



Université  
de Lille

**Mémoire de recherche**

**Master mention Science politique parcours Métiers de la  
recherche en science politique**

Faculté des sciences juridiques, politiques et sociales | Université de Lille

Année universitaire 2023-2024

# **DISCRIMINATIONS ET COMPORTEMENTS POLITIQUES DES JOUEURS ET DES JOEUSES DE JEUX VIDÉO**

***Auteur : BEUSELINCK Rémi***

*Directeur du mémoire :*  
**GAUTHIER Yannick**

*Membre du jury de soutenance :*  
**SAIGET Marie**

## Remerciements

Je tiens à remercier les nombreuses personnes qui ont participé d'une façon ou d'une autre à la création de ce mémoire.

Avant tout, mon directeur de mémoire, Yannick Gauthier, qui m'a accompagné tout au long de l'année avec un investissement exceptionnel, qui a toujours su donner les bons conseils, me motiver et sans qui la réalisation de ce mémoire n'aurait pas été possible.

Je souhaite également remercier toutes les personnes qui ont accepté de répondre à mon questionnaire ainsi que celles qui m'ont accordé un entretien.

Je tiens à remercier également mes amis qui m'ont apporté un soutien tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Enfin, je veux remercier mes camarades du master sans qui cette année aurait été beaucoup plus compliquée, de par l'entraide mutuelle que nous nous apportions mais également pour les bons souvenirs forgés au cours de l'année.

## Table des matières

Introduction.....	5
Chapitre 1. Les comportements politiques des joueurs et joueuses de jeux vidéo. .....	11
Section 1. L'intérêt pour la politique et pour le vote des joueurs et joueuses de jeu vidéo.....	12
Section 2. Le positionnement politique et le choix aux élections des joueurs et joueuses de jeux vidéo.....	16
Chapitre 2. La pratique du jeu vidéo, différente selon le genre.....	24
Section 1. Une pratique du jeu différente selon le genre due à une socialisation genrée. .....	24
Section 2. Le jeu vidéo : un espace de discrimination qui pousse à des stratégies de protection.....	28
Chapitre 3. Le jeu vidéo, un espace de politisation et de représentation du genre. .....	34
Section 1. Le jeu vidéo, un lieu de discussion politique pour les hommes.....	35
Section 2. Le jeu vidéo, un produit aux représentations politiques et sexistes.....	39
Conclusion.....	42
Annexes.....	43
Bibliographie.....	44
Grille d'entretien.....	45
Profil des enquêtés et enquêtées (anonymisés).....	46
Exemple d'entretien.....	47

*J'ai bien pris connaissance des dispositions concernant le plagiat et je m'engage à ce que mon travail de mémoire en soit exempt.*

## Introduction

Le 30 juin 2023, le président de la République Emmanuel Macron, déclarait lors d'une cellule interministérielle de crise traitant des révoltes urbaines suivant la mort de Nahel Merzouk :

*« Les plus jeunes sont conduits à une forme de sortie du réel. On a le sentiment parfois que certains d'entre eux vivent dans la rue les jeux vidéo qui les ont intoxiqués. »<sup>1</sup>*

Cette déclaration constitue l'origine même de ce mémoire. Elle a donné lieu a beaucoup de réactions sur les réseaux sociaux, à tel point qu'Emmanuel Macron a fini par publier un communiqué de clarification de ses propos<sup>2</sup>. À titre personnel, j'avais alors été marqué par la puissance des réactions que cette déclaration a engendrées, à tel point qu'il a fallu que le président de la République y réagisse publiquement. Cette force de frappe politique dont la communauté des joueurs et joueuses de jeux vidéo dispose m'a alors inspiré mon premier sujet : la socialisation politique des joueurs et joueuses de jeux vidéo.

La littérature scientifique internationale est assez foisonnante sur le sujet. Pavel Bačovský a publié en 2021 dans la revue *Journal of Information Technology & Politics*, un article intitulé « From xbox to the ballot box? The influence of leisure activities on political engagement and vote choice » Dans cet article, il analyse des données à partir d'une enquête menée sur un panel de joueurs suédois entre 2010 et 2015 pour retracer leur évolution entre leurs 13 et 18 ans. Il en conclut que le jeu vidéo pousse les joueurs à s'engager dans des sujets politiques relatifs au monde du numérique. Il explique par exemple que les joueurs sont plus susceptibles de s'engager dans le Parti Pirate

---

1 « franceinfo sur X : “  « Nous prendrons dans les prochaines heures plusieurs dispositions comme le retrait des contenus les plus sensibles en lien avec ces plateformes [réseaux sociaux] ». Emmanuel Macron épingle le rôle et la place des réseaux sociaux dans la propagation des violences de ces... / X ». 30 juin 2023. X.

<https://twitter.com/franceinfo/status/1674755727674490882>

2 « Emmanuel Macron sur X : “J’ai fait bondir les gamers. J’ai pourtant toujours considéré que les jeux vidéo sont une chance pour la France, pour notre jeunesse et son avenir, pour nos emplois et notre économie. Je veux être (plus) clair...” / X ». 16 septembre 2023.

<https://twitter.com/EmmanuelMacron/status/1703065883617231135>

Suédois<sup>3</sup> ou de pratiquer le militantisme en ligne, que le reste de la population. Dans un autre article publié dans la revue *New Media & Society* en 2020, intitulé « Gaming alone: Videogaming and sociopolitical attitudes », basé sur le même panel, il avait déjà démontré que le jeu vidéo en ligne permet de créer des interactions sociales et peut ainsi générer de la socialisation. Ainsi, la première question que l'on pourrait se poser est de savoir si ce constat se retrouve en France.

Constance Steinkuehler et Dmitri Williams ont quant à eux publié dans la revue *Journal of Computer-Mediated Communication* en 2006 l'article « Where Everybody Knows Your (Screen)Name: Online Games as 'Third Places' » dans lequel, *via* une recherche ethnographique, ils concluent que le jeu vidéo dit massivement multijoueur (MMORPG) peut former virtuellement des espaces semblables aux « tiers-lieux », reprenant le concept de Ray Oldenburg. C'est-à-dire un environnement social qui passe après la maison et le travail dans lequel les individus vont se rencontrer, se réunir, et échanger de façon informelle, et ainsi accroître leur capital social. Là encore, on retrouve l'idée selon laquelle le jeu vidéo, quand il est pratiqué en multijoueur, génère de la socialisation.

Or, Annick Percheron, dans *L'univers politique des enfants* paru en 1974,<sup>4</sup> montre *via* une enquête réalisée en France sur la socialisation politique des enfants, que parmi les facteurs de socialisation politique se trouvent l'âge, le sexe, mais également l'environnement social. Ainsi, l'articulation entre les travaux de Constance Steinkuehler et Dmitri Williams et ceux d'Annick Percheron permet une hypothèse : le jeu vidéo peut générer de la socialisation politique, à condition qu'il soit pratiqué *via* des jeux multijoueurs. Or, selon une étude de Médiamétrie pour le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), en France 61 % des joueurs de jeu vidéo jouent à plusieurs. Ce chiffre monte même à 81 % pour les enfants joueurs de 10 à 17 ans. Il tombe à 58 % pour les adultes<sup>5</sup>. Il est intéressant de noter la différence selon l'âge, ce qui pourrait laisser penser que l'effectivité de la pratique multijoueur sur la socialisation est plus forte lors de la socialisation primaire que secondaire. C'est d'autant plus intéressant à relever que les travaux de Peter L. Berger et Thomas Luckmann dans *The Social Construction of Reality*:

---

3 Le Parti Pirate est un parti international dont le programme se concentre originellement sur les thèmes relevant du numérique, protection des données personnelles, libertés fondamentales en ligne, logiciels libres...

4 Percheron, Annick. *L'univers Politique des Enfants*. Presses de Sciences Po, 1974.

5 Étude SELL - Médiamétrie 2023 : « Les français et le jeu vidéo » , sur AFJV, 19 octobre 2023 (en ligne : [https://www.afjv.com/news/11292\\_etude-mediаметrie-2023-francais-jeux-video.htm](https://www.afjv.com/news/11292_etude-mediаметrie-2023-francais-jeux-video.htm) ; consulté le 24/11/2023).

*A Treatise in the Sociology of Knowledge*<sup>6</sup> ont justement démontré que la socialisation primaire est la plus importante lors de la construction de l'individu, y compris comme structure de ses futurs comportements politiques.

Cette distinction entre le jeu vidéo pratiqué en multijoueur et le jeu vidéo pratiqué en solo dans la socialisation de l'individu joueur pourrait faire l'objet d'une étude à part entière. D'autant que Judit Vari<sup>7</sup> a démontré que, selon la littérature anglo-saxonne, le jeu vidéo participe à développer l'agentivité (*agency*) des enfants et des adolescents. L'agentivité étant un concept de James Al et James Ad<sup>8</sup> qui désigne la capacité des enfants à faire des choix et exprimer leurs propres idées, la capacité d'agir en somme. Judit Vari explique elle-aussi que les jeux vidéo et spécifiquement ceux en multijoueur sont un lieu de socialisation primaire, mais qu'il y a une différenciation genrée : la sociabilité dans les jeux vidéo multijoueur est contrôlée, notamment par les parents, davantage pour les filles que pour les garçons :

*« La crainte de mauvaises rencontres, une certaine représentation du jeu vidéo, vu comme exutoire de la violence naturelle masculine, tend à exclure progressivement les filles de ces pratiques. Ce qui entraîne des conséquences sur leurs possibilités d'agentivité en grandissant. »*

Et effectivement, ce constat peut se retrouver dans d'autres travaux. Fanny Lignon a ainsi publié un article en 2013 dans *Le Temps des Médias* intitulé « Des jeux vidéo et des adolescents : À quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? »<sup>9</sup> dans lequel elle produit des statistiques, et démontre ainsi que les jeunes filles jouent bien aux jeux vidéo, mais d'une façon différente par rapport aux jeunes garçons. Par exemple, les filles ont tendance à ne pas jouer tous les jours afin de respecter une organisation scolaire, et se « rattrapent », pour reprendre l'expression de Fanny Lignon, sur leurs jours de pause. Aussi, elles ne jouent pas au même type de jeu que les garçons, étant plus intéressées par les jeux de danse, les jeux musicaux, ou encore les jeux de gestion, tandis que les garçons préfèrent les jeux d'action-aventure, les jeux de combats, ou les jeux de tir.

---

6 Berger, Peter L., and Thomas Luckmann. *The Social Construction of Reality*. Anchor Books, 1966.

7 Vari, Judit. "Une agentivité inégalitaire: Jeux vidéo et accessibilité des filles à la parole publique." *Éducation et Sociétés*, vol. 47, no. 1, 2022, pp. 133-149.

8 James, Allison, et James, Adrian. *Constructing Childhood: Theory, Policy and Social Practice*. Red Globe Press London, 2004.

9 Lignon, Fanny. "Des jeux vidéo et des adolescents. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées?" *Le Temps des Médias*, vol. 21, no. 2, 2013, pp. 143-160.

Ces différences de pratique peuvent conduire à de multiples discriminations sexistes. Par exemple, on peut citer le cas du *gamergate*, un mouvement de joueurs opposés à l'accès des femmes aux jeux vidéo comme expliqué par Shira Chess dans « Play like a Feminist »<sup>10</sup>.

Lors de mes entretiens, j'ai moi-même pu constater que les joueuses avaient systématiquement été victimes au moins une fois de discriminations sexistes lorsqu'elles jouaient en multijoueur avec ou contre d'autres joueurs, masculins, en particulier lorsque ceux-ci sont des inconnus. Ceci est particulièrement vrai dans le cas des jeux vidéo compétitifs, où la présence des joueuses est plus faible, ces jeux n'étant pas les plus pratiqués par la population féminine, mais surtout parce que les joueuses qui y jouent le font de façon plus discrète que les hommes, comme nous allons le démontrer dans ce mémoire.

Ces constats lors de l'entrée sur le terrain, ainsi que la littérature scientifique présentée, m'ont ainsi conduit à réaxer mon mémoire autour de la socialisation des joueuses de jeux vidéo par rapport aux joueurs. Et ce en partant de l'hypothèse que les différences de comportements politiques et de pratiques vidéoludiques sont toutes deux liées aux discriminations sexistes que subissent les femmes lors de la pratique du jeu vidéo multijoueur, considérant que ces discriminations peuvent participer à une prise de conscience politique, reprenant l'idée de Carol Gilligan<sup>11</sup> selon laquelle les discriminations sexistes participent à la prise de décision - y compris politique - des femmes. La problématique à laquelle ce mémoire tente de répondre est donc la suivante : En quoi les discriminations et les inégalités de genre prenant place dans le jeu vidéo multijoueur participent à expliquer les différences de pratiques vidéoludiques et de comportements politiques des joueuses par rapport aux joueurs ?

Pour répondre à cette problématique, j'ai donc choisi d'employer deux méthodes. D'abord, la méthode quantitative, j'ai donc fait passer un questionnaire et ai récolté ainsi 531 réponses. Cependant, il faut préciser ici que le panel ainsi récolté ne saurait prétendre être représentatif de l'ensemble des joueurs et joueuses, puisque les

---

10 Giner, Esteban. "Shira Chess, Play like a Feminist. Cambridge, The MIT Press, Playful Thinking, 2020, 165 pages." *Questions de Communication*, vol. 39, no. 1, 2021.

11 Gilligan, Carol. *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*. Harvard University Press, 1993.

répondants n'ont pas été sélectionnés aléatoirement, mais sur la base du volontariat, en administrant le questionnaire via des réseaux sociaux tels que Discord, Reddit, ou encore le forum jeuxvideo.com, considérant que ces différents espaces me permettraient de trouver un maximum de joueurs et de joueuses. Le panel constitue ainsi 531 personnes, dont 98 femmes, 421 hommes et 11 personnes non binaires. La moyenne d'âge des répondant-es est de 26 ans, avec une médiane à 24 ans. Le niveau d'étude est relativement équilibré : 23 % de mes répondants sont titulaires d'un Bac +3, 22 % d'un Bac +5, 21 % ont un niveau Baccalauréat, 14 % ont un Bac+2. 43,8 % sont des étudiants, 19,5 % sont des employés, 19,5 % sont des cadres ou des professions intellectuelles supérieures.

À partir de ce questionnaire, j'ai sélectionné parmi les répondants et répondantes ayant accepté de me laisser leurs coordonnées, des profils divers afin de mener une série d'entretiens qualitatifs. Cependant, compte tenu de mon changement d'axe, il m'était devenu primordial de pouvoir contacter des joueuses afin de réaliser des entretiens. Mais, parmi les 98 femmes de mon panel, seule une dizaine m'ont laissé leurs coordonnées. De plus, sur cette dizaine, une a finalement accepté de m'accorder un entretien, les autres n'ayant pas répondu ou n'étant finalement plus disponibles. Cet état de fait m'a conduit à me rapprocher d'une association de jeu de ma faculté afin de trouver des joueuses qui accepteraient de m'accorder un entretien, ce qui pose là aussi des biais, puisqu'interroger des étudiantes en sciences politiques pose des biais lors de l'étude de la politisation des joueuses dans leur ensemble.

Dans le cadre de ce mémoire, nous proposerons dans un premier chapitre une analyse descriptive des résultats du questionnaire afin de voir ce que ceux-ci nous disent de la politisation des joueurs et des joueuses de jeux vidéo, afin notamment de constater les différences de comportements politiques selon le genre.

Ensuite, à partir des entretiens et du questionnaire, nous verrons dans un second chapitre les différentes pratiques du jeu vidéo qu'ont les joueuses et les joueurs. Nous verrons aussi les discriminations sexistes prenant place dans les jeux vidéo multijoueurs que subissent les femmes, notamment à travers mes entretiens réalisés auprès d'elles ainsi que via des articles de presse.

Enfin, dans un troisième chapitre, nous verrons en quoi le jeu vidéo peut participer à la politisation des joueurs et des joueuses de par le fait qu'il soit un lieu de discussion

politique, mais là encore de façon différenciée selon le genre, mais aussi du fait qu'il soit un lieu de représentations politique et sexistes.

En somme, la thèse de ce mémoire réside dans l'idée que les jeux vidéo ne sont pas exempts de discriminations, et au contraire, qu'ils tendent même à faciliter celles-ci de par l'anonymat et la « distance de l'écran » que l'outil permet. L'hypothèse de ce mémoire réside dans l'idée que ces discriminations expliquent à la fois les différentes pratiques du jeu vidéo, mais aussi la plus forte politisation des joueuses, et notamment à gauche, par rapport aux hommes, dans la logique des travaux de Carol Gilligan sur la discrimination comme facteur de politisation. Nous formulons également l'hypothèse que si le jeu vidéo multijoueur constitue un tiers lieu virtuel de socialisation dans la lignée des travaux de Constance Steinkuehler et Dmitri Williams, ils participent ainsi à la politisation de l'ensemble des joueurs.

