

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

Analyse des représentations de genre dans un média ludique analogique : une étude de réception

**Etude de cas : « Call to Adventure – Epic Origins
»**

Autrice : Marie Mac Donough
Promoteur : Thibault Philippette

Année académique 2023-2024

Master 120 en Sciences et Technologies de l'Information et de la
Communication

Finalité : Conception et évaluation de médias éducatifs

Remerciements

Je remercie mon promoteur, Monsieur Thibault Philippette, pour son accompagnement qualitatif au cours de l'ensemble du processus de création et de rédaction de ce mémoire. Je le remercie pour sa disponibilité, son écoute, ses conseils, mais également les discussions intéressantes et enrichissantes qui ont pu prendre part durant toute la réalisation de ce mémoire.

Je remercie de tout cœur les douze femmes qui ont accepté bénévolement de participer à mes expérimentations et de répondre à mon questionnaire, ainsi que toutes celles qui avaient la volonté de participer malgré leurs indisponibilités.

Je voudrais remercier deux chercheur·euse·s m'ayant aidé dans la recherche de références lorsque mon sujet était encore flou, que cela ait eu lieu par mail ou visioconférence : Docteure Gabrielle Lavenir et Docteur Vincent Berry.

Un merci particulier à celle qui m'a accompagné et soutenu durant l'ensemble de mon parcours universitaire, ma maman, pour son soutien indéfectible et ses mots réconfortants et motivants durant cette recherche.

Je remercie également Luc pour sa présence, son soutien, mais aussi le support, malgré mes doutes et mes peurs, que celui-ci se soit traduit par des relectures ou des mots pour me rassurer sur la bonne conduction de ce mémoire. Merci aussi à notre petite Hécate, cette adorable boule de poils qui a également contribué à ce soutien.

Je remercie mon amie Laura et mon ami Thomas pour leur relecture et/ou leurs commentaires qui m'ont toujours permis d'évoluer dans mon expertise de recherche, et dont les discussions stimulantes menaient régulièrement à de nouvelles pistes de réflexion.

Merci enfin à mes camarades de STIC, à Fiorile, pour avoir rendu mes après-midi et/ou soirées des dernières semaines de rédaction plus joyeuses et m'avoir permis de prendre des pauses aussi reposantes que qualitatives.

Table des matières

Remerciements	1
1. Introduction	4
2. Revue de la littérature.....	6
2.1. Cadre conceptuel	7
2.1.1. <i>Critical Media Literacy</i> et la considération des audiences	7
2.1.2. De la réception à l'identification, implication des stéréotypes.....	8
2.1.3. Contextualisation et développement actuel du jeu de plateau.....	11
2.2. Cadre théorique	13
2.2.1. Théorie de la réception	13
2.2.2. Théorie du genre.....	15
2.2.3. Définition des stéréotypes de genre	17
3. Problématique et méthodologie de collecte	19
3.1. Question de recherche	19
3.1.1. Hypothèses	20
3.2. Méthodologie.....	21
3.2.1. Call to Adventure – Epic Origins	21
3.2.2. Analyse de contenu.....	23
3.2.3. Observation et entretiens complémentaires	28
3.2.4. Entretiens	32
3.2.5. Retour critique sur la méthodologie	35
3. Analyse des résultats	38
3.1. Analyse de contenu des représentations iconographiques.....	38
3.1.1. Genre des personnages	38
3.1.2. Fonctions des personnages en fonction de leur genre.....	39
3.1.3. Représentation de la sexualisation des personnages.....	43
3.1.4. Représentation de la musculature.....	45
3.1.5. Représentation de l'ornementation.....	46
3.2. Analyse des observations.....	46
3.2.1. Observation 1	47
3.2.2. Observation 2.....	48
3.2.3. Observation 3.....	49
3.2.4. Comparaison des observations.....	50
3.3. Analyse des entretiens.....	52
3.3.1. Profil féministe et vision du féminisme/genre.....	52
3.3.2. Identification, réception et mécanismes d'action.....	54

3.3.3.	Descriptions des représentations	56
3.3.4.	Vision des stéréotypes de genre	59
4.	Conclusion.....	61
4.1.	Synthèse des résultats	61
4.2.	Discussion des résultats.....	63
4.2.1.	Call to Adventure, jeu de plateau stéréotypé ?	63
4.2.2.	Attentes stéréotypées et perceptions	64
4.2.3.	Réception négociée.....	66
4.2.4.	Réception segmentée.....	67
4.3.	Conclusion et pistes de réflexion	68
5.	Bibliographie	70

