0	16
Retro Game Collection (FR)	0	0	0	0	0	0	15	15
Tilt - Micro / Jeux / Vidéo	0	14	0	0	0	0	0	14
Amstradebdo	0	10	0	0	0	0	0	10
Arcade	0	10	0	0	0	0	0	10
AUTRES	2	37	18	4	1	3	7	72
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>268</b>	<b>404</b>	<b>195</b>	<b>109</b>	<b>62</b>	<b>22</b>	<b>1075</b>

Tableau 1. Caractéristiques des revues francophones recensées entre 1980 et 2019

## Références

Alvarez, J. (2022). L'émergence du vocable « gameplay » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20e siècle, *Sciences du Jeu (Varia)*, n°17.

Breem, Y. & Krywicki, B. (2020), « Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France », *Omaké books*.

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*.

## **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).