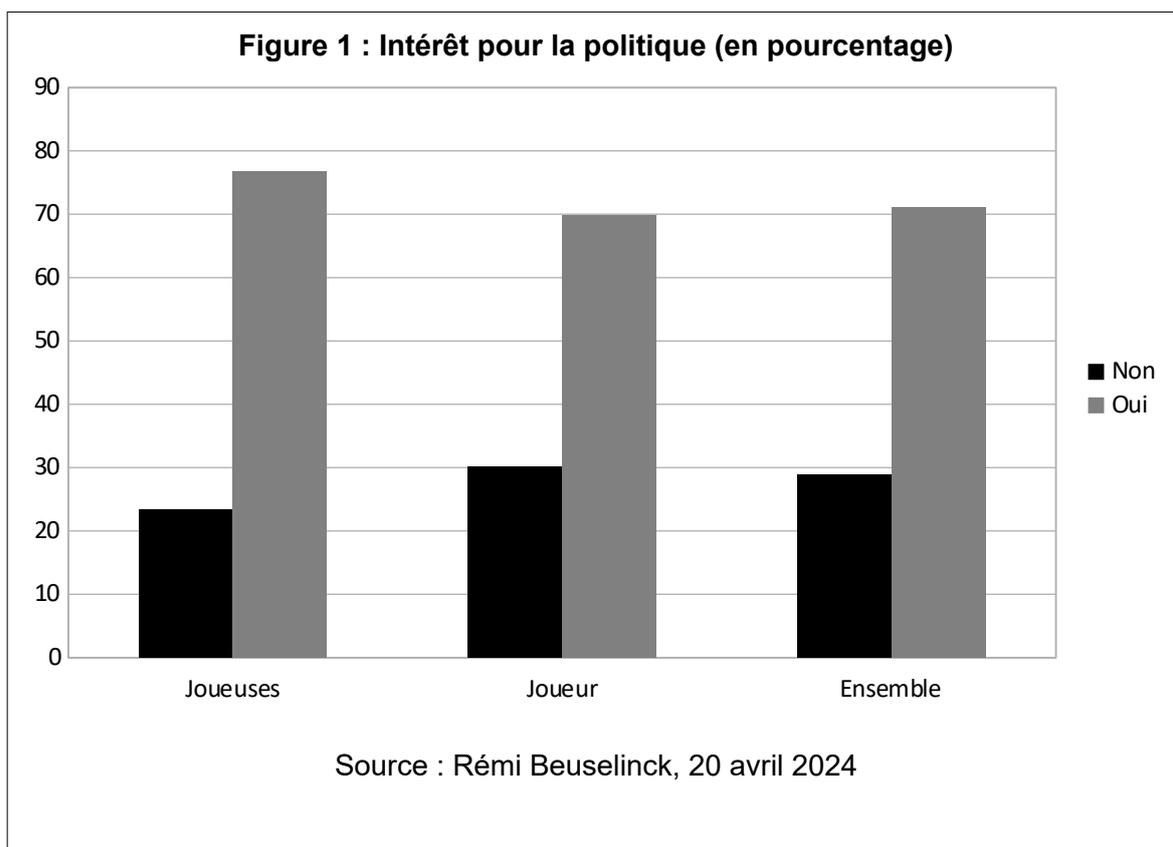
## **Chapitre 1. Les comportements politiques des joueurs et joueuses de jeux vidéo.**

Nous avons vu via les travaux de Pavel Bačovský que les joueurs de jeux vidéo ont une politisation propre. Certaines spécificités comme l'attrait pour le militantisme en ligne leur sont plus adéquates. Dans ce chapitre, nous allons ainsi tenter de comparer les comportements politiques des joueurs, en distinguant les hommes et les femmes, avec ceux de l'ensemble de la population *via* le panel ELIPSS (Étude Longitudinale par Internet Pour les Sciences Sociales). L'enquête ELIPSS que nous allons mobiliser est celle de 2023 intitulée « Pratiques numériques - vague 9 ». L'enquête ELIPSS est un panel de 2 200 personnes auxquelles on pose des questions sur divers sujets afin de permettre à des chercheurs en sciences sociales de les mobiliser dans le cadre de leurs travaux. L'enquête « Pratique numérique » (PN) se focalise principalement sur les pratiques et les comportements liés aux technologies de l'information et de la communication, parmi lesquelles : Internet, les ordinateurs, les consoles de jeux...

Nous verrons ainsi que, dans le panel que j'ai pu constituer, les joueuses sont plus intéressées par la politique que les joueurs, mais également plus ancrées à gauche, et ce, de façon plus radicale que les joueurs. Nous verrons également que les joueurs et joueuses de jeux vidéo sont globalement moins politisés que l'ensemble de la population, mais que ceux qui le sont le sont de façon plus radicale, aussi bien à l'extrême gauche pour les joueuses qu'à l'extrême droite pour les joueurs.

## Section 1. L'intérêt pour la politique et pour le vote des joueurs et joueuses de jeu vidéo.

Dans cette section, nous allons d'abord voir l'intérêt pour la politique et l'intérêt pour le vote des joueuses par rapport aux joueurs, que nous comparerons ensuite avec l'ensemble de la population selon le panel ELIPSS.



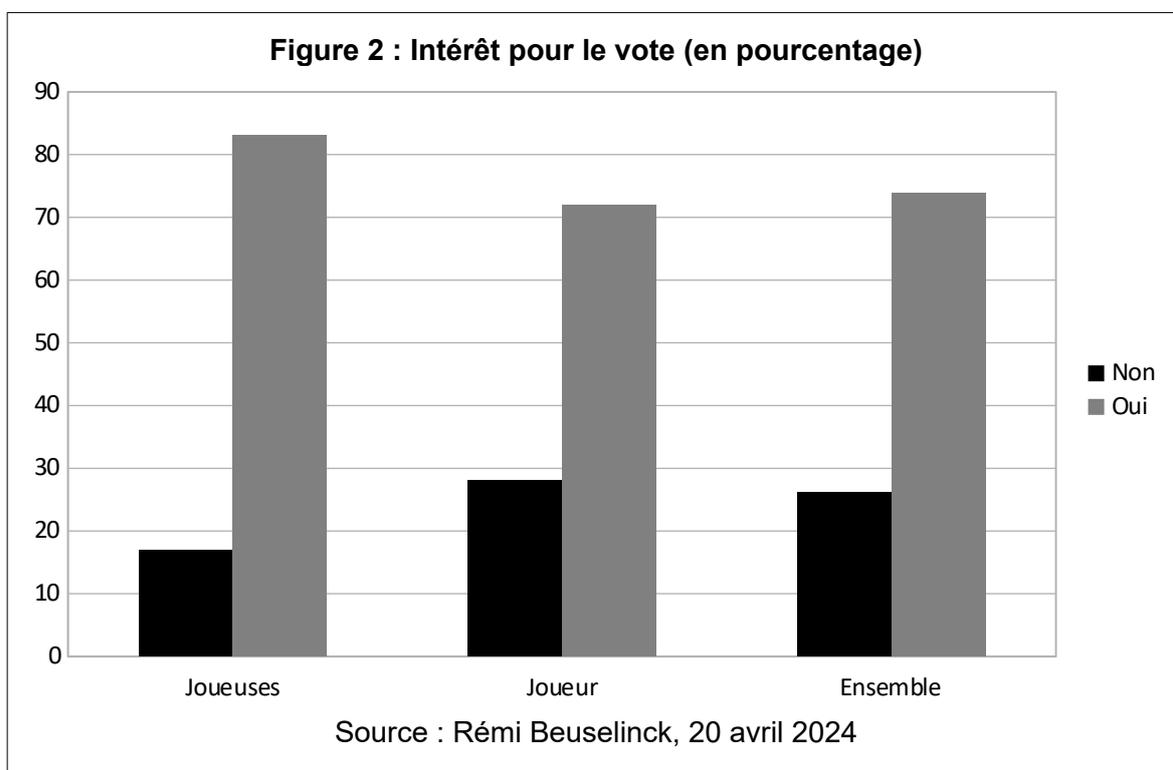
**Tableau 1 : Intérêt pour la politique (en pourcentage)**

	Pas intéressé	Intéressé
<b>Joueuses</b>	23,3	76,7
<b>Joueurs</b>	30,1	69,9
<b>Ensemble</b>	28,9	71

Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

De ces premières données, nous pouvons constater que joueurs comme joueuses semblent intéressés par la politique, puisque 71 % d'entre eux se déclarent intéressés par la politique. Cependant, on constate que les joueuses se déclarent plus intéressées par la politique que les hommes. L'écart étant de 6,8 points, puisque nous passons de 69,9 % pour les hommes à 76,7 % pour les femmes.

Nous allons maintenant voir si cet écart se retrouve également dans l'intérêt pour le vote. L'idée étant que l'intérêt pour la politique peut être très large, très diffus, tandis que l'intérêt pour le vote se concentre davantage sur la politique électorale.



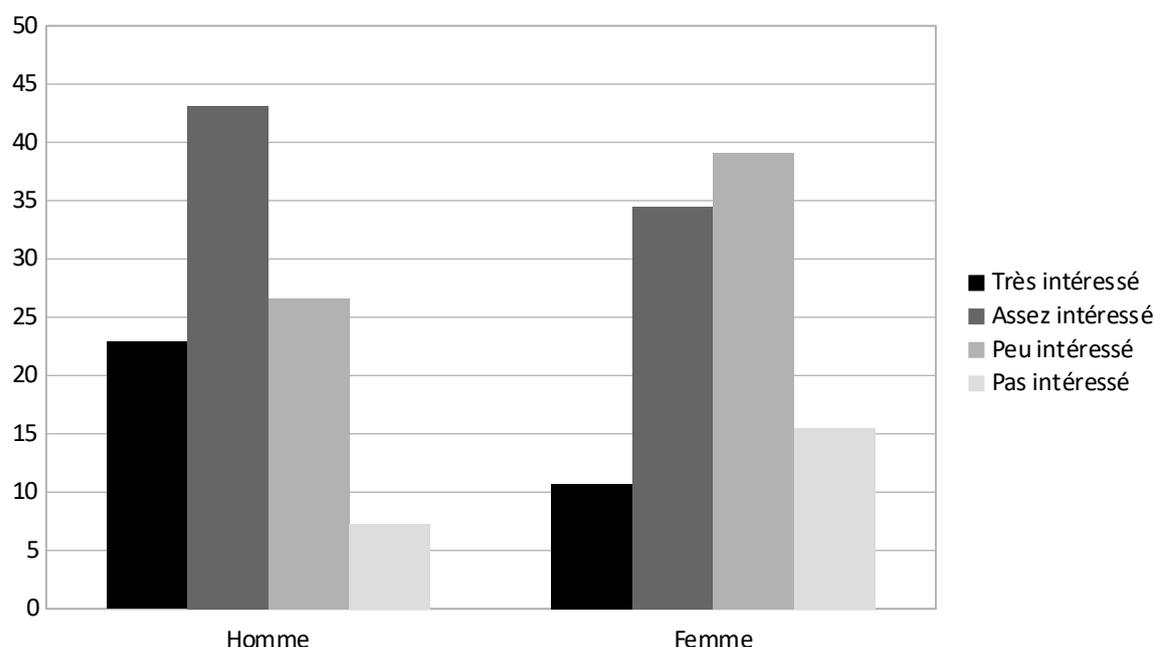
**Tableau 2 : Intérêt pour le vote (en pourcentage)**

	Non	Oui
<b>Joueuses</b>	16,9	83,1
<b>Joueurs</b>	28,1	71,9
<b>Ensemble</b>	26,1	73,9

Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

De façon similaire à l'intérêt pour la politique, joueurs et joueuses sont majoritairement intéressés par le vote, puisque 73,9 % d'entre eux déclarent s'y intéresser. On peut même noter un écart de 2,9 points par rapport à l'intérêt pour la politique qui était à 71 %, ceci pouvant signifier que le vote est plus intéressant que la politique, ce qui peut s'expliquer par l'injonction au vote en tant que devoir civique. Par ailleurs, là aussi, les joueuses se démarquent par un bien plus fort intérêt pour le vote que les joueurs. L'écart est même encore plus grand, étant cette fois de 11,2 points, on passe de 71,9 % pour les hommes à 83,1 % pour les femmes. Les femmes semblent ainsi avoir un plus fort intérêt pour la politique électorale que les hommes, mais également plus que pour la politique dans son ensemble, puisqu'elles passent de 76,7 % à 83,1 %, soit un écart de 6,4 points. On pourrait donc déjà constater une différence genrée portée sur l'intérêt à la politique et l'intérêt au vote entre les joueuses et les joueurs de jeu vidéo. Cependant, il convient maintenant de comparer ces résultats avec ceux du panel ELIPSS afin de voir si le lien avec la pratique du jeu vidéo est pertinent ou s'il s'agit juste d'une différenciation genrée générale.

**Figure 3 : Intérêt pour la politique du panel ELIPSS (en pourcentage)**



Source : Sciences Po, Centre de données socio-politiques (CDSP). 2024.

« Pratiques numériques - vague 9 (ELIPSS 2023) ».

<b>Tableau 3 : Intérêt pour la politique du panel ELIPSS (en pourcentage)</b>				
	<b>Très intéressé</b>	<b>Assez intéressé</b>	<b>Peu intéressé</b>	<b>Pas intéressé</b>
<b>Homme</b>	22,9	43,1	26,6	7,3
<b>Femme</b>	10,7	34,5	39,1	15,5

Source : Sciences Po, Centre de données socio-politiques (CDSP). 2024.  
« Pratiques numériques - vague 9 (ELIPSS 2023) ».

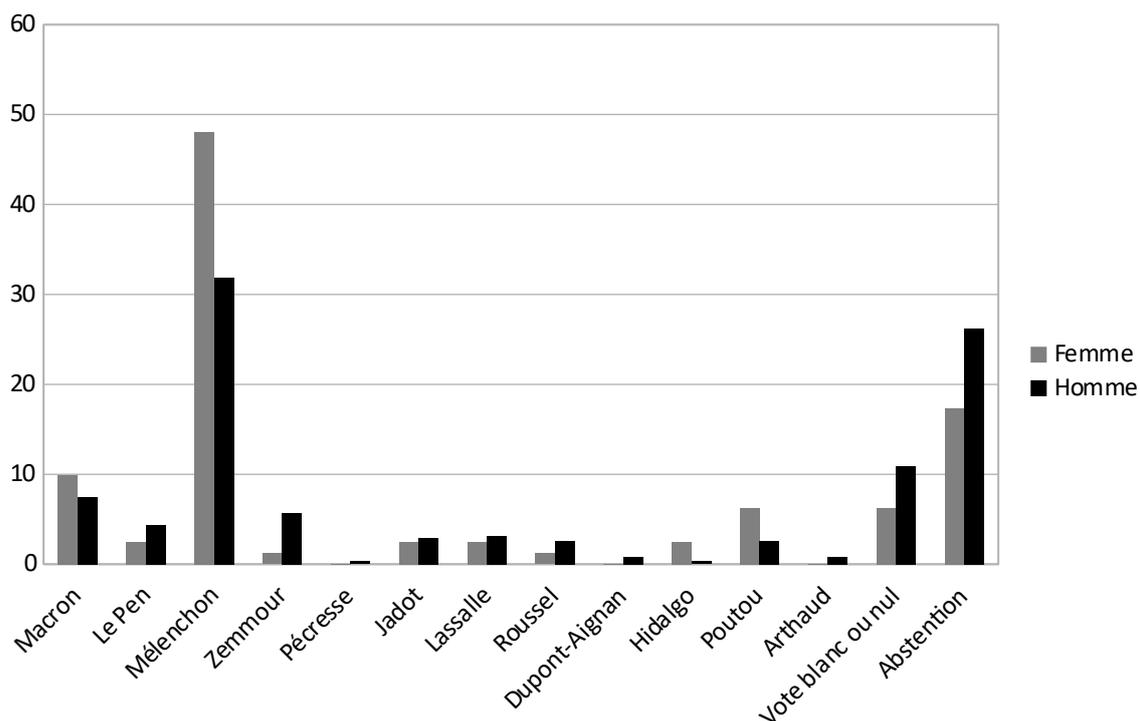
Ces données indiquent une tendance inverse aux miennes. Cette fois, ce sont les hommes qui sont les plus intéressés par la politique, avec un total oui de 92,6 % pour les hommes contre 84,3 % pour les femmes. Il faut relever que les données total oui du panel ELIPSS sont supérieures, que ce soit pour les femmes ou pour les hommes, à celles de mon panel. Cela pourrait traduire un plus faible intérêt pour la politique de la part des joueurs et joueuses de jeux vidéo en comparaison à l'ensemble de la population. Il est intéressant ici de noter que l'écart d'intérêt se situe particulièrement en faveur des hommes « très intéressés » ou « assez intéressés ». En revanche, les femmes « peu intéressées » sont plus nombreuses. Cela pourrait signifier que la pratique du jeu vidéo tend à politiser plus spécifiquement les joueuses que les joueurs.

On sait donc désormais que les joueuses de jeu vidéo de mon panel sont plus intéressées par la politique que les joueurs. Il est également important de noter que ce fait est directement inversé lorsqu'on regarde le panel ELIPSS. Cela pourrait laisser penser *a priori* que la pratique du jeu vidéo tend à marquer davantage politiquement les joueuses que les joueurs, et nous verrons dans un second temps dans ce mémoire les potentielles raisons qui peuvent expliquer cette différence. Cependant, il est important de s'intéresser aux différences de comportement politique qu'il pourrait y avoir entre les joueurs et les joueuses, et également vis-à-vis de l'ensemble de la population, notamment concernant le vote aux dernières élections présidentielles de 2022 compte tenu du fort intérêt pour le vote des joueuses, ainsi que de l'auto-positionnement sur l'espace gauche-droite.

## Section 2. Le positionnement politique et le choix aux élections des joueurs et joueuses de jeux vidéo.

Dans cette section, nous allons donc d'abord voir pour qui ont voté les hommes et femmes de mon panel afin de les comparer entre eux, puis nous opérerons la même comparaison avec l'ensemble de la population. L'idée étant de faire du vote aux élections un marqueur de positionnement politique sur le plan électoral, compte tenu du fort intérêt pour le vote qu'ont les joueurs et les joueuses, comme nous l'avons vu dans la première section. Nous verrons ensuite l'auto-positionnement politique des joueurs et des joueuses, là encore en comparaison entre eux, mais aussi avec l'ensemble de la population, afin de voir si les joueurs et joueuses se positionnent différemment selon le genre mais également selon la pratique du jeu vidéo.

**Figure 4 : Vote au premier tour des élections présidentielles de 2022 des joueurs et des joueuses de jeu vidéo (en pourcentage)**



Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

**Tableau 4 : Vote au premier tour des élections présidentielles de 2022 des joueurs et des joueuses de jeu vidéo (en pourcentage)**

	<b>Joueuses</b>	<b>Joueurs</b>	<b>Ensemble</b>
<b>Macron</b>	9,9	7,5	7,9
<b>Le Pen</b>	2,5	4,4	4,1
<b>Mélenchon</b>	48,1	31,9	34,8
<b>Zemmour</b>	1,2	5,7	4,9
<b>Pécresse</b>	0	0,3	0,2
<b>Jadot</b>	2,5	2,9	2,8
<b>Lassalle</b>	2,5	3,1	3
<b>Roussel</b>	1,2	2,6	2,4
<b>Dupont-Aignan</b>	0	0,8	0,6
<b>Hidalgo</b>	2,5	0,3	0,6
<b>Poutou</b>	6,2	2,6	3,2
<b>Arthaud</b>	0	0,8	0,6
<b>Vote blanc ou nul</b>	6,2	10,9	10,1
<b>Abstention</b>	17,3	26,2	24,7
<b>Total</b>	100	100	100

Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

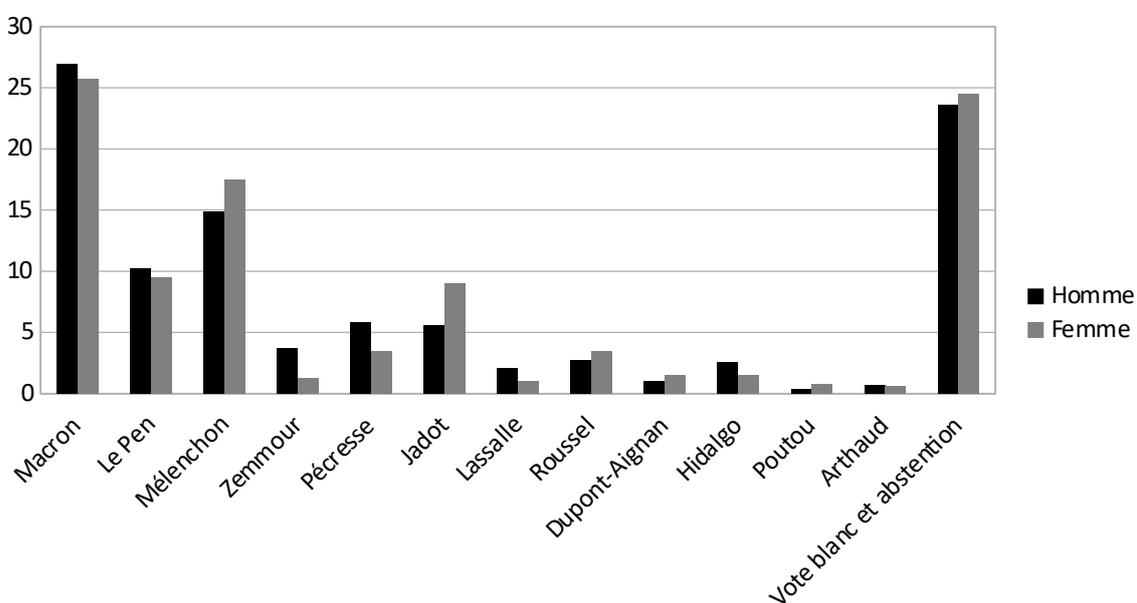
De ce premier tableau, on peut constater plusieurs choses. Le premier résultat remarquable ici pourrait être l'intérêt du vote pour Jean-Luc Mélenchon. S'il sort en tête aussi bien pour les joueurs que pour les joueuses, il atteint presque la majorité absolue pour les joueuses, avec 16,2 points de plus que leurs homologues masculins, passant de 31,9 % pour les hommes à 48,1 % pour les femmes. En deuxième position se trouve l'abstention, plus forte chez les joueurs de 8,9 points que chez les joueuses, passant de 17,3 % pour les femmes à 26,2 % pour les hommes. Si on l'additionne avec le vote blanc ou nul, il atteint même 37,1 % des réponses des joueurs, dépassant donc celles pour Jean-Luc Mélenchon, fait que l'on ne retrouve pas chez les femmes, puisque cumulés, l'abstention et le vote blanc ou nul atteignent 23,5 %, soit 13,6 points de moins que les

hommes. Il est intéressant de noter également la forte présence chez les joueuses du vote pour Philippe Poutou, plus de 3 fois supérieure à celle des hommes, puisqu'il obtient le score de 2,6 % pour les hommes et 6,2 % pour les femmes. À l'inverse, le vote pour Eric Zemmour se distingue également, étant presque 5 fois supérieur chez les joueurs que chez les joueuses, étant de 5,7 % pour les hommes, mais seulement 1,2 % pour les femmes.