1. Introduction

Les jeux de société sont un média couramment utilisé, indépendamment de l'âge de ses utilisateur·rice·s ou du contexte (familial, amical, pédagogique...) dans lequel on l'y retrouve. Cependant, cet objet ludique reste un média que l'on consomme et au sein duquel l'on peut comprendre et interpréter son contenu de manière distincte. Que ce soit en termes de sémantique, ou d'iconographie, les différents constituants du jeu sont construits au sein d'une culture particulière qui mobilise des artefacts de celle-ci pour sa conception. Ceux-ci sont porteurs de significations. Pour autant, les consommateur·rice·s de jeux ne sont pas passifs ou non-critiques sur ces artefacts et leur signification culturelle. Ils acceptent, construisent ou s'opposent à ces significations grâce à leur propre bagage culturel (Hall, 1980).

L'objectif de ce mémoire est d'étudier la réception que de jeunes adultes, en fin de construction identitaire, peuvent avoir de l'objet ludique sélectionné, à savoir le jeu de plateau « Call to Adventure – Epic Origins ». Le média du jeu de plateau a été sélectionné comme objet du fait de son importante utilisation populaire au sein des foyers ou comme activité sociale. « Call to Adventure – Epic Origins » a été retenu du fait de sa mécanique de jeu principale, à savoir la construction de personnages, à l'aide de cartes mobilisant des représentations iconographiques. Les joueur·euse·s ont comme objectif de façonner leur destinée à l'aide de la construction d'une origine, d'une classe et d'un destin. Les cartes présentent de nombreux personnages. C'est pour cette raison que ce jeu de plateau a été utilisé, car son gameplay, ainsi que ses constituants s'avéraient répondre aux besoins de cette recherche : l'étude des représentations avec un accent sur l'identification potentielle des utilisateur·rice·s.

Pour répondre à l'objectif de la recherche, une méthode majoritairement qualitative, mobilisant quelques données statistiques descriptives, a été construite suite à l'élaboration du cadrage théorique définissant cette recherche comme inscrite dans un continuum de la théorie de la réception initiée par Hall (1980) et des théories féministes permettant une compréhension de la culture dans laquelle s'inscrit la production des objets médiatiques. Cette méthodologie est composée :

- D'une analyse de contenu permettant une meilleure compréhension des stéréotypes de genre en présence, au sein des cartes personnages de « Call to Adventure – Epic Origins » ;

- D'une série d'observations directes de l'utilisation de ce jeu couplée à des entretiens individuels de joueuses permettant d'analyser leur réception de ce même objet et des mécanismes de réception au regard des actions menées.

Si la grille d'analyse de contenu est le fruit d'un croisement entre plusieurs travaux mentionnés ultérieurement, le questionnaire pour les entretiens semi-directifs a été conçu de manière inductive, de même que la grille permettant leur analyse ultérieure.

En termes de résultats, cette méthodologie a mené à une collecte de données permettant de définir que le jeu de plateau est composé de représentations majoritairement stéréotypées en termes de genre, notamment quant à la question de :

- L'occupation majoritaire des hommes dans des fonctions de combat ;
- La sexualisation des personnages féminins à l'aide d'une mise en exergue de leurs attributs sexuels ;
- La musculature développée des personnages masculins ;
- L'occupation des femmes dans des fonctions domestiques/familiales ;
- Le port d'objets ornementaux par les personnages féminins.

Les données récoltées au cours des observations et des entretiens ont également démontré que, dépendamment du contexte d'utilisation ou de mobilisation du contenu, le type de réception des joueuses peut être différent. De fait, au cours des séances de jeu, peu d'interactions portaient sur les représentations de genre des cartes de personnages. Cependant, lors des entretiens individuels, ces représentations étaient critiquées par la majorité des joueuses. Elles se basaient notamment sur leur expérience de consommation médiatique antérieure. Cette consommation préalable provoquait des attentes négatives du fait de la fréquence de rencontre des stéréotypes de genre féminins, majoritairement dévalorisants.