Globalement, on pourrait interpréter les résultats de ce tableau comme le signe d'un plus fort ancrage à gauche des joueuses par rapport aux joueurs, mais également d'une plus forte radicalité. On peut également confirmer la différence d'intérêt pour la politique déjà vue précédemment de par l'écart entre ceux qui votent pour un candidat et ceux qui s'abstiennent ou votent blanc ou nul.

Il faut désormais comparer ces résultats avec ceux du panel ELIPSS, afin de voir si ces résultats peuvent être en lien avec la pratique du jeu vidéo.

**Figure 5 : Vote au premier tour des élections présidentielles de 2022 de l'ensemble de la population issu de l'enquête ELIPSS 2023 (en pourcentage)**



Source : Sciences Po, Centre de données socio-politiques (CDSP). 2024.

« Pratiques numériques - vague 9 (ELIPSS 2023) ».

**Tableau 5 : Vote au premier tour des élections présidentielles de 2022 de l'ensemble de la population issu de l'enquête ELIPSS 2023 (en pourcentage)**

	<b>Femme</b>	<b>Homme</b>	<b>Ensemble</b>
<b>Macron</b>	25,7	26,9	26,1
<b>Le Pen</b>	9,5	10,2	9,8
<b>Mélenchon</b>	17,5	14,9	16,2
<b>Zemmour</b>	1,3	3,7	2,3
<b>Pécresse</b>	3,5	5,8	4,5
<b>Jadot</b>	9	5,6	7,4
<b>Lassalle</b>	1	2,1	1,5
<b>Roussel</b>	3,5	2,7	3,1
<b>Dupont-Aignan</b>	1,5	1	1,3
<b>Hidalgo</b>	1,5	2,6	2
<b>Poutou</b>	0,8	0,4	0,6
<b>Arthaud</b>	0,6	0,7	0,6
<b>Vote blanc et abstention</b>	24,5	23,6	24,4
<b>Total</b>	100	100	100

Source : Sciences Po, Centre de données socio-politiques (CDSP). 2024.

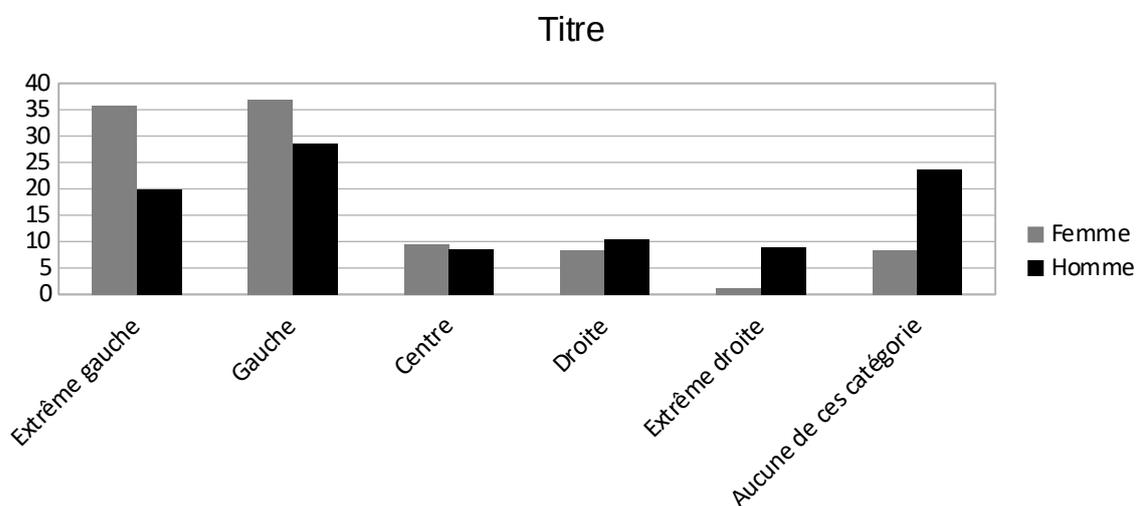
« Pratiques numériques - vague 9 (ELIPSS 2023) ».

Si l'on compare mon panel avec celui d'ELIPSS, représentatif de la population française, on constate également quelques différences. On peut remarquer que le taux d'abstention et de vote blanc ou nul est plus élevé chez les joueurs et joueuses que pour l'ensemble de la population. Ceci confirme ainsi le plus faible intérêt pour le vote et pour la politique que nous avons observé dans la première section. On peut également constater un intérêt bien supérieur pour le vote à gauche, et notamment le vote pour Jean-Luc Mélenchon, chez les joueurs et joueuses de mon panel que dans l'ensemble de la population. On peut néanmoins remarquer que dans le panel ELIPSS aussi, les femmes ont davantage voté pour Jean-Luc Mélenchon ou Philippe Poutou que les

hommes, bien que l'écart soit moins prononcé que celui observé entre les joueurs et les joueuses. Globalement, cela traduit une plus forte radicalité chez les joueuses et joueurs dans le choix électoral que dans l'ensemble de la population.

Cependant, le vote seul ne peut suffire à déterminer le positionnement politique puisque de nombreux mécanismes tels que le vote utile peuvent altérer sa signification. Ainsi, nous allons désormais voir l'auto-positionnement politique des joueurs et des joueuses ainsi que celui du panel ELIPSS.

**Figure 6 : Auto-positionnement politique des joueurs et joueuses de jeux vidéo sur l'échelle gauche-droite.**



Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

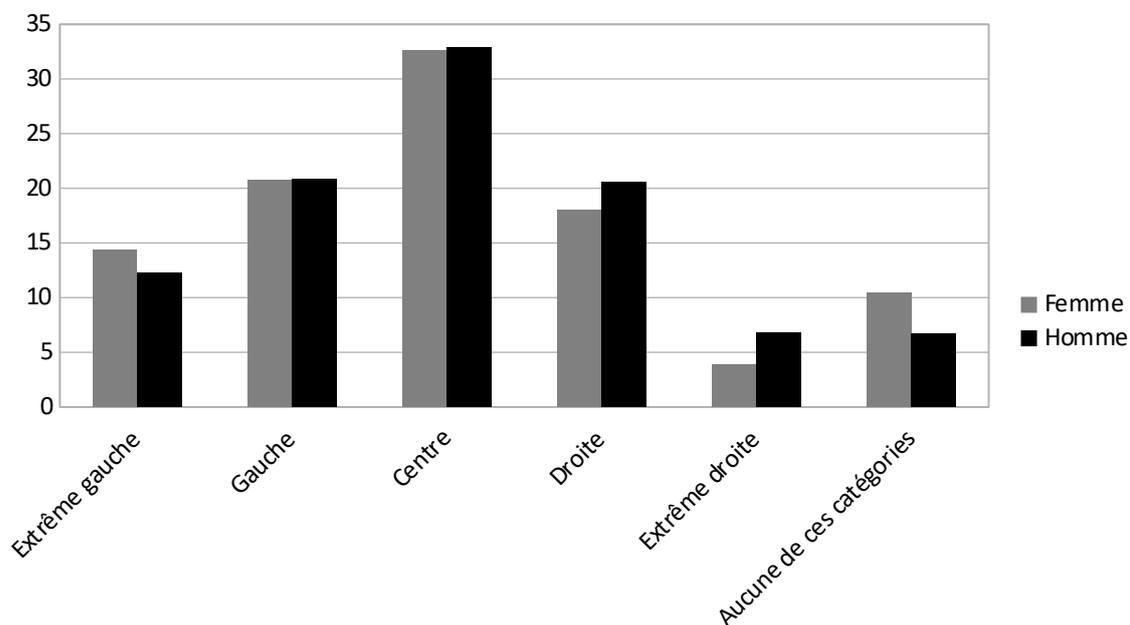
**Tableau 6 : Auto-positionnement politique des joueurs et joueuses de jeux vidéo sur l'échelle gauche-droite**

	<b>Femme</b>	<b>Homme</b>
<b>Extrême gauche</b>	35,7	19,9
<b>Gauche</b>	36,9	28,6
<b>Centre</b>	9,5	8,5
<b>Droite</b>	8,3	10,4
<b>Extrême droite</b>	1,2	9
<b>Aucune de ces catégories</b>	8,3	23,7
<b>Total</b>	100	100

Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

Si l'on regarde l'auto-positionnement sur l'espace gauche-droite, on remarque que les joueuses sont globalement beaucoup plus ancrées à gauche que les joueurs, et que l'écart se creuse même davantage à l'extrême gauche. À l'inverse, les hommes se démarquent par une plus grande présence à droite et spécifiquement à l'extrême droite, mais surtout dans la réponse « Aucune de ces catégories ». On peut donc en conclure que les joueuses sont non seulement plus intéressées par la politique que les joueurs, mais sont également plus à gauche, plus à l'extrême gauche, et davantage aptes à se situer sur l'espace gauche-droite. À ce stade du mémoire, plusieurs raisons peuvent expliquer cette radicalité. Nous formulons ici l'hypothèse que l'une de ces raisons, sans être exclusive, est la conséquence des inégalités de genre et des discriminations que subissent les joueuses dans la pratique du jeu vidéo. Cependant, les femmes sont victimes de discriminations dans l'ensemble de la société, le jeu vidéo n'est certainement pas le seul vecteur de discriminations sexistes. Par conséquent, il nous faut là aussi comparer ces résultats avec l'ensemble de la population.

**Figure 7 : Auto-positionnement politique du panel ELIPSS représentatif de la population française sur l'espace gauche-droite (en pourcentage)**



Source : Sciences Po, Centre de données socio-politiques (CDSP). 2024.

« Pratiques numériques - vague 9 (ELIPSS 2023) ».

**Tableau 7 : Auto-positionnement politique du panel ELIPSS représentatif de la population française sur l'espace gauche-droite (en pourcentage)**

	Femme	Homme
<b>Extrême gauche</b>	14,4	12,3
<b>Gauche</b>	20,7	20,8
<b>Centre</b>	32,6	32,9
<b>Droite</b>	18	20,6
<b>Extrême droite</b>	3,9	6,8
<b>Aucune de ces catégories</b>	10,4	6,7
<b>Total</b>	100	100

Source : Sciences Po, Centre de données socio-politiques (CDSP). 2024.

« Pratiques numériques - vague 9 (ELIPSS 2023) ».

Si l'on regarde l'auto-positionnement politique de l'ensemble des Français, on y retrouve un plus fort ancrage à l'extrême gauche des femmes par rapport aux hommes, mais l'écart est beaucoup moins marqué que celui des joueuses par rapport aux joueurs. On retrouve également un écart semblable à l'extrême droite où les hommes sont plus représentés que les femmes, mais moins que les joueurs. Fait notable, ce sont cette fois les femmes qui sont les plus représentées dans « Aucune de ces catégories » alors que précédemment, c'était les joueurs dans mon panel. On pourrait donc penser *a priori* que la pratique du jeu vidéo a un plus fort impact sur la politisation des joueuses que sur celle des joueurs, et tend à produire une politisation plus radicale. Mon hypothèse étant que les discriminations prenant place dans le jeu vidéo produisent cette radicalisation.

Pour autant, toutes ces différences ne sont pas nécessairement liées à la pratique du jeu vidéo. Pour tenter d'attester d'une éventuelle causalité, sans prétendre faire du jeu vidéo la cause unique, j'ai ici choisi d'employer des méthodes qualitatives. J'ai ainsi pu mener 13 entretiens, dont 5 avec des joueuses. L'objet de ces entretiens étant de revenir plus en détail sur le comportement politique, mais également de poser la question des discriminations sexistes prenant place dans le jeu vidéo. Et éventuellement, d'en tirer un lien de causalité.

## **Chapitre 2. La pratique du jeu vidéo, différente selon le genre.**

Dans ce chapitre, nous allons nous attacher à comprendre quelles sont les différences entre les hommes et les femmes dans la pratique du jeu vidéo. Il s'agira ainsi de les relever, puis de tenter d'y apporter une explication. L'hypothèse que nous formulerons reprend principalement les travaux de Shira Chess<sup>12</sup> sur le sujet, selon lesquels les femmes ont moins de temps disponible à consacrer à la pratique vidéoludique, et que ceci a un impact sur le développement du loisir jusqu'au niveau professionnel. Nous y ajoutons l'idée que les femmes sont restreintes dans leur pratique du fait des discriminations sexistes qu'elles subissent, voire du cyberharcèlement dans certains cas.

### **Section 1. Une pratique du jeu différente selon le genre due à une socialisation genrée.**

Les joueurs et les joueuses n'ont pas la même fréquence de jeu. Ainsi, d'une façon similaire à ce qu'avait déjà démontré Fanny Lignon, dans mon panel, 43 % des joueuses déclarent jouer quotidiennement contre 58,7 % des joueurs. De même, 18,6 % des joueurs déclarent jouer 3 à 6 heures par session contre 10,5 % des joueuses. A l'inverse, 11,6 % des joueuses déclarent jouer 30 minutes par session, contre 1,9 % des joueurs seulement. On constate déjà des différences dans le temps alloué au jeu vidéo entre les joueurs et les joueuses. On retrouve le même constat, par exemple, dans le style de jeu joué. La catégorie « MMO », c'est-à-dire, « Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur », est par exemple jouée par 49,3 % des joueurs contre 38,4 % des joueuses. À l'inverse, la tendance que relevait Fanny Lignon dans ses statistiques confirme qu'effectivement, 51,2 % des joueuses déclarent jouer à des jeux de Puzzle contre seulement 31,2 % des joueurs. Or, la chercheuse Shira Chess explique notamment que si ces jeux sont les plus populaires pour les femmes, c'est parce qu'ils s'insèrent très bien dans leurs « interstices de leur emploi du temps ». Ce sont des jeux dont les parties sont rapides, auxquels on peut donc jouer facilement dans le métro, dans le bus, dans une file

---

<sup>12</sup> Chess, Shira. *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. University of Minnesota Press, 2017.

d'attente... Et par ailleurs, les femmes ont toujours moins de temps libre dans leurs journées à consacrer aux loisirs, jeux vidéo inclus, et ont également des journées plus découpées. L'INSEE, dans son enquête « Emploi du Temps » de 2010<sup>13</sup> démontre notamment que les femmes ont en moyenne 2h45 de temps libre quotidien tandis que les hommes en ont 3h20. Il est donc par conséquent plus facile de consacrer plusieurs heures de son temps à des jeux vidéo quand on est un homme que quand on est une femme.

Et au-delà du temps libre, les jeunes femmes peuvent également être plus contraintes par leur famille à réussir scolairement, comme l'ont par exemple démontré les chercheurs Michèle Ferrand, Françoise Imbert et Catherine Marry<sup>14</sup>. Par conséquent, cela peut parfois pousser les parents à restreindre davantage les femmes dans leur pratique vidéoludique que les hommes. Par exemple, Irène, étudiante de 19 ans en droit, m'a notamment raconté ceci alors que je lui demandais à quelle fréquence elle jouait :

*« - Alors, moi, je suis un cas un peu particulier, parce qu'en fait, j'ai un PC gaming, genre vraiment une tour avec vraiment deux écrans et tout, un gros truc, mais c'est chez mes parents. Du coup, je peux jouer que le week-end. Du coup, ma fréquence, elle est réduite, parce que du coup, si j'étais à Lille, si j'étais à Lille, franchement, j'aurais plus. [...] »*

*- Mais alors, c'était volontaire de ne pas prendre ton setup [matériel informatique] à Lille ?*

*- Euh, non, c'est mes parents qui veulent pas, et aussi, je comprends, parce qu'en vrai, c'est un peu une distraction quand même. [...] parce que vraiment, ça fait depuis, vraiment, depuis, genre, on va dire 12 ans que j'aime trop les jeux vidéo. Mais vraiment, je regardais mes potes jouer, enfin, quand j'avais genre 12 ans, je regardais mes potes jouer à Minecraft, quoi, mais j'avais pas le droit de jouer. Donc vraiment, ils ont accepté de m'acheter un PC quand j'avais 17 ans, quoi. Et du coup, même encore, là, maintenant, genre, à 20 ans, et bon, là, ils sont quand même plus chill [détendu], parce qu'ils ont remarqué que même si j'ai un PC, je peux quand même réussir mes études. Mais vraiment, avant, c'était non. Mais vraiment, parce que vraiment, avant, ils étaient hyper stricts par rapport à ça, parce qu'ils voyaient, ils voyaient à la télé, tu sais, les enfants, en mode, 'oui, les jeux vidéo, les trucs, les enfants, ils sont accros' [...] Du coup, bah, mes parents, ils étaient vraiment super stricts sur ça. »*

On constate effectivement ici que ce sont les parents de l'enquêtée qui restreignent sa pratique vidéoludique, malgré de bons résultats, par crainte que celle-ci tombe dans

13 « L'emploi du temps en 2010 - Insee Résultats - 130 ».

<https://www.insee.fr/fr/statistiques/2118074>

14 Ferrand, Michèle, Imbert Françoise, et Marry, Catherine. *L'excellence Scolaire : Une Affaire de Famille. Le Cas des Normaliennes et Normaliens Scientifiques*. L'Harmattan, 1999.

une addiction aux jeux vidéo qui entraverait sa réussite scolaire. L'enquêtée me dit alors qu'elle comprend et que le jeu vidéo peut effectivement être une distraction, mais plus tard dans l'entretien, elle me dira :

*« - Est-ce que toi, par exemple, tu vois, si t'avais tes parents qui t'autorisaient à prendre ton setup et tout à Lille, est-ce que tu aurais peur justement de ne pas savoir décrocher de l'ordi et, comme tu dis, d'être trop distraite et de te perdre un peu dans tes études et tout, machin, à cause de ça ?*

*- Bah, moi, je pense pas, parce qu'en fait, je trouve que quand tu veux travailler, tu travailles. Genre, quand j'ai pas envie de travailler, bah, je regarde une série ou je fais un autre truc. Genre, c'est pas ça qui va m'inciter à pas travailler, tu vois. »*

On comprend donc que, malgré l'âge adulte de l'enquêtée, elle est toujours contrainte par ses parents à ne pas trop jouer aux jeux vidéo. Même si elle comprend l'argumentaire de ses parents, elle n'est pas complètement d'accord. Elle pourrait se distraire de toute façon autrement que via le jeu vidéo. Mais de fait, cette restriction imposée par autrui empêche l'enquêtée, pourtant amatrice de jeu en multijoueur de type compétitif, de pouvoir jouer autant que ses amis avec qui elle joue habituellement. En somme, les femmes sont donc à la base victimes d'inégalités dans l'accès à la pratique du jeu vidéo. Elles n'ont pas le même temps libre, pas les mêmes injonctions, pas les mêmes obligations que les hommes.

Mais même au sein de la pratique, il y a des inégalités. Dans mon panel, les joueuses et les joueurs n'ont pas la même consommation du jeu vidéo du tout. Dans mon cas, je suis plus intéressé par la pratique du jeu vidéo en multijoueur. Or, dans mon panel, 60,7 % des joueuses déclarent jouer en multijoueur contre 76,8 % des joueurs. À l'inverse, joueur comme joueuse sont 90 % à déclarer jouer seuls. Ceci signifie que si la pratique du jeu vidéo seul est paritaire, la pratique du jeu en multijoueur est davantage masculine.

Cependant, ces différences de style et de fréquence ne sont pas une vérité absolue. Certaines femmes jouent également à des jeux multijoueurs, des jeux compétitifs, comme Irène. Ceux-ci ne sont donc pas une propriété masculine. Mais, les femmes qui jouent à ces jeux se voient confrontées à des difficultés spécifiques liées à leur genre, des discriminations sexistes à l'initiative des hommes. Ces discriminations peuvent ainsi pousser les femmes à mettre en place des stratégies de protection, de discrétion, elles sont contraintes à ne pas pouvoir jouer librement, ce qui rend la pratique inégalitaire. Ces

difficultés empêchent une appropriation du loisir vidéoludique par les femmes, comme nous allons le voir désormais.

## Section 2. Le jeu vidéo : un espace de discrimination qui pousse à des stratégies de protection.

Dans cette section, nous allons essayer d'abord de voir en quoi mes enquêtées adoptent parfois des stratégies de protection, de discrétion dans l'usage du jeu vidéo en multijoueur. Nous allons ensuite démontrer que ces stratégies naissent en réaction aux discriminations sexistes qui prennent place dans le jeu vidéo multijoueur. Enfin, nous verrons que ces inégalités au départ ont un impact sur la représentation des femmes dans la pratique professionnelle du jeu vidéo, l'e-sport.

Nous avons vu qu'il y a une différence dans l'appropriation du jeu vidéo. Mes entretiens m'ont notamment permis de constater que de nombreuses femmes ont une pratique du jeu vidéo plus « discrète » que leurs homologues masculins. Par exemple, alors que je pose la question à Irène si elle a déjà été victime de moqueries liées à leur pratique du jeu vidéo, elles me répondent :

*« Non. [...] En fait, ça se voit pas forcément. Après, ça peut se voir, parce qu'il y a des petits détails, mais... Par exemple, des petits stickers sur mon ordi, ou des trucs comme ça, mais genre... Genre, sinon, voilà, je suis assez discrète sur ça. Et même... Même au collège, quand je jouais à Fortnite, comme c'était un peu un jeu à la mode, ou quoi, même... Bah, on me disait rien, parce que je jouais avec mes potes, et puis j'ai lu des mangas, mais pareil, ça se voyait pas, quoi. Genre, j'en parlais pas. Donc... [...] donc mes potes [...], c'est du coup des filles, voilà, mais on s'en fout. Mais ce que je veux dire, c'est qu'elles ne jouent pas du tout aux jeux vidéo. Elles ne parlent pas du tout de pop culture, tout ça. Elles ne sont pas du tout là-dedans. Et c'est marrant parce que... Tu vois, par exemple, des potes qui jouent aux jeux vidéo, Discord, tout ça, enfin bref, tu vois, le monde du jeu- vidéo, IRL, j'en ai jamais. En fait, ce qui est... Enfin, vraiment, j'ai eu que des potes sur internet qui sont comme ça. J'en ai jamais eu IRL. »*

En l'occurrence, Irène joue en multijoueur, mais elle a un groupe d'amis virtuels dédié à ça, et elle ne parle que très peu de sa pratique du jeu vidéo aux amis qu'elle connaît « dans la vraie vie ». Une autre enquêtée, étudiante de 22 ans en science politique que nous appellerons Blanche, jouant plutôt en solo, m'a tenu un discours assez similaire en réponse à la même question :

*« Non. Ça, non. Parce que je joue très... en solo. Et je ne dis pas forcément aux gens que je joue. Donc, les gens ne savent pas... Enfin, les gens, ils... Puis même, ce n'est pas un gros trait de ma personne, tu vois. De ma personnalité et tout. C'est plus pour me détendre. »*

Dans les deux cas, les enquêtées ici semblent tendre à dissimuler leur pratique du jeu vidéo auprès de leurs proches, sans pour autant en avoir nécessairement honte, plutôt de façon inconsciente. Je n'ai pas retrouvé ce genre de propos chez les hommes avec qui j'ai mené des entretiens, ils sont plus à même d'aborder le sujet librement avec des amis ou des collègues, par exemple. Ceci conduit alors à une différence d'appropriation du jeu vidéo, elle est donc plus discrète pour les femmes que pour les hommes. Ceci peut s'expliquer pour de multiples raisons. L'une de ces raisons pourrait être les discriminations sexistes dont font preuve les femmes lors de leur pratique du jeu vidéo. En effet, parmi les femmes avec qui j'ai pu faire un entretien, celles qui ont une pratique du jeu vidéo en multijoueur m'ont toutes assuré avoir été victime de discriminations, de sexisme, de misogynie. Par exemple, Irène que je citais précédemment qui joue en multijoueur, alors que je lui demandai si elle pensait que le jeu vidéo pouvait être un espace de discrimination, m'expliquait qu'elle jouait uniquement avec des amis, mais ne lançait jamais de parties avec des inconnus précisément à cause de ces discriminations :

*« Clairement. Ouais. Vraiment. Alors là, mais un grand oui. Tu sais pourquoi je joue pas toute seule [avec des inconnus] ? Parce que si je joue toute seule, je me fais insulter partout, partout, partout. Soit on me dit des... soit on me harcèle sexuellement parce que, bah, on me drague éternellement ou des trucs dégueulasses, enfin bref, gênant de fou. [...] bref, ils se sont casse-couilles en fait, tu peux pas jouer avec eux. C'est impossible. Et, bah, moi, je joue pas toute seule parce que, bah, je préfère jouer avec mes potes tranquillement et chill [se détendre] tout le temps et parfois tryhard [s'efforcer] dans certaines ranked [parties classées, impactant le classement des joueurs] plutôt que... Bah, plutôt que de risquer d'avoir peur. Parce que vraiment, vraiment, je te jure, c'est vraiment une peur. Quand je suis toute seule dans une ranked où il y a moi et il y a quatre autres mecs, j'ai trop peur de parler parce que j'ai peur de leur réaction. »*

Dans ce cas là, Irène se force alors à ne pas lancer de parties en multijoueur avec des inconnus par peur d'être insultée, et si elle le fait, elle n'ose pas parler dans le chat vocal afin d'éviter que les autres personnes comprennent qu'elles sont avec une fille. Une autre enquêtée, Leila, étudiante de 22 ans en science politique, plus habituée à lancer des parties en ligne seule, m'a tout de même expliqué avoir dû changer de pseudonyme, car il sonnait « trop » féminin afin de se protéger :

*« Il y a franchement souvent une intention de nuire, et du coup, c'est difficile en tant que femme de se sentir bien dans l'espace. Je veux dire, typiquement moi, quand j'étais plus jeune, plus petite, quand j'avais 12-13 ans, et que j'ai commencé à jouer*

*beaucoup, j'ai vite remarqué que mon pseudo il était trop féminin, et que du coup les gens savaient, et que ma façon de parler, etc. Et donc j'ai modifié ça pour paraître plus masculine, pour qu'on me laisse tranquille finalement. [...] Les gens remarquaient vite que j'étais une femme, et du coup on me... Alors il y avait des deux : il y avait des mecs bien en chien, qui voulaient absolument m'offrir des trucs, et j'ai pas trop apprécié. Et il y a aussi ceux qui m'insultaient, et ouais, c'est pas cool. Et puis surtout dans les jeux dans lesquels il faut utiliser les vocaux, enfin le chat vocal type R6. [...] J'ai un clip quelque part de moi qui finit une game [une partie] R6 (Rainbow Six Siege, jeu en ligne de tir], et il y a un mec qui me dit de retourner à la cuisine, quelque chose comme ça. Bon après ça c'est le classique. [...] Mais oui, c'est dur, parce que surtout quand on fait des mauvaises parties, on se rend compte qu'on correspond aux clichés, et on n'a pas envie en fait de donner une mauvaise image des femmes. »*

Que le comportement masculin soit d'insulter ou de vouloir à tout prix offrir des cadeaux virtuels, cela reste une discrimination qui dérange Leila. Ces discriminations la poussent à rester discrète lorsqu'elle joue. Par ailleurs, le stéréotype selon lequel les femmes seraient moins fortes aux jeux vidéo que les hommes lui ajoute une pression supplémentaire à la performance que les hommes n'ont pas. Il s'agit pour elle de ne pas confirmer les clichés.

Ce genre de stratégies de protection est relativement commun. Une autre enquêtée, Naomie, salariée de 28 ans, m'a par exemple expliqué avoir décidé de couper son micro, quitte à ne plus pouvoir communiquer avec ses équipiers, afin d'être tranquille :

*« Mais par exemple, sur Valo [Valorant, jeu en ligne de tir], depuis que j'ai coupé, que je me suis mise en anonyme et que j'ai coupé mon micro, je n'ai plus aucun souci. [...] Je n'utilise plus le micro et tout se passe très bien. »*

Là encore, le fait que Naomie soit contrainte de couper son micro quand elle joue pour assurer sa tranquillité lui ajoute une difficulté supplémentaire par rapport aux hommes. Devoir couper le micro signifie ne pas pouvoir communiquer idéalement avec son équipe, ce qui est particulièrement important dans les jeux compétitifs multijoueurs. Cela pourrait donc freiner sa progression.

Fondamentalement, le jeu vidéo n'est pas exempt de discriminations sexistes. On pourrait penser que c'est le cas dans toutes les sphères de la société, ce qui est vrai. Mais le jeu vidéo a une particularité spécifique, puisque les parties se font avec des inconnus, totalement anonymes, qu'il est assez peu probable de recroiser dans les parties suivantes. Cela peut parfois encourager certains de ces comportements. Leila me l'expliquait par exemple ainsi :

*« Et puis, de toute façon, je pense que ce qui motive les hommes à avoir des comportements très toxiques, c'est aussi le fait qu'ils savent très bien qu'il n'y aura aucune conséquence derrière. Ils sont derrière un écran. Dans le pire des cas, ils sont ban [bannis du jeu], ils créent un autre compte et puis c'est reparti, quoi. »*

Ainsi, la distance et l'anonymat qui existent dans le jeu vidéo multijoueur peut permettre aux hommes de plus facilement avoir ces comportements discriminatoires, puisqu'ils savent qu'ils ne risquent quasiment aucune conséquence sérieuse. Cela est vrai pour le jeu vidéo en ligne, mais peut globalement s'étendre à l'ensemble des réseaux sociaux et Internet. Les travaux de Florence Quinche<sup>15</sup> ont notamment expliqué que le cyberharcèlement trouve sa spécificité dans un très fort sentiment d'impunité des harceleurs. Or, si ces comportements peuvent avoir lieu le temps d'une simple partie, ils peuvent aussi durer dans le temps et devenir du harcèlement. C'est notamment Naomie qui m'a raconté son expérience :

*« Donc, j'avais un ami qui s'appelait Nicolas [prénom anonymisé], qui est un ami IRL, que j'avais rencontré pendant mes études. Et il jouait depuis pas mal de temps avec quelqu'un d'autre, que moi j'avais jamais vu, lui non plus, qui s'appelait Velk [pseudo anonymisé]. Donc on jouait pas mal de temps ensemble. Et avec lui, il était tout à fait normal, mais avec moi, il était bizarre. Et au bout d'un moment, je sais pas pourquoi, il m'envoyait plein de messages Discord en parlant de sa vie, qu'il avait des problèmes mentaux, etc. Moi, ça me faisait un peu de peine, mais il me disait, ouais, t'es la personne qui compte le plus pour moi, des trucs comme ça. Alors que je lui parlais pas vraiment, moi. Et je l'avais bloqué et tout ça. Et sur Steam [Plateforme de vente de jeux via Internet], il y a pas si longtemps, parce que ça, ça date d'il y a 3 ans, 4 ans, même beaucoup plus. Et il y a pas si longtemps, il m'a renvoyé un message. [...] mais même quand je streamais [activité de diffuser sa partie en direct sur Internet] et tout, il m'envoyait des trucs, il allait partout là où j'avais des comptes, quoi. Ça, ça m'avait marqué, j'en avais parlé avec une autre fille qui joue aux jeux vidéo, et elle avait eu un truc similaire. »*

Si le comportement de Velk peut *a priori* ne pas paraître foncièrement méchant ou insultant, il reste pour le moins inapproprié et peut relever du harcèlement de par la durée du processus. De plus, il relève également d'une forme de discrimination sexiste puisque Velk ne se comporte pas du tout de la même manière avec Nicolas, qui est pourtant son ami au départ. Il est intéressant ici de noter que ce cas n'est pas un cas isolé, puisque Naomie en a parlé à au moins une autre fille qui a vécu une expérience similaire.

---

15 Quinche, Florence. "Cyber-harcèlement. Jeunes et violences "virtuelles"." *Revue Jeunes et Médias. Les Cahiers Francophones de l'Éducation aux Médias*, no.1, 2011, pp. 143-154.

Tous ces comportements peuvent pousser les femmes à adopter des mesures de protection, comme nous l'avons vu. En somme, nous avons vu dans ce chapitre que contrairement aux stéréotypes, le loisir vidéoludique n'est pas exclusivement masculin. Il y a en réalité autant de joueuses que de joueurs. La différence réside dans les pratiques. D'abord, parce que les femmes et les hommes ont des styles de jeux préférés différents, mais que l'on ne peut expliquer simplement par des différences de goûts inhérentes au genre. On peut aussi les expliquer par une injonction au loisir utile spécifique aux femmes. Toutes ces inégalités au départ de la pratique peuvent avoir un impact au sommet : dans l'arène e-sportive.

L'« e-sport » est un terme désignant la pratique sportive du jeu vidéo de compétition. Selon l'association France E-sports, l'e-sport peut se définir comme « l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo »<sup>16</sup>.

Or, toutes ces différences de pratique du jeu vidéo que nous avons abordées conduisent à des différences flagrantes à haut niveau. Par exemple, l'e-sport semble être un apanage plutôt masculin. Le stéréotype de base consiste à penser que c'est parce que le jeu vidéo est un loisir masculin, que la compétition est inhérente au virilisme, et que globalement, les femmes seraient moins aptes à faire de l'e-sport que les hommes. En réalité, ce que nous avons constaté jusqu'à présent, c'est qu'il y a surtout des différences de possibilité au départ. L'e-sport, comme tout sport, est une pratique qui demande un entraînement régulier et intense, de plusieurs heures par jour. Or, comme nous l'avons vu, les femmes ont moins de temps à consacrer que les hommes et sont donc freinées dans leur progression. Mais aussi, les femmes sont également bloquées dans leur progression parce que dans le cas des jeux d'équipes, il leur est plus compliqué de pouvoir communiquer avec leurs homologues masculins, compte tenu du fait que certaines femmes se contraignent à ne pas jouer seule en ligne pour se protéger, ce qui constitue déjà un grand frein dans l'accès au monde e-sportif puisque cela empêche l'entraînement, et celles qui le font tendent à devoir mettre en place des stratégies de communication minimale afin d'éviter le harcèlement ce qui là encore freine leur progression puisque dans tout jeu d'équipe en multijoueur, la communication est l'une des clés de la victoire. Ces difficultés à la base peuvent ainsi expliquer la faible présence de femmes dans l'e-sport, d'autant plus que même celles qui parviennent à y accéder sont conduites à de nouvelles

---

<sup>16</sup> Esports, France. 2018. « France Esports - Esport(s) : Définition et orthographe ». France Esports. <http://https%253A%252F%252Fwww.france-esports.org%252Fesports-definition-et-orthographe%252F> (20 mai 2024).

difficultés spécifiques à leur statut de femme. Il faut par exemple d'abord passer par la création d'équipes e-sport exclusivement féminines. Leila, habituée à regarder de l'e-sport régulièrement, m'expliquait ainsi :

*« Je salue l'arrivée des équipes d'e-sport féminines, parce que je pense qu'elles méritent d'avoir leur place. On sait pertinemment que, si... S'il n'y avait pas ça, jamais elles seraient acceptées dans des teams [équipes]. Parce que, généralement, les équipes ont peur pour leur image. Et puis... Et puis aussi parce que j'avais entendu dire que, en général, ça crée pas mal de soucis dans la cohésion d'équipe. Et... Et donc, voilà. Le fait est que, du coup, on n'a pas notre place, donc on est obligés de nous créer une place. Après, je pense que ça ne règlera pas le problème, dans le sens où... Les femmes qui sont dans ces équipes se font juste constamment bâcher. La moindre de leurs erreurs est mises en lumière, comme si elles ne jouaient jamais bien, comme si elles n'avaient aucune compétence dans le jeu vidéo. Et... Et, ben, en fait, c'est juste complètement lié au fait qu'il y a de la misogynie. Et ça, je pense que c'est quelque chose qui ne peut que changer qu'en traitant le problème de fond. Parce qu'au final, là, c'est juste un pansement, de créer des équipes féminines. Et puis, en plus de ça, elles fonctionnent très mal. Parce qu'elles sont...Elles sont sous-financées. On les voit quasiment pas. Et du coup, c'est pas nécessairement rentable pour les industries de les mettre en valeur ou de les faire exister. Et... Du coup, ouais, c'est juste un peu triste à regarder. »*

Les joueuses professionnelles qui parviennent à atteindre les arènes e-sportives, sont donc conduites, de par leur statut de femmes, à devoir être encore bien plus irréprochables que les hommes, sous peine de subir de la misogynie. Dans un article du Figaro<sup>17</sup>, Serena, joueuse professionnelle de Valorant, expliquait ainsi :

*« Je m'en suis déjà pris plein la tête sur les réseaux, sur mon physique, sur mon niveau de jeu, sur tout en fait. [...] Dès que tu rates quelque chose, on te ramène immédiatement au fait que tu es une femme. Tu dois toujours prouver plus qu'un garçon. On ne peut pas jouer juste pour s'amuser, il faut toujours qu'en tant que femme, on démontre qu'on est forte pour ne pas subir des insultes ou des moqueries. Il y a un an de cela, je le prenais très mal, je souffrais des insultes, de ce manque de reconnaissance parce que je suis une femme. Mais au bout d'un moment, tu te bats et tu prends confiance en toi. [...] Et je sais aussi que j'ai un rôle à jouer pour que les choses changent, pour essayer de servir de modèles pour d'autres petites filles. »*

Ainsi, la pratique du jeu vidéo multijoueur compétitif est plus compliquée pour les femmes aussi bien au départ, de par des inégalités de temps disponible, de par les discriminations que subissent les femmes de par leur coéquipier, mais également à haut niveau, puisque les joueuses professionnelles sont même victimes de cyberharcèlement sexiste. La pratique du jeu vidéo est ainsi discriminatoire à toutes les échelles.