2. Revue de la littérature

La question des représentations au sein des médias, et plus spécifiquement au sein des contenus (vidéo)ludiques, ne date pas d'hier. En effet, si de nombreux débats scientifiques se sont premièrement concentrés sur les représentations de la violence dans ces mêmes contenus, Galloway (2004) s'est davantage intéressé à d'autres dimensions constituant le réalisme, ou non, des jeux (vidéo). Pour lui, il est davantage pertinent d'analyser le réalisme des jeux à travers une posture critique des questions de société, des luttes et des injustices sociales. Cette posture critique s'apparentera davantage au réalisme social des jeux (vidéo). L'intensité de ce réalisme dépendra des conditions matérielles dans lesquelles le/la joueur·euse inscrira son activité ludique. Il utilisera notamment l'exemple des jeux de guerre dont le réalisme social diffère pour un·e étudiant·e occidental·e ne connaissant que peu cette situation comparativement à un·e étudiant·e palestinien·ne vivant dans des réalités sociales plus proches de ce qui est visuellement proposé au sein du contenu vidéoludique. Il est à noter que certaines problématiques ont pris davantage d'espace dans la recherche autour du réalisme social, telles que la représentation de la violence ou du genre.

Comme mentionné précédemment, de nombreuses études s'intéressent à la question de la représentation du genre dans les contenus ludiques. Par exemple, Williams & al (2009) mettront en exergue la surreprésentation d'une catégorie spécifique de la population au sein de ces contenus, à savoir les hommes adultes blancs, comparativement à leur proportion réelle au sein de la population américaine. Cette absence de réalisme sur la question du genre tend à davantage être présente dans les jeux vidéo les plus populaires. Cette problématique autour de la représentation du genre ne touche pas uniquement les contenus vidéoludiques. De fait, en ce qui concerne les jeux de plateau, Poduba (2018) et Oliiviander (2019) ont effectué le même constat. En plus d'une surreprésentation de designers et d'illustrateurs blancs et de genre masculin, les illustrations proposées au sein d'une centaine de jeux de plateau mettaient en avant le même profil : les hommes blancs, aux dépens d'autres genres ou d'autres profils ethniques. De nouveau, les proportions de représentation du genre ne sont pas représentatives de la population. Ce constat a également été celui de Wolin (2023) qui s'est spécifiquement intéressée aux jeux de plateau thématiques sur les mondes antiques. Elle met en évidence le danger que ce manque de diversité peut avoir dans la compréhension globale du monde en plaçant les hommes comme acteurs sociopolitiques prédominants. Cela pourrait influencer notre perception de l'histoire d'une manière biaisée et en inadéquation de la réalité.

Nous pouvons alors constater que la question de la représentation du genre au sein des contenus ludiques reste un enjeu actuel de reconnaissance d'autres profils que celui diffusé majoritairement au sein de ces contenus. Cela questionne également les possibilités d'identification pour les groupes les moins représentés. Ce dernier questionnement sera central au sein de notre recherche.

2.1. Cadre conceptuel

Au sein de cette recherche, les enjeux seront perçus avec une considération accrue pour la culture populaire à travers le jeu de plateau ainsi que de l'implication des joueur·euse·s dans les processus de réception médiatique en mobilisant l'influence des stéréotypes dans la construction de nos représentations.

2.1.1. *Critical Media Literacy* et la considération des audiences

Kellner et Share (2005) définissent la littératie comme : « Un phénomène impliquant l'acquisition des compétences et connaissances de lecture, d'interprétation et de production de certains types de textes et artefacts ; et l'acquisition d'outils et de capacités intellectuelles pour pouvoir pleinement participer à la culture et la société ». La littératie médiatique évolue selon les changements sociaux, économiques et culturels de la société. C'est pourquoi les évolutions techniques et sociales modernes soulèvent de nouveaux questionnements quant à sa définition, ce qu'elle comprend et les pratiques culturelles constitutives de l'acquisition de compétences et connaissances dans le chef des audiences. Le champ de la *Critical Media Literacy* (CML) se focalise notamment sur ce dernier point : les audiences. Cette théorie comprend, à l'instar de celle de Hall (1980) pour qui les audiences, en plus de ne pas être constituées d'un public homogène répondant de manière unilatérale face à un contenu, produisent des compréhensions du contenu influençant en partie les conditions historiques et sociales de création des futures productions. Outre le fait de pouvoir véhiculer des messages informatifs, publicitaires ou politiques, les médias proposent différentes sources d'identification et de compréhension du social qu'il est pertinent de pouvoir critiquer (Alvermann & Hagood, 2000).