<sup>17</sup> « E-sport : malgré le sexisme, les femmes plus que jamais prêtes à s'imposer ». 2023. Le Figaro. <https://www.lefigaro.fr/sports/autres-sports/e-sport-malgre-le-sexisme-les-femmes-plus-que-jamais-prettes-a-s-imposer-20230704> (8 mai 2024).

### **Chapitre 3. Le jeu vidéo, un espace de politisation et de représentation du genre.**

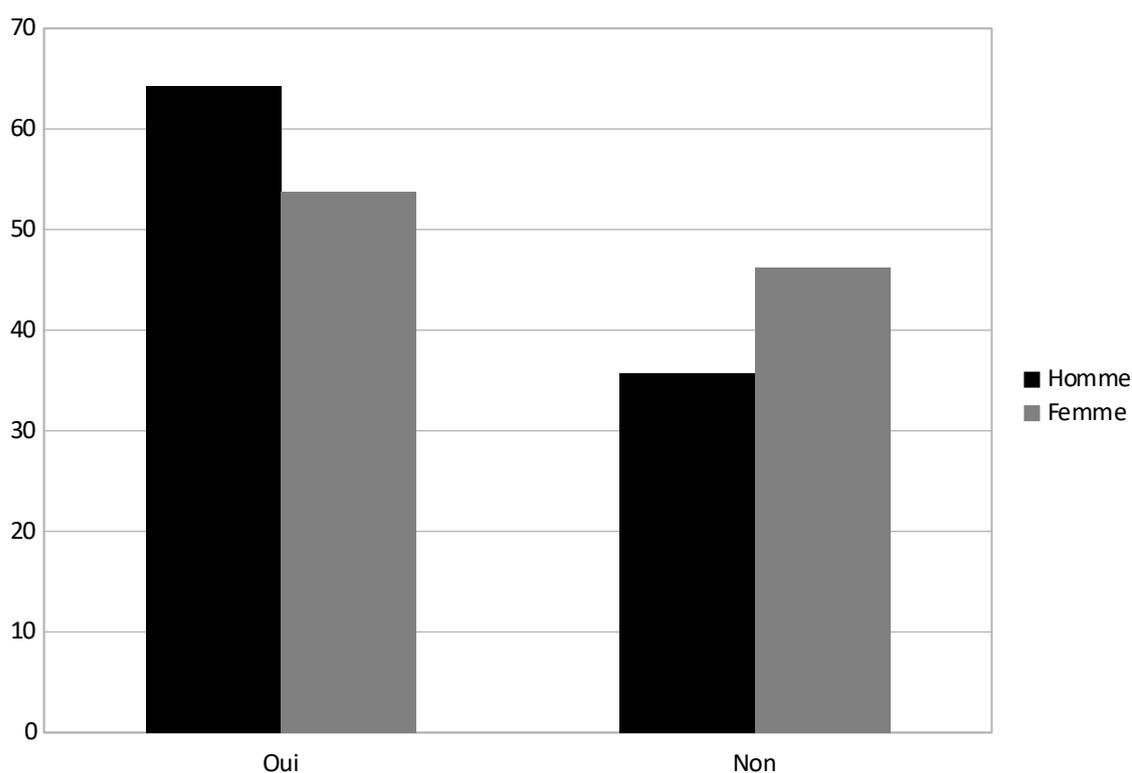
Le jeu vidéo, comme tout produit culturel, est porteur de messages et de représentations. Il est également un lieu de socialisation, qui permet la discussion politique, mais là encore, de façon inégalitaire entre les femmes et les hommes, puisque les hommes discutent plus facilement de politique que les femmes lors des parties. Nous allons ensuite voir que si le jeu vidéo comporte des représentations politiques, il comporte également des représentations sexistes. Nous verrons alors en quoi le jeu vidéo peut participer à marquer politiquement le joueur ou la joueuse, ainsi qu'en quoi ces représentations sexistes participent à encourager les comportements sexistes que nous avons vus dans le chapitre précédent.

On sait donc désormais que les joueuses sont plus intéressées par la politique et notamment plus ancrées à gauche que les joueurs. On sait également pourtant qu'elles tendent à avoir une pratique du jeu en multijoueur plus discrète parce qu'elles y sont victimes de discrimination. La question qui reste est alors de savoir si la pratique du jeu vidéo peut participer à cette politisation ou non. Évidemment, il ne s'agit pas ici de prétendre que le jeu vidéo est un facteur primordial de politisation, au même titre que le sont les variables lourdes. En revanche, dans la lignée des travaux de Constance Steinkuehler et Dmitri Williams, si le jeu vidéo multijoueur peut être un tiers-lieu virtuel de socialisation, alors la question qui se pose est de savoir s'il peut également être un facteur, partiel donc, de politisation. Compte tenu de la socialisation que permet le jeu vidéo en multijoueur, la première question qui se pose est de savoir si la politique est un sujet abordé entre joueurs lors de leurs parties.

## Section 1. Le jeu vidéo, un lieu de discussion politique pour les hommes.

Le jeu vidéo multijoueur permet souvent la possibilité de discuter avec les autres joueurs. Ces discussions sont d'abord relatives au jeu, mais elles peuvent également être plus générales. Nous allons donc voir ici si la politique est un sujet abordé à l'occasion de ces sessions de jeu en multijoueur.

**Figure 8 : Part des joueurs jouant en multijoueur qui discutent de politique pendant les parties selon le genre (en pourcentage)**



Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

**Tableau 8 : Part des joueurs jouant en multijoueur qui discutent de politique pendant les parties selon le genre (en pourcentage)**

	Homme	Femme	Ensemble
Oui	64,3	53,8	62,8
Non	35,7	46,2	37,2

Source : Rémi Beuselinck, 20 avril 2024

Dans mon panel, la majorité des joueurs et joueuses jouant en multijoueur discutent de politique pendant les parties. Cependant, on constate une forte différence entre les hommes et les femmes. Les hommes sont ainsi beaucoup plus portés à parler politique lors des parties multijoueurs que les femmes. Pourtant, comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, ce sont les femmes qui sont les plus intéressées par la politique. Ce paradoxe peut s'expliquer par les travaux d'Anne Muxel dans « La politisation par l'intime. Parler politique avec ses proches », paru en 2015 dans la *Revue française de science politique*<sup>18</sup> :

*« Les femmes reconnaissent discuter moins souvent de politique que les hommes, mais lorsqu'elles le font, elles privilégient davantage la sphère privée. Les hommes sont plus prompts à discuter avec un cercle plus large, d'amis ou de collègues de travail. Selon l'enquête Médiapolis (2009), 31 % des hommes disent parler de politique avec des amis (24 % des femmes) et 16 % avec des collègues de travail (8 % des femmes). Les femmes discutent en priorité au sein de leur cercle familial : 34 % d'entre elles disent parler de politique d'abord avec leur conjoint (contre 22 % des hommes) et 28 % avec un membre de leur famille (contre 22 % des hommes également) »*

Par conséquent, le fait que les femmes soient moins portées sur la discussion politique lors de parties multijoueurs suit une logique déjà existante. Les personnes avec qui l'on joue en multijoueur étant principalement des inconnus, parfois des amis, que l'on connaît déjà dans la vraie vie ou que le jeu a permis de nouer, et plus rarement, des membres de la famille. Ceci s'est notamment confirmé dans mes entretiens. Une des questions que je posais à mes enquêtés était de savoir s'ils ou elles parlaient politique lors des parties en multijoueur qu'ils ou elles font. La différence que j'ai pu constater est que les hommes, à l'exception de ceux qui ne sont pas intéressés par la politique, parlent beaucoup plus souvent politique que les femmes intéressées par la politique. Chez les hommes politisés avec qui j'ai mené des entretiens, les réponses étaient systématiquement positives. Par exemple, Raphaël, salarié dans l'informatique âgé de 31 ans, m'expliquait :

*« Oui. En fait j'ai plus l'impression de faire du débunkage d'informations éclatées au sol auprès de mes potes. Notamment celles partagées par la droite, style sur les réunions non mixtes, ou l'antiracisme. En gros, expliquer ce qu'est l'intersectionnalité ou des trucs comme ça. [...] C'est plus de la vulgarisation que je fais avec mes potes quand on parle de politique. »*

---

<sup>18</sup> Muxel, Anne. "La politisation par l'intime. Parler politique avec ses proches." *Revue Française de Science Politique*, vol. 65, no. 4, 2015, pp. 541-562.

Dans ce cas, cet homme profite des parties qu'il joue avec ses amis pour les sensibiliser et les éduquer sur des questions politiques. Et, en règle générale, tous les hommes intéressés par la politique avec qui j'ai conduit un entretien parlent de politique avec leurs amis sans aucune difficulté. Un autre enquêté, que l'on appellera Charles, me disait par exemple :

*« Oui, ça nous arrive très souvent. On va parler d'actualité, par exemple, des Jeux olympiques et de bien rigoler en imaginant la nage dans la Seine... [...] Mais on va aussi parler de sujets beaucoup plus profonds, par exemple, on avait débattu de si la France, enfin si Macron, était autoritaire ou pas. [...] Donc oui, on va parler politique en même temps qu'on joue, et c'est quelque chose qui arrive très souvent. »*

Et à l'inverse, lorsque je demande à mes enquêtées si elles parlent politique pendant leurs parties en ligne, les réponses sont le plus souvent négatives, malgré un fort intérêt pour la politique par ailleurs. Safia, étudiante de 20 ans en science politique, m'expliquait par exemple :

*« Non, pas vraiment. On est vraiment un groupe où on s'insulte pour dire bonjour et puis vraiment on est, on parle vraiment très peu de ça. Je sais même pas si je me rappelle avoir parlé de ça un jour, on est vraiment là pour le fun, c'est en dehors de tout ce qui peut se passer dans nos pays. [...] C'est vraiment un groupe entre guillemets dépolitisé. »*

Dans ce cas là, il est intéressant de constater que Safia explique ne pas parler politique parce que l'objectif premier est de s'amuser ensemble. La politique semble donc être un sujet impossible à aborder dans ces conditions. Irène m'expliquait également la même chose :

*« Pas du tout, vraiment. Enfin, vraiment, mais... Enfin, en tout cas, j'ai vraiment jamais parlé de politique avec mes potes, vraiment, je m'en rends compte à l'instant. Je n'en parle... Jamais avec eux, vraiment. Ouais, non, j'en parle jamais. Entre les parties, pendant la partie, non, on n'en parle jamais. [...] Enfin, c'est sûr qu'on a déjà abordé des thèmes politisés, et on n'a jamais eu de conflits par rapport à ça, je pense qu'on est toujours... Enfin, c'est vraiment des bons potes, donc je pense qu'on est toujours... Ouais, c'est marrant, mais je pense qu'on a toujours été d'accord sur des thèmes politisés dont on a parlé, donc je pense que ça s'est jamais divagué sur des trucs... Sur des trucs particuliers. Après, on parle... Peut-être qu'on parle de thèmes politisés, mais on parle pas de politique directement. »*

Là encore, il est intéressant de constater qu'Irène explique d'abord ne jamais parler de politique avec ses amis, mais explique ensuite aborder tout de même des thèmes politisés. L'enquêtée opère ainsi une distinction entre la politique électorale, partisane, dont elle ne parle pas, et les sujets politiques sociaux dont elle peut parfois parler. Il est également intéressant de noter que l'enquêtée précise d'elle-même n'avoir jamais eu de conflits lors de ces discussions. Cela pourrait laisser penser que la politique est vue comme conflictuelle, ce qui pourrait expliquer que l'autre enquêtée refuse d'en parler puisque le caractère conflictuel du sujet pourrait entraver l'amusement recherché. Leila m'a tout de même tenu des propos assez opposés :

*« - Totalemnt, oui. Totalemnt. Oui, bah oui, oui. Des fois, pour dire qu'on n'est d'accord, des fois pour dire qu'on est pas d'accord, mais dans tous les cas, on en discute. Et c'est vrai que j'ai pas mal, vraiment pas mal de potes politisés. Donc, les discussions viennent très facilement sur la table. [...] bon pas de là à se disputer mais on discute souvent de choses et d'autres, parfois c'est des sujets de désaccords.*

*- Est ce que tu as des exemples de sujets que vous auriez abordés récemment, qui t'ont un peu marqué ? Ou des débats que vous avez eu qui t'ont marquée ?*

*- Le respect de la femme. Peu importe ce qu'elle fait finalement. On parlait d'une personne qu'on connaît en commun, et il se trouve que cette personne a fait des trucs pas dingues. [...] Et fait, il [un ami] l'insultait, mais il l'insultait sur autre chose que ce qu'elle a fait. [...] c'était de la misogynie décomplexée. Et donc là on a eu des débats, surtout que je me suis énervée. J'ai pas insulté, mais presque. »*

Leila aborde très régulièrement des sujets politiques avec ses amis, compte tenu du fait qu'ils sont toutes et tous intéressés par la politique. Mais, il est intéressant de noter que le sujet qui l'a le plus marqué la concerne directement : le respect de la femme. Il a fallu qu'elle intervienne face à des propos misogynes. Cela confirme directement la forte prégnance des comportements misogynes prenant place dans l'espace vidéoludique.

La différence est assez flagrante, entre les hommes qui parlent politique sans aucun soucis pendant les parties, parfois même dans une mission éducatrice, et les femmes qui ne le font pas parce que le but de la pratique vidéoludique serait avant tout de s'amuser. Et même la seule enquêtée qui déclare en parler régulièrement est contrainte de devoir reprendre ses camarades masculins lorsqu'ils font preuve de discriminations sexistes, ce qui conduit à l'énerver et à la marquer suffisamment pour que ce soit le premier exemple de sujet qu'elle me confie avoir abordé récemment.

Mais au-delà des discussions politiques tenues en multijoueur, le jeu vidéo, comporte d'autres interactions avec la politique. D'abord, parce que le jeu vidéo comme tout produit culturel et artistique, peut comporter des messages politiques en son sein, mais également parce que les acteurs politiques peuvent s'y intéresser.

## **Section 2. Le jeu vidéo, un produit aux représentations politiques et sexistes.**

Les jeux vidéo, au même titre qu'un film, peuvent comporter un certain nombre de valeurs où messages qui marquent le joueur, y compris politiquement. Dans mes entretiens, un jeu est particulièrement ressorti. Cyberpunk 2077. Il s'agit d'un jeu prenant place dans un futur dystopique de style cyberpunk, mêlant des questions telles que le corporatisme, le transhumanisme, l'autoritarisme, l'intelligence artificielle etc. Beaucoup de mes enquêtés me l'ont ainsi cité comme exemple de jeu les ayant marqués car si c'est un futur dystopique, il paraît être un futur possible pour nous. Leila me parlait par exemple de Cyberpunk 2077 ainsi :

*« Je trouve déjà que c'est une place qu'elle [la politique dans le jeu vidéo] occupe largement depuis un moment, et c'est vrai qu'on le ressent pas nécessairement, mais je veux dire, ne serait-ce que des jeux type Cyberpunk 2077, c'est... Enfin, c'est très clairement, on nous montre un avenir dystopique, dans lequel on sent très bien qu'il y a une critique de la société, et il y a une peur de... Comment dire ? De voir le capitalisme prendre le dessus sur l'humanisme, sur les idéaux, etc. Et au final, que tout soit vendable, que les gens soient extrêmement pauvres, etc. Enfin, c'est des choses qu'on retrouve dans énormément de jeux. »*

Dans le cas de Cyberpunk, le jeu comporte une dimension politique, mais il se distingue aussi par le fait qu'il s'agit d'un jeu où le joueur est amené à faire des choix moraux et parfois politiques. Il faudra par exemple choisir de rejoindre une faction parmi plusieurs, dont les distinctions sont exclusivement basées sur la morale et la politique de chacune de ces factions. Un autre exemple de ce style qui m'a été donné étant The Elder Scrolls V : Skyrim. Ce jeu prend place dans un monde médiéval fantaisiste, et lui aussi donne au joueur la possibilité de choisir et de prendre place dans le monde politique fictif du jeu. Il est ainsi possible pour le joueur de participer à un conflit politique interne au jeu et de choisir quel camp remportera le conflit. C'est notamment Charles qui m'en parlait ainsi :

« Typiquement Skyrim, la politique c'est, il y a l'Empire, qui a décidé de courber l'échine devant le Thalmor et d'interdire le culte de Thalos, et de l'autre côté tu as les Sombrages qui sont très traditionnalistes, très racistes, qui veulent que Bordeciel redevienne comme elle était avec le culte de Thalos [...]. Donc même de manière fictive, la politique c'est ce qui donne tout son charme à certaines licences. »

Effectivement, dans le cas de Skyrim, le joueur est libre de choisir son camp entre un camp impérialiste, expansionniste et mercantile, mais où certaines libertés sont plus mises en avant, et de l'autre côté un camp traditionaliste, nationaliste, raciste, mais qui apparaît être la seule alternative face à cet empire croissant. Le joueur est ainsi amené à découvrir, comprendre, et influencer sur la sphère politique d'un monde fictif. Cependant, certaines de ces situations peuvent évidemment faire un parallèle avec le monde bien réel. Dans le cas de Skyrim, l'un des slogans des nationalistes étant « Bordeciel aux Nordiques ! », Bordeciel étant le nom du pays où prend place le jeu, et les Nordiques ses habitants majoritaires. Difficile ici de ne pas faire le parallèle avec certains slogans nationalistes existant dans le monde réel.

Au-delà de ces représentations de politiques classiques, le jeu vidéo, lorsqu'il est conçu, est amené à faire des choix politiques. Jouera-t-on un homme, une femme ? Quelle corpulence ? Quel âge ? Si certains jeux donnent au joueur la liberté de créer son personnage de A à Z, d'autres imposent un personnage préexistant. Et bien souvent, cela comporte des représentations stéréotypées. En particulier, des représentations sexistes.

Un exemple récent étant celui du jeu vidéo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Ce jeu est considéré comme un des classiques de son genre, unanimement acclamé, que ce soit par la presse (il a notamment remporté le titre de « Meilleur jeu d'action-aventure de l'année 2015 » lors des Game Awards<sup>19</sup> ou par les joueurs et joueuses (à titre indicatif, il a obtenu la note de 93 sur 100 sur Metacritics<sup>20</sup>). Mais pour autant, les travaux de Enrico Gandolfi et Mariacristina Sciannamblo<sup>21</sup> ont notamment démontré que le jeu était porteur d'une représentation des femmes dans la guerre comme « exploitée, hypersexualisée, conçu comme outil pour satisfaire le plaisir visuel du regard masculin ».

19 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Jeu vidéo 2015) - Récompenses - IMDb.  
<https://www.imdb.com/title/tt2370518/awards/> (3 mai 2024).

20 « Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ». <https://www.metacritic.com/game/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain/> (3 mai 2024).

21 Gandolfi, Enrico, et Sciannamblo, Mariacristina. "Unfolding Female Quiet in Wargames: Gender Bias in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain from Representation to Gameplay." *Feminist Media Studies*, vol. 19, no. 3, 2019, pp. 331-347.

*« We argue that MGS5 is a relevant instance of a large part of gaming production that develops a war imagery characterized by (a) the exploitation of women and (b) an employment of female body as a tool to fulfill the visual pleasure of the male gaze. »*

Les travaux de Luiz Paulo Carvalho et Claudia Cappelli<sup>22</sup> traitent également des représentations sexistes, mais cette fois dans le jeu vidéo en ligne League of Legends. Il s'agit à ce stade de l'un des jeux multijoueurs les plus joués, et beaucoup de mes enquêté·es en sont des joueurs réguliers ou occasionnels. Les auteurs et autrices compilent ainsi les « splash art », des photographies officielles de chaque personnage jouable du jeu et en tirent des statistiques sur les différentes représentations genrées que ces derniers portent. Ainsi, les auteurs et autrices démontrent par exemple que 75 % des personnages féminins n'ont pas d'armure du tout, contre 58,3 % pour les hommes. Ou à l'inverse, que les personnages ayant une armure complète ne dévoilant aucune partie du corps sont exclusivement des personnages masculins. Or, mes enquêtées, particulièrement, m'ont beaucoup cité ce jeu comme un exemple du problème de représentation visuelle sexiste que le jeu vidéo a dans sa culture.

En somme, le jeu vidéo, au même titre que d'autres produits culturels et artistiques, comporte des messages politiques, des valeurs, des représentations. Mais il se distingue puisqu'il fait directement participer le joueur là où un spectateur d'un film est assez passif, le joueur est beaucoup plus actif, il participe directement à l'évolution du monde virtuel dans lequel il se trouve. Il peut ainsi être amené à devoir prendre des décisions, parfois très politiques, et cela peut être assez formateur. En particulier, compte tenu du fait que, comme nous l'avons vu, même des situations politiques fictives peuvent tout à fait être comparées à des situations bien réelles.

---

<sup>22</sup> Carvalho, Luiz Paulo, et Cappelli Claudia. "Sexism and League of Legends: NFR Aesthetic Analyses." *Anais da V Escola Regional de Sistemas de Informação do Rio de Janeiro*, 2018, pp. 38-45.

## Conclusion

Ce mémoire aura ainsi permis de découvrir ou redécouvrir certaines spécificités propres à la communauté des joueurs et des joueuses de jeux vidéo en réalisant une étude sociologique. Nous avons ainsi pu démontrer que les joueuses de jeux vidéo étaient plus intéressées par la politique et plus marquées à gauche que les joueurs. Cependant, l'ensemble des joueurs et joueuses de jeux vidéo, restent moins intéressés par la politique que l'ensemble de la population. Cet écart de politisation des joueuses par rapport aux joueurs pourrait notamment s'expliquer par les différentes socialisations que vivent les hommes et les femmes. Bien évidemment, l'objet de ce mémoire n'était pas de faire de la pratique du jeu vidéo le seul facteur de politisation et de socialisation. Cependant, nous avons pu relever tout de même que la pratique du jeu vidéo n'était pas du tout la même selon le genre, les femmes n'ayant pas le même temps libre, pas la même fréquence de jeu, pas le même style de jeu que les hommes, notamment du fait des différences sociales de temps et de pratiques encouragées pour les femmes au sein de la société patriarcale. Aussi, il faut constater la forte prégnance des comportements sexistes prenant place, en particulier dans le jeu vidéo multijoueur, qui peuvent également pousser les femmes à adopter des comportements de protection et donc sont contraintes à avoir une pratique du jeu inégalitaire vis-à-vis des hommes. Le fait que les femmes soient moins souvent amenées à parler politique avec leurs camarades de jeux que les hommes, malgré un plus fort intérêt pour la politique, pourrait notamment s'expliquer par ces stratégies de protection. Par ailleurs, le jeu vidéo comme produit culturel peut également comporter des représentations sexistes et autres représentations stéréotypées qui contribuent à alimenter ces comportements sexistes.

Fondamentalement, le jeu vidéo participe aujourd'hui à la socialisation des joueurs et des joueuses, y compris la socialisation politique dans certains cas. Cependant, l'exercice de ce mémoire me pousse à trouver un certain nombre de limites et de questions subsistantes qu'il conviendrait de creuser davantage, éventuellement dans le cas d'un second mémoire de recherche à l'occasion du Master 2.

# Annexes

## Bibliographie

Bačovský, Pavel. "From Xbox to the Ballot Box? The Influence of Leisure Activities on Political Engagement and Vote Choice." *Journal of Information Technology & Politics*, vol. 18, no. 4, 2021, pp. 1-16.

Bačovský, Pavel. "Gaming Alone: Videogaming and Sociopolitical Attitudes." *New Media & Society*, vol. 23, no. 5, 2020, pp. 1-24.

Berger, Peter L., and Thomas Luckmann. *The Social Construction of Reality*. Anchor Books, 1966.

Carvalho, Luiz Paulo, et Cappelli Claudia. "Sexism and League of Legends: NFR Aesthetic Analyses." *Anais da V Escola Regional de Sistemas de Informação do Rio de Janeiro*, 2018, pp. 38-45.

Chess, Shira. *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. University of Minnesota Press, 2017.

Ferrand, Michèle, Imbert Françoise, et Marry, Catherine. *L'excellence Scolaire : Une Affaire de Famille. Le Cas des Normaliennes et Normaliens Scientifiques*. L'Harmattan, 1999.

Gandolfi, Enrico, et Sciannamblo, Mariacristina. "Unfolding Female Quiet in Wargames: Gender Bias in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain from Representation to Gameplay." *Feminist Media Studies*, vol. 19, no. 3, 2019, pp. 331-347.

Gilligan, Carol. *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*. Harvard University Press, 1993.

Giner, Esteban. "Shira Chess, Play like a Feminist. Cambridge, The MIT Press, Playful Thinking, 2020, 165 pages." *Questions de Communication*, vol. 39, no. 1, 2021.

James, Allison, et James, Adrian. *Constructing Childhood: Theory, Policy and Social Practice*. Red Globe Press London, 2004.

Muxel, Anne. "La politisation par l'intime. Parler politique avec ses proches." *Revue Française de Science Politique*, vol. 65, no. 4, 2015, pp. 541-562.

Lignon, Fanny. "Des jeux vidéo et des adolescents. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées?" *Le Temps des Médias*, vol. 21, no. 2, 2013, pp. 143-160.

Quinche, Florence. "Cyber-harcèlement. Jeunes et violences "virtuelles"." *Revue Jeunes et Médias. Les Cahiers Francophones de l'Éducation aux Médias*, no.1, 2011, pp. 143-154.

Percheron, Annick. *L'univers Politique des Enfants*. Presses de Sciences Po, 1974.

Steinkuehler, Constance, et Williams, Dmitri. "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as 'Third Places'." *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 11, no. 4, 2006, pp. 885-909.

Vari, Judit. "Une agentivité inégalitaire: Jeux vidéo et accessibilité des filles à la parole publique." *Éducation et Sociétés*, vol. 47, no. 1, 2022, pp. 133-149.

## **Grille d'entretien.**

### Introduction :

Préciser le contexte dans lequel se place l'entretien : il s'agit ici d'un entretien réalisé dans le cadre d'un mémoire universitaire de première année de Master. Je travaille sur les liens entre la pratique du jeu vidéo et la politisation.

### **Partie 1 : Le profil de l'enquêté**

1. Questions sur le profil de l'enquêté : âge, genre, lieu de vie.
2. Racontez-moi votre parcours scolaire et professionnel (bac?) à ce jour.

### **Partie 2 : Le profil du joueur**

1. Questions sur la fréquence de jeu par semaine, la durée d'une session, le style de jeu.
2. Jouez-vous en multijoueur ? En solo ? Les deux ?

### **Partie 3 : Le profil politique**

1. L'enquêté s'intéresse-t-il à la politique ? Vote-t-il ? S'il ne vote pas, pourquoi ? Que pense-t-il du vote blanc ?
2. Comment vous vous êtes-vous intéressé à la politique ?
3. Aujourd'hui, vous vous situeriez où politiquement ?
4. Êtes-vous encarté dans un parti politique ? Pourriez-vous le faire ? Si oui, dans lequel ?
5. Si vous votez, pour qui avez-vous voté lors des dernières élections présidentielles ? Pourquoi ce vote ?

### **Partie 4 : Les interactions entre la politique et la pratique du jeu vidéo.**

1. En règle générale, pensez-vous que la politique a sa place dans le jeu vidéo ?
2. Lorsque vous jouez en multijoueur, vous arrive-t-il de parler politique ? Auriez-vous un exemple d'une discussion politique que vous pourriez avoir ? Par exemple, en lien avec l'actualité, ou lors d'une période d'élection...
3. Question sur les moqueries subies ou non liées à la pratique du jeu vidéo.
4. Pensez-vous que le jeu vidéo est un espace de discrimination ? (Sexisme, racisme... )
5. Avez-vous vous-même été victime de ce type de discrimination ?
6. Pensez-vous que les stigmates sur les joueurs de jeux vidéo sont toujours persistants aujourd'hui ? (Addiction, violence, déconnexion du réel.).
7. Aviez-vous entendu les propos d'Emmanuel Macron dans ce sens lors des émeutes de juin dernier ? Comment y réagissez-vous ?

### Remerciements

## Profil des enquêtés et enquêtées (anonymisés)

Enquêté.e	Age	Profession	Date	Durée
Leila	22 ans	Étudiante	3 avril 2024	53:09
Irène	19 ans	Étudiante	25 avril 2024	59:50
Blanche	22 ans	Étudiante	12 avril 2024	1:05:57
Safia	20 ans	Étudiante	4 avril 2024	45:32
Flora	20 ans	Étudiante	11 avril 2024	53:03
Naomie	27 ans	Salariée	21 mars 2024	1:29:07
Raphaël	31 ans	Salarié	19 mars 2024	44:29
Charles	24 ans	Inactif	19 mars 2024	37:24
Mathis	22 ans	Étudiant	18 mars 2024	58:27
Evan	22 ans	Salarié	20 mars 2024	35:16
Angèle	20 ans	Inactive	25 mars 2024	1:11:28
Kilian	27 ans	Étudiant	26 mars 2024	59:33
Cédric	26 ans	Salarié	29 mars 2024	1:01:04

## **Exemple d'entretien.**

**On peut démarrer l'entretien ?**

Oui.

**OK, nickel. Alors je vais juste mettre les caméras comme ça, comme ça... Bon, désolé pour la coupe de cheveux. Je viens de me laver les cheveux, donc ils sont pas encore brossés.**

T'inquiète pas !

**C'est un peu compliqué. Alors, du coup, voilà. Pour commencer, est-ce que tu pourrais vite fait te présenter, me dire un peu qui t'es, ton âge, là où tu habites, ce que tu fais globalement, quoi?**

Moi je m'appelle Safia [nom anonymisé]. J'ai 20 ans. Je suis en L2 de sciences politiques à Lille. Donc là, j'ai un appartement à Lille, mais j'habite dans les Ardennes.

**OK, d'accord. Et tu as fait quoi comme parcours scolaire ?**

Bac général dans un lycée à Reims, donc dans la Marne, où j'ai fait anglais, espagnol, japonais.

**OK, putain, beaucoup de langues !**

Ouais. Et en spécialité c'était LCE anglais et HSG SP.

**OK, ah oui, c'est vrai, du coup, c'est le nouveau bac en fait que tu as passé**

Oui.

**Du coup, c'est plus L, S, ES, tout ça.**

Ça correspondrait plus à L / ES, entre les deux.

**Ouais, OK, d'accord. Est-ce que tu as, comment dire, est-ce que tu as toujours été dans du public ou tu as déjà fait des établissements privés ?**

Toujours public.

**Et est-ce que tu as déjà travaillé ou pas ?**

L'été dernier, oui, j'ai travaillé à la comit  de communes donc dans les Ardennes, et j'ai travaillé pour un service d'aide aux entreprises. Comme c' tait en  t , il n'y avait pas sp cialement beaucoup de travail, et en plus, dans les Ardennes, il n'y a pas beaucoup d'entreprises non plus, donc c' tait assez cool. Mais j'ai pu faire quelques entretiens et c' tait assez int ressant quand m me.

**OK, d'accord. C'est sympa. Et du coup, comment tu t'es retrouv e en sciences politiques alors ?**

La GGSP, la sp cialit , est vraiment... J'ai beaucoup aim  les professeurs que j'ai eu, et puis les sujets qu'on traitait, ils  taient hyper int ressants et  a donnait   r fl chir. Et je trouve que  a m'a beaucoup amen  de...   avoir de la culture g n rale,   m'int resser   ce qui se passe dans le monde, etc. Et je me suis dit "Bah, pourquoi pas faire une licence ?". Apr s, je suis pas tr s fan de sciences politiques, c'est vraiment la g opolitique que je pr f re. Et comme on n'en fait pas trop pour l'instant, bon, la licence elle est pas hyper int ressante, mais ce serait plus pour Master, je pourrais peut- tre faire quelque chose qui est plus centr  sur ce que je pr f re.

**Bah, c'est vrai qu'en licence, en tout cas   Lille, c'est plus de la sociologie politique qu'on fait que de la science politique au sens large. Apr s, ouais, c t  g opolitique, y'a quelques cours quand m me, je sais qu'en L3 il y a un cours d'analyse de crise et conflits internationaux, peut- tre  a pourrait plus  tre ta came, du coup.**

Peut- tre. Mais j'ai demand  Erasmus donc...

**Ah bon bah comme  a c'est mort.**

Je ne l'aurai peut- tre pas.

**Tu vas faire o  ton Erasmus ?**

L , j'ai  t  pr s lectionn  en Norv ge, donc   voir si je suis s lectionn  vraiment pas.

**Et tu pars pour un semestre ou pour toute l'ann e ?**

Toute l'année, normalement.

**OK, tu as de la chance parce que c'est moi je sais que j'ai beaucoup de potes qui ont fait des Erasmus l'année dernière et à peu près tout le monde a adoré. Moi, j'ai pas eu la chance de le faire malheureusement, mais c'est vraiment une bonne expérience, de ce qu'en tout cas, de ce qu'on m'a dit. Bah écoute, c'était super intéressant. On va peut-être pouvoir commencer à parler un petit peu jeux vidéo. Donc tout simplement pour commencer, est-ce que tu joues aux jeux vidéo ?**

Oui.

**OK, et tu joues à peu près à quelle fréquence, on va dire, par semaine? Tout les jours, tout les trois jours...**

Alors tous les jours, et plusieurs heures par jour généralement. Mais après, des fois, je joue pas pendant quelques jours, et puis après c'est toute la journée ou enfin c'est... ça varie mais c'est toute la semaine vraiment presque tous les jours.

**OK, et tu joues à quoi ?**

Surtout sur PC, surtout sur PC donc League of Legends et Valorant. J'ai commencé à jouer aux jeux vidéo, enfin très fréquemment, depuis le confinement. J'ai une amie qui m'a introduit à League of Legends, elle est partie mais moi je suis devenue addict donc bah je suis restée dessus. Et une fois que j'ai eu un bon PC de jeux vidéo, j'ai joué à plein d'autres jeux. Donc j'ai, je me suis mise à Valorant, et puis il y avait Genshin Impact et plein de petits jeux sur Steam, sympathique.

**Beaucoup des jeux gratuits en fait ?**

Pas mal de jeux gratuits. Oui.

**OK. Ah, c'est intéressant. Donc, tu as commencé à jouer avec le Covid, en fait. C'est vrai que ça a beaucoup explosé le jeux vidéo pendant le Covid pour passer le temps. Il y a beaucoup de gens qui ont fait comme ça, mais j'avais pas encore eu de témoignages de...**

Bah, j'avais pas de console vraiment. Quand j'étais plus petite, j'avais surtout une Wii, enfin une Wii familiale, et puis il y avait les Nintendo de mes frères, mais moi personnellement, je n'avais pas spécialement grand-chose. Et donc bah...

**C'est pourquoi... c'est parce que tu en avait pas spécialement envie, ou est-ce que c'est...?**

Je sais pas trop... C'est pas que j'en avais pas spécialement envie, puis on avait les consoles familiales généralement, c'était surtout un de mes frères qui était vraiment très jeux vidéo, etc., donc il achetait la PS4, tous les... tout tous les jeux qui étaient... donc je pouvais jouer un peu avec lui quand il était là.

**Est-ce que tu étais la sœur qui regarde son frère jouer ?**

J'ai toujours aimé regarder les gens jouer au jeu, mais je joue avec eux aussi, je joue avec eux.