Alvermann & Hagood (2000) définissent ce champ théorique comme : « La capacité de réfléchir sur les plaisirs tirés des médias de masse et de la pratique de la culture populaire, la capacité de choisir sélectivement parmi les icônes de la culture populaire ». En effet, dans le concept de littératie, il faut comprendre l'ensemble des pratiques culturelles, en ce comprises les pratiques ludiques, telles que celles émergeant de la culture populaire pour acquérir une

meilleure compréhension de l'ensemble des représentations consommées par les audiences, sans invisibilisation. Si auparavant, la culture populaire n'était pas toujours reconnue comme pertinente pour l'éducation, celle-ci pourrait représenter un outil important sur lequel s'appuyer afin d'adopter une posture réflexive sur les médias consommés en proposant des représentations alternatives, ou encore en questionnant la hiérarchie sociale, les normes sociales avec une attention particulière apposée sur la technologie et les questionnements médiatiques (Funk et al., 2016). En conséquence, il faut adopter une posture critique vis-à-vis des médias, mais également vis-à-vis des structures socio-économiques dominantes dans les représentations et pouvant (dés)avantager différents groupes sociaux dont certains ont manqué historiquement de visibilité dans les prises de paroles médiatiques. La CML part du postulat qu'aucun texte médiatique n'est neutre. Il faut y remettre en question les différents systèmes de domination comme ceux basés sur le genre, la race¹ ou la classe sociale (Funk et al., 2016). Ces systèmes entretiennent la culture hégémonique et (re)produisent les inégalités sociales (Alvermann & Hagood, 2000). Dès lors, ce qu'on peut considérer comme « du sens commun » est, avant tout, la reproduction d'un modèle dominant. Il pourrait être facile de considérer que cette représentation constitue la « normalité » alors que cette dernière répond à différents biais non compréhensifs d'une partie non négligeable de la population (Funk et al., 2016). Il est donc intéressant de s'intéresser aux différentes grilles de lectures que la population pourrait avoir face au même contenu et les conséquences de cette divergence de considération.

2.1.2. De la réception à l'identification, implication des stéréotypes

Plusieurs aspects entrent en jeu au sein de la réception tels que les représentations, le contexte de production et de consommation, l'appartenance de l'objet médiatique reçu et son inscription dans une culture davantage populaire... Tous ces aspects construisent la réception qui, elle-même a des effets dans d'autres processus tels que l'apprentissage. Chaque médium permet des apprentissages distincts (Kozma, 1991). Cependant, au sein de ceux davantage visuels comme cela est le cas pour les jeux de plateau avec des représentations iconographiques, on peut noter, comme hypothèse au sein de cette recherche, une possibilité d'identification. Effectivement, les médias sont co-constructeurs de la perception de soi au sein de la société, et ce à travers la manière de représenter des groupes sociaux distincts au sein des médias de masse (Wohn, 2011). Cette perception de soi influe sur les comportements qui en sont dépendants, mais également sur la formation de son identité sociale (Pitkin, 1967 ; Wohn, 2011). Des études telles que celle de Brooks et Hébert (2006) démontrent la manière dont les médias partagent des représentations

¹ Au sens sociologique, à définir comme une construction sociale.

biaisées du genre, à travers divers stéréotypes, qui entretiennent une vision réductrice des femmes, et plus largement de la diversité en elle-même. Cette représentation est importante pour le processus de construction identitaire, car elle peut être constitutive de schémas cognitifs affectant la formation identitaire et la comparaison sociale (Wohn, 2011). C'est donc important pour l'insertion de tous·tes dans la sphère culturelle et sociale, car ces représentations influent sur nos comportements, mais également sur notre socialisation aux autres en pouvant, lorsque chacun·e se sent correctement représenté·e, considérablement augmenter l'estime de soi essentielle à l'entretien de relations interpersonnelles et aux interactions sociales (Gartner et al., 2013). Plus les médias partagent des représentations diversifiées, moins stéréotypées et positives de groupes préalablement marginalisés et/ou invisibilisés, plus une identification positive est possible ainsi qu'un développement inclusif des minorités (Żerebecki et al., 2021).