**C'est vrai que moi, ayant un grand frère, c'était beaucoup ça aussi. On avait un PC familial, mais c'est toujours lui qui l'avait parce que bah, il était plus fort que moi, et donc à chaque fois, il se battait, et on se battait pour avoir le PC, c'est lui qui gagnait et je me retrouvais à regarder, littéralement le backseat [regarder quelqu'un jouer en lui donnant des instructions ou des conseils) en fait. Donc c'est pour ça que je pose la question, c'est souvent notre rôle nous quand on est petit frère ou petite sœur. Et du coup, tu joues surtout en multijoueur, en fait, je comprends bien ?**

Oui. C'est beaucoup des jeux multijoueurs, et du coup, je me suis fait un groupe d'amis sur internet, donc c'est surtout avec eux que je joue généralement, à presque tous les jeux.

**OK, beaucoup des potes entre guillemets virtuels quoi.**

Oui, alors oui, ils sont allez loin donc c'est compliqué de se voir dans la vraie vie ?

**Ça t'arrive de jouer aussi avec des potes IRL ou pas du tout ? Ptet aux ADT ?**

ADT de temps en temps à LoL vu que je les ai rencontrés avec le tournoi de League of Legends, donc je les ai encore dans mes listes d'amis et puis de temps en temps, on joue ensemble sur LoL.

**C'était quoi ton pseudo à LoL, sur le tournoi ?**

[Pseudo supprimé].

**[Pseudo supprimé]... Je me demande si on a pas joué l'un contre l'autre aussi à un moment donné. Tu jouais support ?**

Je jouais Galio support ouais.

**Galio support, OK.**

Après, le dernier, mon Galio était banni tout le temps, donc c'était Renata ou Swain.

**Moi, j'étais off rôle, parce que je suis main support, mais ils m'ont mis en top lane, donc c'était pas...**

Je peux vraiment pas jouer autre chose que support, j'ai un niveau pire qu'Iron je pense dans tous les autres rôles, donc c'était pas la peine de jouer si c'était pas support je pense.

**Moi, tu vois en support je suis émeraude, mais en top lane bon disons que j'ai pas gagné une seule de mes lanes, de tout le tournoi, c'était horrible, je me faisais juste bully [harcelé] tout le tournoi, c'était une expérience particulière, mais bon ça... comment dire... ça travaille la modestie on va dire.**

Non mais j'étais main top, au début, j'étais main top, mais au bout d'un moment j'arrivais à rien gagner peu importe le match up, si on inversait les match up etc, j'arrivais pas du tout, j'en avais marre, ça me faisait très mal donc je me suis dit je vais faire une pause en support et là ça fait 2-3 ans que je suis en "pause support".

**C'est rare en plus les Galio support, donc c'est intéressant, c'est plutôt mid lane quand même, t'as déjà essayé en mid lane Galio ?**

Je joue rarement en mid lane vu que mes potes sont mid et la plupart d'entre eux aiment bien la mid lane, et puis je suis pas très intéressée non plus par ça donc j'ai du le jouer une fois vite fait.

**OK. Donc oui principalement des jeux multi et c'est avec les mêmes potes que tu joues aussi à Valorant tout ça ?**

Ouais.

**OK, alors du coup ça répond à cette question là. Alors du coup, on va pouvoir commencer à parler politique. Est-ce que tu t'intéresses à la politique ?**

Oui, pas... je suis pas fixée dessus mais oui, de temps en temps.

**Comment est-ce que t'as commencé à t'y intéresser ? Vers quel âge à peu près ? Comment c'est arrivé dans ta vie on va dire ?**

La GGSP, la spécialité, ça a vraiment ouvert tout. Bah disons que mon père était très très intéressé par ça mais comme avec son ex-femme bah elle aimait pas du tout ça on en parlait jamais et puis une fois que j'ai commencé à m'intéresser un petit peu avec la spécialité, du coup à la famille on parle beaucoup de ça et puis c'est... ouais c'est vraiment la spécialité qui a tout changé je pense.

**T'as vraiment eu une prise de conscience au lycée quoi ?**

Vraiment j'ai énormément apprécié cette spécialité ou c'était peut-être les professeurs qui étaient hyper... qui faisaient bien passer le message mais ça m'intéressait beaucoup avec les relations internationales etc.

**OK d'accord. Et aujourd'hui tu te situerai ou politiquement à peu près sur l'espace gauche droite ?**

Centre gauche, peut être. Si le centre existe, ça serait à peu près là.

**Centre gauche, OK. Est-ce que tu saurais expliquer ton positionnement ? Comment ça se fait que tu te sois retrouvé à te positionner au centre gauche ? Est-ce qu'il y a eu des choses qui se sont passées ? Peut être des amis qui t'ont convaincu ?**

Alors je pense pas, c'est surtout bah je pense que c'est déjà avec la famille. Mon père était socialiste, il a toujours été très socialiste. Ma mère, elle vient d'Azerbaïdjan. Et donc elle est très sur l'humain, le rapprochement avec les personnes et tout, puis bah je pense que du coup ça s'est forgé petit à petit et je savais pas vraiment où me positionner honnêtement. Je savais que j'étais pas trop de droite, mais sur l'échelle j'avais un peu du mal, et puis il y avait le un site internet j'ai oublié comment il s'appelle, où on pouvait...

**Politiscales.**

Ouais Politiscales. Donc je... je suis pas spécialement pour un parti en particulier, mais ça se rapprocherait surtout du socialisme, de la gauche en tant que tel. Pas trop de Mélenchon, mais euh...

**Mais donc on est plutôt sur du parti socialiste, Europe Écologie Les Verts...**

A peu près, ouais.

**Et bah justement, j'allais te poser la question, tu t'es jamais encartée dans un parti politique du coup ? C'est jamais un truc qui t'a intéressée ?**

Pas spécialement, et je suis pas... j'ai pas fait de grève ou je suis pas allée militer.

### **T'as jamais manifesté ?**

Non, ça m'a jamais trop tentée. Je suis un peu introvertie, et puis bon les jeux... franchement je préfère une bonne partie de League of Legends chez moi.

**Tu sais moi, c'est pareil, moi j'ai commencé à manifester relativement tard parce que je me suis politisé vers 2017 je pense, ma première manif ça devait être en 2021 donc il y a quand même eu un long temps où j'étais pareil un peu... moi ça me faisait peur en fait d'aller manifester, je me disais mais tiens je vais me faire gazer je vais me faire matraquer ça fait peur tu vois. Et du coup mon petit conseil si un jour t'as envie d'essayer c'est de commencer par les manifs tranquilles et le truc pour moi moi la première manif que j'ai faite c'était les marches pour le climat parce que justement c'est assez posé tu vois c'est pas les manifs les plus hardcore c'est tranquille c'est là où il y a pas beaucoup de risques que ça se passe mal quoi c'est genre...**

OK.

### **Et du coup, est-ce que t'as voté aux élections du coup ?**

Euh présidentielle et législative oui, et je compte le faire pour les européennes.

### **OK, est-ce que tu serais à l'aise pour me dire pour qui t'as voté ?**

J'ai voté pour Macron pour les deux parce que j'hésitais avec le parti socialiste mais c'était entre vote utile et le fait de, est-ce que je, je me suis dit que je votais Macron déjà contre Le Pen même au premier tour parce que je me suis dit que euh si je vote pour lui je peux pas je peux techniquement pas, comment expliquer... Je saurais pas trop expliquer, c'est plus... Je prends la responsabilité de voter Macron, je peux pas critiquer mon... après je peux pas critiquer ce qu'il fait etc. Enfin on peut toujours critiquer après avoir fait, mais je vais dire je prends la responsabilité de voter pour lui donc je la prends entièrement, même si je suis pas spécialement d'accord avec tout ce qu'il fait. Étant donné que je le fais en partie contre Le Pen, je sais pas trop comment expliquer. Et aussi un peu contre Mélenchon parce que je suis pas très fan.

### **Alors qu'est-ce que tu te...**

Mais si c'était vraiment mes idées ça aurait été plus socialisme mais je savais qu'il allait pas très bien passer au deuxième tour.

### **Donc c'était plus un vote stratégique qu'un vote d'adhésion quoi.**

Ouais.

**Et du coup, au second tour vote barrage je suppose assez classique quoi. Et c'est intéressant parce que je me demande du coup qu'est-ce qui te, qu'est-ce qui te plaît pas justement chez Mélenchon et chez Le Pen spécifiquement ?**

Bah Le Pen ça serait surtout, non peut-être Mélenchon ça sera plus simple. Euh Mélenchon c'est surtout le fait que, il... Pour moi peu importe les idées qu'il va dire peu importe ce qu'il dit, lui, il a juste envie d'avoir le pouvoir. Donc en fait peu importe ce qu'il va dire même si ses idées sont intéressantes il va potentiellement tout changer si c'est pour aller au pouvoir en fait. Toutes ses idées ça n'a pas de sens au final puisqu'il peut toujours changer. C'est... Je le considère un peu comme un chien enragé qui juste, qui va aboyer sur tout et n'importe quoi et sur toutes les personnes qui le suivent et puis qui va tout faire pour avoir le pouvoir peu importe la manière et donc même si ses idées peuvent être intéressantes pour moi elles comptent pas étant donné le personnage.

**Ouais un peu « démagogie, accession au pouvoir » ?**

Ouais, et pour Le Pen bah c'est principalement ses idées et bah la succession avec son père et bon les idées assez... Je sais pas si on peut dire du coup extrême droite mais...

**Non mais oui en gros pour Mélenchon c'est plus le personnage qui pose problème et chez Le Pen c'est plus le contenu.**

Ouais voilà.

**OK, je comprends. C'est intéressant. Mais du coup, un vote Macron un peu par défaut finalement.**

Un petit peu.

**Parce que c'est vrai que la ligne socialiste...**

J'étais pas complètement contre ce qu'il avait fait. Je trouvais qu'il y avait certaines choses qu'il avait faites qui étaient un petit peu extrapolées par la population qui disaient qu'il faisait que de la merde, mais il y avait quand même certaines choses. Dans tous les cas, il était quand même dans des situations où c'était compliqué pour lui avec le Covid, c'est pas comme si il l'avait voulu, etc. Et c'était assez nouveau, donc c'est forcé qu'il y ait des erreurs, qu'il y ait des choses, etc., mais dans l'ensemble, ça a été quand même assez bien... assez bien géré. Il y avait quand même certaines choses qui, en dépit du contexte, il y avait quand même des choses qui étaient assez bien, et donc je peux pas non plus jeter la pierre sur lui complètement.

**Est-ce qu'il y a un truc qui t'a marqué, qui t'a plu dans son mandat, une mesure ou un truc où tu t'es dit "OK ça c'est vraiment cool" ?**

Il me semble que c'est le repas à 1 euro qu'il avait fait.

**Pendant le Covid, ouais.**

Ça c'est pas si mal franchement, c'est vrai que les mesures en tant que telle j'en ai pas tellement en tête de base donc je saurais pas en dire une qui m'a particulièrement....

**Non mais le repas à 1 euro c'est un très bon exemple, c'est vrai que ça nous a quand même bien aidé pendant la période du Covid où c'était déjà un peu la galère, au moins on pouvait manger, c'est déjà ça.**

Ouais

**OK, d'accord. Bah écoute merci beaucoup, on va pouvoir attaquer la 4ème partie. Alors j'aime bien commencer cette partie par une question qui est très large, hum, parce que c'est un sujet qui revient assez régulièrement, et donc je vais te poser la question un peu de façon bruit de décoffrage. En gros la question c'est en règle générale est-ce que tu dirais que la politique a sa place dans le jeu vidéo ? C'est un peu large j'en ai confiance mais j'aime bien commencer par ça parce que c'est un truc dont on entend souvent, c'est un débat qui revient assez régulièrement je trouve.**

Par politique on parle de hum de la politique avec hum de la gauche droite et les ou les enjeux politiques ?

**Alors souvent il y a deux façons tu vois c'est enfin moi je vois la chose de deux façons différentes après c'est mon avis mais t'as un t'as les jeux vidéo qui ont un message politique, transmettre un message politique dans le jeu dans l'histoire etc. et après t'as l'inverse c'est quand c'est la politique qui sert du jeu vidéo ou là ça va être plus par exemple je sais pas tel politicien fait un jeu dans le cadre de sa campagne, hum, je sais que Macron a fait un serveur Minecraft par exemple, hum je sais que Mélenchon a fait un jeu de combat.**

Ah je savais pas.

**Si si ouais Macron a fait un serveur Minecraft pendant la campagne où tu pouvais rejoindre le serveur et il y avait justement des mesures ou des trucs comme ça, et je sais que Mélenchon avait aussi fait un jeu vidéo de combat où c'était lui qui tapait les autres candidats, enfin voilà, donc souvent il y a un peu ces deux aspects là, hum hum hum, et donc t'as un peu ce débat où t'as des gens qui**

**disent ouais non mais laissez nous tranquille avec vos trucs de politicien restez chacun dans son camp et d'autres qui disent non mais c'est très bien c'est un outil de communication comme les autres donc j'aimerais bien avoir un peu ton avis là-dessus, hum.**

Pour ce qui est de la partie les politiciens qui utilisent le jeu vidéo, franchement je suis personnellement pas fan même si c'était un parti politique que j'aimais bien je suis pas sûre que j'aimerais jouer au jeu, c'est surtout parce que je préfère que le jeu soit... Je préfère la qualité du jeu plutôt que ce qui a fait le jeu hum et ses idées derrière. Je dirai pas que je suis contre mais que je suis pas très pas convaincue. C'est pas une idée qui m'emballerait spécialement.

**Pas convaincue ?**

Ouais je suis pas très convaincue mais je suis pas opposée complètement c'est juste que je le regarderais j'essaierais de voir ce que c'est mais j'y toucherais probablement pas.

**Hum OK.**

Et puis pour politique dans le sens où il y a des enjeux politiques dedans je pense qu'il y en a déjà pas mal ou bah derrière il y a les idées de par exemple des désastres écologiques ou des mondes dystopiques où il y a... Où la société elle s'écroule etc par les pratiques qui ont été mises en place là alors franchement moi j'aime bien enfin c'est en fonction de l'histoire de comment c'est tourné avoir un petit un petit message politique derrière c'est pas mal. Un petit peu comme dans les histoires, dans un peu de tout.

**Est-ce qu'il y a un jeu auquel tu aurais joué qui t'aurait peut-être marqué justement de par son message ? Hum, je sais pas si tu joues aussi à des jeux solo de temps en temps ou pas ?**

J'en ai joué un peu, notamment à Alice Madness Returns. Je sais pas si tu connais, mais c'est une version d'Alice au pays des merveilles mais dans un monde où un peu de façon horreur... où elle est, c'est une fille un peu psychotique où elle est psychologiquement instable. Mais je vois pas trop de messages politiques, je sais pas si il y a un grand message politique dedans.

**Bah, il y a, après je sais pas j'y ai pas joué mais déjà il y a un message sur la santé mentale peut-être.**

Ah oui. Moi je sais pas trop. Bah, après sur la manière dont le système de santé il est fait, parce que du coup c'était surtout le système de santé qui, c'était surtout l'hôpital psychiatrique qui la rendait plus folle qu'elle ne l'était en fait. C'est vrai que j'ai pas de jeu en tant que tel...

**Peut-être que ça dénonce un petit peu du coup le système hospitalier...**

Potentiellement oui. *Rire*

**Après je sais pas, j'y ai pas joué donc peut-être que je parle dans des théories un peu foireuses.**

Mais non mais si c'est possible, si, si, si, si. Je pense que ça serait le message le plus parlant qu'il y aurait, mais en fait c'est un monde, tout le jeu se passe dans un monde qui est détruit, mais en fait ce monde détruit c'est dans la tête d'Alice donc c'est pas spécialement environnemental c'est surtout je pense psychologique et puis sur une critique du système de santé mais je verrais pas grand chose d'autre. Et à part Minecraft et League of Legends je sais pas trop s'il y a d'autres messages.

**Ah, League of Legends il y a beaucoup de critiques politiques, quand tu parles un peu Noxus, on peut voir un petit peu d'impérialisme. Après c'est compliqué, c'est le lore en plus puis tout le monde suit pas forcément le lore à fond parce que c'est quand même un sacré bordel mais, OK. Et du coup, vu que tu joues beaucoup en multijoueur et tout, et tu me dis que tu joues beaucoup avec des potes virtuels, enfin entre guillemets encore, est-ce que ça vous arrive de parler politique pendant la partie, entre les parties?**

Non, pas vraiment. On est vraiment un groupe où on s'insulte pour dire bonjour et puis vraiment on est, on parle vraiment très peu de ça. Je sais même pas si je me rappelle avoir parlé de ça un jour, on est vraiment là pour le fun, c'est en dehors de tout ce qui peut se passer dans nos pays.

**Vous parlez pas d'actualité ou truc comme ça?**

Non, non, non. C'est vraiment un groupe entre guillemets dépolitisé.

**Oui, OK. Est-ce que quand tu joues en multijoueur, est-ce que tu dirais que le jeu vidéo spécifiquement en multijoueur du coup peut être un espace de discrimination sexiste, raciste, tout ça?**

Il y a toujours des cons. Mais il y a toujours des cons que ce soit dans le jeu ou dans la vraie vie donc je dirais pas que ça favorise. Après il y a le côté anonymat derrière qui peut jouer sur le fait qu'il y ait des gens qui fassent plus de remarques ou plus de choses. Mais j'ai pas spécialement été touchée par ça. Donc je saurais pas trop me placer là-dessus je pense.

**Toi tu t'es jamais pris des remarques ou des réflexions sexistes par exemple?**

Ça a pu arriver mais ça m'a pas marqué.

**Si je pense par exemple à, c'est un exemple qui m'est beaucoup cité mais tu me dis que tu joues à Valorant, est-ce que tu parles dans le chat vocal de Valorant?**

Je parle pas souvent pas parce que je suis une fille mais parce que j'ai pas spécialement envie généralement. C'est des cons même s'ils font pas des remarques sexistes généralement ou c'est des enfants qui crient dans leur micro et bon parler avec eux c'est pas ouf. Mais quand je parle généralement ça se passe assez bien ou c'est pas des remarques sexistes mais ils ont envie de sortir avec moi je sais pas. C'est pas sexiste mais du coup bon voilà.

**Quelque part il y a un petit côté un peu quand même.**

Il y a quand même un peu oui mais c'est pas des insultes déjà. Je sais pas si c'est mieux mais bon.

**C'est pas de la haine mais c'est pas forcément...**

Il y a un changement de comportement quand même. Tu sens une différence dès que tu prends la parole dès qu'ils vont comprendre que t'es une meuf... Mais généralement ça me touche pas spécialement.

**Ouais, t'arrives à ignorer le truc et juste à profiter de ta partie avec tes potes. Et justement, je voulais te poser la question, quand tu joues avec tes potes qui sont là quand ce genre de situation peut arriver où t'as des mecs qui vont être un peu voilà, c'est quoi la réaction globale, est-ce que c'est drôle, est-ce que y'a, est-ce que vous le mutez?**

Alors c'est pas arrivé très souvent soit parce que je jouais seule soit parce que quand je joue avec mes potes on est tous ensemble donc y'a pas d'autres personnes avec nous mais généralement y'a pas spécialement de réaction. A part qu'ils aiment pas la personne au final. Mais bon, ils commencent pas trop à l'insulter non plus, c'est pas... Comme je réagis pas spécialement à ça. Ils ont pas non plus, je sais pas...

**OK alors, il va me rester trois petites questions alors. La première, est-ce que t'as déjà été victime de moqueries en lien avec ta pratique du jeu vidéo ? Tu sais, style "tu joues trop, va toucher de l'herbe", "t'es un geek", etc. "T'es un no life" peut-être, des truc comme ça ?**

Ouais, mais c'est surtout pour rigoler je pense. Honnêtement, c'était quand on dit qu'on joue à League of Legends, y'a toujours cette réaction de base mais pour, je dirais plutôt que c'était pour rigoler. Après ça se trouve je me trompe, mais pour moi c'était

surtout pour rigoler du fait que "oh elle joue à LoL", "oh il joue à LoL" et tout, mais mes parents m'ont jamais rien dit sur mes pratiques de jeu vidéo. Mes potes jouent aux jeux vidéo et puis, bah même si ils aiment pas trop, ils ont jamais réellement trop, je crois.

**Ça reste de la blague.**

Ouais généralement c'est de la blague, sauf si je l'ai mal compris.

**OK, mais ouais quand t'as commencé du coup, t'as commencé t'étais déjà au lycée c'est ça du coup ?**

Oui, j'étais en seconde, fin de seconde.

**Attends je reviens sur... Oui voilà c'est ça. Je voulais te poser la question aussi parce que justement on parlait tout à l'heure d'Emmanuel Macron. Je sais pas si t'avais vu à l'époque quand il y avait eu les émeutes en juin 2022, tu sais après la mort de Nahel, quand il avait justement dit que les jeunes dans la rue étaient intoxiqués par les jeux vidéo tout ça etc comment tu réagiras toi comment t'as réagi à ça à l'époque ?**

Pour moi c'était surtout du marketing politique parce qu'il a aussi dit, parce qu'il a aussi été vers Kameto etc. Non pas Kameto. Il a été voir pour le Z-Event. Oui pour le Z-Event en disant oui c'est super ce que vous faites les jeux vidéo etc et il y a vraiment un contraste entre ce qu'il a besoin de dire à certains moments pour pouvoir garder son image présidentielle. Je pense pas que ce qu'il ait dit à propos de Nahel ça reflète vraiment ce qu'il pense de ce qui ce soit réellement passé et que c'est plus un jeu politique. Parce que pour moi personnellement c'est pas les jeux vidéo qui rendent violent, enfin tous les jeux quels qu'ils soient que ce soit Monopoly ou peu importe... Enfin on est on peut être un peu plus énervé ou un peu moins mais ça n'est jamais un facteur de violence en tant que tel. Et il y a aussi, j'ai vu une étude aussi aux États-Unis où les meurtres dans les écoles avec les armes à feu etc c'est pas spécialement lié non plus à la consommation de jeux vidéo. Je sais pas, pour moi c'est surtout marketing.

**C'est un cliché mais que lui il a employé dans le cadre d'un calcul quoi.**

Ouais.

**Peut-être pour rassurer un électorat un peu plus peut-être un peu plus âgé. Je sais pas.**

Oui, un peu plus de droite, peut-être un peu plus âgé ou ouais.

**Et justement tu me parlais un peu de ce cliché tu sais sur les jeux vidéo rendent violent, il y a plein de clichés comme ça il y a aussi sur l'addiction je sais pas est-ce que tu dirais que les jeux vidéo rendent addict par exemple, enfin sont addictifs quoi.**

Ils ont des mécanismes addictifs mais il y a des gens qui tombent dans l'addiction mais comme la cigarette comme l'alcool, comme la drogue comme à peu près tout. Est-ce que ça rend particulièrement addict par rapport à d'autres choses je pense pas.

**OK.**

Après c'est vrai que quand tu finis sur une défaite à League of Legends t'as envie de continuer pour... *Rire*

**Moi c'est l'inverse quand je finis sur une défaite je suis fatigué j'ai plus envie de jouer c'est plutôt quand je suis sur des victoires que je me dis OK faut maximiser les victoires c'est une bonne journée faut monter mais dès que je fais une lose ça y est ça me saoule et je vais faire autre chose.**

Moi c'est l'inverse, si je gagne et que je suis en ranked je me dis "ça c'est bon, si ça se trouve je vais rejouer et je vais perdre tout ce que j'ai gagné là tout de suite" et donc il faut peut-être que je m'arrête maintenant que je prenne une pause et que peut-être plus tard je revienne pour euh...

**OK, et euh, sinon justement un peu ces stigmates là, euh, les jeux vidéo rendent violent machin. Est-ce que tu dirais qu'ils sont encore persistants aujourd'hui auprès de la population ? Qu'il y a encore beaucoup de gens qui pensent ça plus ou moins qu'avant ou pareil ?**

Alors je pense que moins qu'avant forcément, vu qu'avec internet et puis vu qu'on en parle de plus en plus vu qu'il y a aussi pas mal de professionnels dans l'e-sport maintenant, je pense qu'il y a moins de préjugés là-dessus mais je saurais pas dire à quelle échelle vu que je parle pas beaucoup à des gens qui sont sceptiques du jeu vidéo, donc euh, j'aurais pas un avis précis là-dessus.

**T'as jamais entendu ce discours de par quelques-uns de tes proches, ce genre de cliché là, t'y a pas été confronté ?**

Non, je crois pas. J'essaye de chercher mais je crois pas.

**Mais je pense que c'est peut-être aussi générationnel, tu vois. Après on n'a pas un écart d'âge incroyable mais je sais que moi quand j'étais jeune, et moi j'ai commencé à jouer tôt aussi parce que quand j'étais au collège je jouais déjà, et je**

**sais que ce genre de discours niveau des camarades de classe ça pouvait arriver, "ah ouais t'es un geek" etc machin, j'y avais droit tu vois.**

La plupart des gens dans ma classe que ce soit au collège etc, ils jouaient à des jeux vidéo aussi, il y en avait qui commençaient Fortnite quand c'est sorti, il y en avait qui étaient vraiment sur la PS4 et tout donc il y avait presque tout le monde qui joue à peu près un peu aux jeux vidéo donc euh, c'était moins présent chez les jeunes, puis mes parents ont toujours été très compréhensifs donc ça, je voyais très peu la famille de mes deux parents donc les plus vieux n'ont fait plus de remarques que ça je crois.

**Ah ouais parce que tes parents sont divorcés en fait ?**

Euh non, c'est compliqué mais en gros ma mère, sa famille est en Azerbaïdjan donc je vais pas la voir souvent, je peux pas la voir souvent.

**Elle aussi ?**

Non, ma mère elle est en France maintenant, elle a été naturalisée mais du coup sa famille je la vois rarement et puis comme je parle pas russe couramment c'est surtout un intermédiaire avec ma mère, donc on parle pas spécialement jeux vidéo. Et du côté de mon père, il avait une famille très chrétienne bien conservatrice, mes grands-parents sont morts et puis il est pas en très bon terme avec eux donc bon, on les voit très peu, on en parle pas. Et donc mes parents sont ensemble mais c'est juste qu'il avait une femme avant qui était la mère de mes frères, c'est compliqué.

**Ah oui, et puis du coup tu me disais en plus que tes frères jouaient aussi aux jeux vidéo avant toi et du coup peut-être qu'ils ont aussi...**

Peut-être qu'ils ont eu plus de remarques, et comme j'ai toujours eu des bonnes notes, ils pouvaient rien dire, ils avaient pas l'excuse de "arrête de jouer va réviser".

**Ouais, t'as pas eu de baisse de notes quand tu t'es commencé à jouer ?**

Non, je crois pas, pas plus que ça.

**Et puis bon en plus à cette période là si tu me disais en plus en confinement et tout, il y avait quand même plein d'autres facteurs.**

Et comme j'étais à l'internat, j'étais à l'internat donc je pouvais pas jouer à lol pendant la semaine dans tous les cas.

**Ah, t'étais en internat toi ?**

Ouais, comme c'était à Reims, c'est à 1h30 de chez moi, faire le trajet c'était compliqué.

**Ah oui quand même ouais.**

Donc l'internat c'était plus...

**Mais comment ça s'est fait que tu te retrouvais aussi loin de chez toi ?**

Pour le japonais, pour la LV3 japonais.

**Ah pour le japonais, putain, c'est marrant ça. Pourquoi le japonais, c'est parce que t'étais fan du japon peut-être ou ?**

Ça a commencé par les mangas les animés et tout puis après je me suis intéressée à la culture et tout puis je me suis dit... J'aimais bien finalement et puis j'ai toujours aimé apprendre des langues donc je me suis dit pourquoi pas.

**Et ça t'a jamais tenté d'apprendre le russe du coup ?**

Alors le russe j'ai commencé à l'apprendre avec ma mère et alors je sais plus trop pourquoi mais on a pu trop reparler de ça quand j'étais petite et donc on a un peu arrêté et donc je sais parler un peu russe et j'ai un petit j'ai des mots qui n'existent pas en russe mais que ma famille elle comprend vu que je les dis depuis que je suis toute petite donc on arrive à communiquer quand même un peu ensemble.

**Ça veut dire que là je peux te dire "Здравствуйте меня зовут Реми", ça va ?**

Oui, non ça va ça va.

**Moi j'ai fait du russe en fait au collège lycée et mais j'étais nul vraiment je connais la moitié de mon alphabet je pense que je m'arrête à "А Б В Г Д Е" après c'est tout.**

Je connais l'alphabet et tout mais c'est surtout les terminaisons un peu comme en latin..

**Signe mou signe dur tout ça...**

J'arrive pas à les entendre ça.

**C'est l'enfer. Je n'ai jamais compris, j'ai fait 7 ans de russe, de la 6e à la terminale et pourtant je suis vraiment au stade où je connais 2-3 phrases je peux dire aussi "Я люблю играть в компьютер" "j'aime jouer à l'ordinateur" mais c'est tout vraiment ça va pas beaucoup plus loin. Et puis c'est marrant parce qu'en plus... Je sais pas je raconte ma vie là d'un coup mais quand on était au collège ils faisaient même des voyages scolaires en Russie où tu pouvais partir une semaine en Russie bon moi j'ai pas pu le faire parce que ça coûtait trop cher j'ai beaucoup de potes qui l'ont fait et c'est un peu un regret que j'aurais bien aimé. Bon cela dit je suis pas sûr que ce soit encore d'actualité maintenant je suis pas certain que ce soit maintenu.**

Ça m'étonnerait *Rire*

**C'est un peu moins flex de dire que tu parles russe maintenant...**

Bah après russe il y a d'autres pays comme l'Azerbaïdjan etc il y a plein de pays qui le parlent donc c'est pas non plus.

**Et du coup mais bon c'est une question un peu perso mais du coup le conflit russo-ukrainien vous en avez jamais parlé avec ta mère justement ?**

Alors ma mère elle est très pragmatique et tout donc il y a pas de soucis avec ça elle condamne fortement l'action de la Russie par contre ma grand-mère est une fan absolue de Poutine mais absolue absolue elle pourrait vendre ses enfants sérieusement pour Poutine.

**Ah oui OK.**

Vraiment elle n'aurait aucun scrupule à vendre ses enfants pour Poutine. Et du coup c'est un peu bon c'est pas ouf quoi.

**Ouais, c'est pas le sujet à aborder à Noël.**

Voilà, c'est pas trop le sujet à aborder. Et puis ma mère prend un petit peu de distance avec ça et puis bah on est en France donc on est moins confronté à ça mais c'est vrai que du coup ma cousine qui reste en qui reste en Azerbaïdjan et qui est très confrontée à ma grand-mère on s'inquiète un peu.

**OK d'accord bah c'est hyper intéressant en vrai parce que c'est c'est quand même particulier quoi d'avoir la famille justement russophone et tout machin. Moi je sais que dans ma famille le seul lien que je peux avoir c'est que mon grand-père**

du côté de mon père en fait il a hébergé une Ukrainienne mais depuis bien avant la guerre en fait il l'héberge depuis 20 ans, parce que elle avait des parents en prison ou alcoolique quoi. Et du coup quand il y a eu la guerre c'était très particulier parce que bah elle est revenue en France pour fuir la guerre alors qu'elle avait déjà 20 piges donc normalement t'avais besoin d'être hébergé à 20 piges parce que voilà on l'hébergé quand elle était jeune mais du coup c'était assez intéressant parce qu'il y avait même un article dans la Voix du Nord qui parlait de lui. Mais c'est vrai que ouais c'est quand même assez intéressant parce que c'est un conflit en même temps dont on parle beaucoup dans les médias et tout machin tu vois. Mais c'est intéressant aussi d'avoir le point de vue de personnes qui sont un peu plus concernées. Bon après là c'est l'Azerbaïdjan c'est pas directement le pays concerné mais un petit peu tu vois genre

Il y a pas mal de personnes âgées en tout cas surtout des mamies des mamies russes qui sont fans absolues de Poutine mais à un point c'est inimaginable et elles n'écoutent que la télé etc et peu importe les arguments peu importe ce qu'on pourra leur dire ils diront non c'est de la propagande occidentale c'est les américains c'est machin etc. Poutine le dieu, vraiment c'est...

**Ah c'est fou...**

On ne peut pas dire quoi que ce soit sur c'est impossible de pouvoir la convaincre.

**À ton avis c'est quoi c'est une espèce de nostalgie de l'URSS ou c'est...?**

Je saurais pas trop dire. Déjà ma mère elle est elle a jamais été en très bon terme avec sa mère donc elle sait pas non plus trop ce qui se passe dans sa tête mais elle arrêtait pas de dire aussi qu'elle était russe alors on sait même ma mère elle ne sait pas si elle est vraiment russe ou si elle s'imagine être russe parce que ça la rapprocherait de Poutine. Mais euh psychologiquement je sais pas ce qu'elle a vécu dans sa vie pour en arriver là.

**Ouais bon OK d'accord excuse-moi j'ai un peu digressé.**

T'en fais pas.

**Bah du coup je crois qu'on a fait le tour de mes questions j'ai l'impression que j'ai rien oublié. Ouais je pense que j'ai fait le tour de mes questions euh hum. Ah si peut-être quand même un truc vite fait c'est concernant ton engagement associatif en fait aux ADT est-ce que tu dirais que cet engagement il permet aussi de de comment de s'accomplir quelque part un peu politiquement ou c'est vraiment juste une association dépolitisée...**

Je dirais pas que c'est l'association qui me permettrait le plus d'être engagée politiquement parce que c'est vraiment une association où on joue au jeu pour pouvoir

renverser les fonds à une association caritative etc et on parle pas spécialement de politique plus que ça, on joue à Smash enfin c'est...

### **Vous parlez pas de politique au sein de l'asso ?**

Alors je suis pas très souvent, je suis pas très souvent à l'asso, une fois ou deux par semaine et puis comme je connais pas très bien les gens qui y sont je sais pas trop. On a jamais vraiment parlé...

### **Comment tu t'y retrouvais du coup dans l'asso au départ ? C'est un pote qui t'a intégré ou ?**

Alors je voulais y aller depuis que je suis arrivée en licence depuis la L1 sauf que j'ai toujours eu très peur d'aller vers les gens et donc ça a tardé jusqu'à la L2 jusqu'à le second semestre de L2 et du coup il y avait un des mecs avec qui j'avais gagné le tournoi de League of Legends on s'était promis tous les deux que on irait tous les deux à l'asso voir comment c'est etc bon lui il est pas resté mais moi du coup je suis resté et puis j'aimais bien c'était sympa on jouait aux jeux mais on parlait pas spécialement de politique.

### **Tu y as été par toi-même complètement.**

Ça m'intéressait mais du coup j'avais un peu peur d'y aller toute seule et puis il y avait personne avec qui y aller...

### **Et puis en plus quand t'es arrivé à Lille tu devais pas connaître grand monde en fait.**

Je connais personne, je connais personne il y avait quelques personnes de mon lycée mais ils sont dans d'autres facs, je leur ai jamais reparlé depuis on était pas spécialement proches. Comme j'avais déjà fait mon groupe de potes avant, comme j'avais déjà fait un groupe de potes avant de rejoindre les ADT c'est pas trop ce qui m'a permis de créer un réseau derrière.

### **OK d'accord mais ça peut t'arriver quand même de jouer là-bas un petit peu avec eux à Smash tout ça ?**

Oui à Smash.

### **Surtout Smash ?**

Bah j'apprends du coup vu que j'ai commencé à jouer à Smash aux ADT.

**Moi je suis trop nul hein vraiment je suis très nul aussi parce que j'ai pas de Switch chez moi j'ai qu'un PC donc j'ai jamais joué à Smash de ma vie et j'y ai joué 2-3 fois dans ma vie bah justement aux ADT ou pendant la nuit du jeu et je suis vraiment trop guez j'ai pas gagné une seule fois de ma vie genre au maximum j'arrive tu vois j'arrive à mettre un petit round tu vois parce que forcément quand l'autre il est à 150% etc machin mais une partie non jamais gagné de ma vie. Ça m'a valu le surnom à la nuit du jeu mon gobelet c'était marqué "Remi qui perd sur Smash" c'est assez terrible d'être humilié comme ça. Bon bah écoute je crois qu'on arrive à la fin de cet entretien en tout cas merci beaucoup encore pour le temps que tu m'as accordé c'était vraiment super sympa c'était super gentil de ta part c'était grave cool j'ai appris plein de trucs et tout t'avais grave un profil intéressant je trouve je te remercie beaucoup et puis bah écoute je te souhaite une bonne continuation bon courage pour les examens aussi qui arrivent bientôt je pense**

Merci ! J'espère que j'ai pu aider merci.

**Ah bah oui oui complètement dans tous les cas merci beaucoup. Et puis moi je vais aller aux ADT justement cet après-midi pour essayer d'aller récupérer encore des entretiens mais en tout cas merci beaucoup puis je te souhaite une bonne journée.**

Une bonne journée merci à toi à bientôt ciao bye bye.

#### 4<sup>e</sup> de couverture du mémoire

*Ce mémoire de science politique constitue une sociologie politique des joueurs et des joueuses de jeux vidéo. Il s'attache notamment à comprendre leurs comportements politiques, et à essayer de l'expliquer. La thèse du mémoire réside particulièrement dans le fait que les joueuses de jeux vidéos ont un comportement politique différent de celui des joueurs en raison des discriminations sexistes et autres inégalités de genre auxquelles elles font face lors de la pratique vidéoludique. Celles-ci peuvent être le fait des autres joueurs, mais également d'une représentation des femmes dans le jeu vidéo en général discriminatoire.*

*Mots-clés définis par l'auteur ou autrice (3 à 5 mots-clés) :*

- *Sociologie*
- *Jeux vidéo*
- *Discrimination*
- *Sexisme*
- *Socialisation politique*