2.1.2.1. Définition de l'implication des stéréotypes

De nombreuses représentations visuelles s'appuient sur les stéréotypes au sein de leur conception. Les stéréotypes sont des croyances standardisées au sujet d'un groupe social identifiable (Hamilton, 1979). Ils sont activés lorsque l'on rencontre une personne associée à ce groupe social ou avec plusieurs caractéristiques communes. Ces stéréotypes concernent également le genre en associant un genre précis à une activité humaine ou des caractéristiques physiques/psychologiques.

Bien que les stéréotypes restent pertinents dans l'appréhension du monde et de ses réalités distinctes, ceux-ci peuvent devenir dangereux lorsqu'ils entretiennent des discriminations (Daréoux, 2007). Ils prescrivent, même inconsciemment, des comportements à adopter. En effet, les attentes issues des stéréotypes, notamment, dans les comportements, induisent une perception de la désirabilité sociale d'un individu, pouvant l'exclure lorsque celui-ci ne les confirme pas. Dans ce cas de figure, il aura tendance à être assimilé aux stéréotypes de l'autre groupe social tout en subissant une dévalorisation interpersonnelle (Ellemers, 2018). En plus de discriminer les individus ne répondant pas aux attentes stéréotypées de leur genre, les stéréotypes associés à la masculinité jouissent d'une plus grande valorisation sociétale. Comparativement, il y a une dévalorisation de la féminité. Ces stéréotypes placent des femmes dans des rôles plus passifs et moins visibilisés qui provoquent une sous-représentation de leur genre dans les contenus médiatiques (Daréoux, 2007).

2.1.2.2. Apprentissage des stéréotypes de genre et leurs effets

L'apprentissage des stéréotypes de genre s'inscrit dans l'éducation offerte aux enfants. Que ce soit au travers de manuels d'éducation scolaire formels ou d'objets ludiques plus informels,

ceux-ci reproduisent les inégalités sociales présentes au sein du monde adulte. Cette fréquente confrontation aux stéréotypes de genre va être un outil de construction de la pensée et de la modélisation du monde afin de rendre ce dernier davantage intelligible pour elleux. Ces représentations deviennent alors « limitantes » concernant leur construction identitaire, d'autant plus pour les petites filles. Étant souvent reléguées à des activités de soin, esthétiques, domestiques ou au second plan au sein des histoires consommées à défaut d'en être les héroïnes, la construction de leur champ des possibles s'amenuise comparativement aux petits garçons dans des positions davantage diversifiées et/ou dominantes. Même si le matériel éducatif et ses représentations évoluent, cela est davantage le cas pour la masculinité (Daréoux, 2007). L'autrice prend l'exemple de la paternité. On présente davantage de représentations de celle-ci comme engagées, tandis que les représentations de la maternité restent régulièrement cloisonnées aux activités domestiques, ce qui participe à la construction de lacunes de référence pour les enfants de genre féminin. Ces images véhiculées sont intériorisées par les enfants pour la construction de leur propre identité et la compréhension de ce qui est attendu de leur part. Ces médias éducatifs sont des ressources identitaires importantes pour cette construction qui les encouragent à reproduire ces stéréotypes pour être socialement accepté·e·s (Daréoux, 2007). Les différences qu'ils vont percevoir et assimiler à l'un ou l'autre genre prennent place dès leur deuxième année de vie (Fagot et al., 1992). L'observation étant une clef constitutive de leur apprentissage, si ces distinctions de comportements sont reproduites au sein du foyer, cela encouragera encore davantage cette assimilation et risquera de provoquer une persistance de ces comportements stéréotypés à l'âge adulte (Witt, 1997 ; Martin et al., 2004).

Cependant, il est à noter que l'éducation et la construction identitaire peuvent également être influencées par l'utilisation de contre-stéréotypes. Cela étant, ceux-ci seront plus compliqués à assimiler, car ils seront cognitivement plus « coûteux » tel que le décrit le principe de pertinence de Sperber et Wilson (1986). De fait, il est davantage aisé de constituer des interprétations sur base de connexions cérébrales préalablement construites et entretenues. L'acceptation de nouvelles représentations étant opposées à celles préalablement enregistrées demandera un effort plus important (Ellemers, 2018). Si au sein de l'éducation, les parents adoptent une approche égalitaire entre les genres à l'aide de représentations plus diversifiées, il est démontré que les enfants développeront une meilleure estime d'eux-mêmes. Les contre-stéréotypes ont donc un intérêt dans le développement du champ des possibles proposés à l'ensemble des enfants indépendamment de leur genre, en vue d'améliorer leur bien-être (Witt, 1997) et le vivre ensemble.

2.1.3. Contextualisation et développement actuel du jeu de plateau

2.1.3.1. *Évolution de l'industrie des jeux de plateau*

Comme mentionné précédemment, la considération de médias populaires est importante pour la compréhension des audiences et de leurs influences. Parmi ceux-ci, les jeux de plateau ont une place intéressante, notamment si on suit l'évolution de leur production.

Avant la diffusion de l'impression, les pratiques de jeu étaient généralement limitées à l'opposition de deux participant·e·s concurrent·e·s. L'industrialisation a permis la mise en place de nouvelles techniques de production et de rendre l'expérience ludique plus complexe, en incluant la possibilité de la mobilisation de davantage de participant·e·s : le multijoueur·euse·s (Woods, 2009). De nos jours, les pratiques ludiques incluant des jeux de plateau ont considérablement augmenté. Depuis 1996, l'offre des jeux de société n'a cessé d'augmenter, augmentant par exemple de 200 nouveaux titres de jeu par an en France à 600 en 2017 (Berry, 2017), et ce en parallèle d'une augmentation constante des éditeur·rice·s. Malgré cette hausse tant des pratiques que de l'offre, les données scientifiques autour des expériences de jeu de plateau restent relativement rares du fait d'un faible développement du champ de recherche des « Board Games Studies ». Si ces pratiques étaient autrefois peu étudiées, le manque d'uniformité des définitions de ce qui constitue une pratique ludique est également un facteur limitant pour sa considération scientifique. Il est vrai que ce qui est défini comme « jeu » dépend du contexte historique et social dans lequel il s'inscrit, et donc peut être défini différemment au cours du temps (Henriot, 1969 ; Berry, 2011). Malgré ce déficit de données, certains faits ont pu être vérifiés tels que l'augmentation considérable des pratiques ludiques sur les médias analogiques malgré les avancées du secteur numérique des jeux vidéo. Cette augmentation est en partie due à une féminisation des pratiques. Si auparavant, les jeux de société ainsi que vidéo étaient des passe-temps considérés comme davantage masculins, cela tend à évoluer. De plus en plus de femmes se revendiquent comme intéressées et participantes aux pratiques (vidéo)ludiques (Berry, 2021). Le public cible a donc évolué, de même que l'industrie. Si le jeu était une pratique plutôt familiale, celle-ci s'est vue devenir une pratique culturelle à part entière décroissant des foyers, sans pour autant les quitter (Berry, 2021). Cela a donc modifié l'offre ludique dont les évolutions ont également été influencées par certains mécanismes issus des jeux vidéo, offrant des mécaniques et trames narratives plus complexes qu'auparavant (Barbara, 2015).

2.1.3.2. Ancrage culturel des jeux de plateau et inclusivité

Malgré le fait que les pratiques ludiques analogiques soient encore sous-représentées dans les recherches scientifiques, s'y intéresser pour comprendre leurs effets culturels est tout à fait pertinent (Coavoux & Gerber, 2016 ; Berry, 2021). Que ce soit à travers les mécaniques possibles, les représentations de groupes sociaux ou le développement et les comportements des communautés de fans, le jeu est une expression culturelle des transformations sociales (Berry, 2021). En effet, des aspects tels que les univers créés ou les représentations véhiculées peuvent refléter, mais également être créateur·rice·s de différents aspects de la culture contemporaine. Les penser comme distincts de la culture dans laquelle ils ont été conceptualisés est une erreur. Ils y sont liés ainsi que leur designer·euse·s qui sont elleux-mêmes des individus subjectifs influencés par des idéologies, des pratiques culturelles et leurs expériences de vie (Booth, 2021). Les jeux sont également des artefacts culturels de la société ayant un pouvoir médiatique non négligeable sur les représentations de ses joueur·euse·s sur la société dans laquelle iels évoluent (Flanagan et al., 2009). La pratique du jeu est une pratique culturelle, mais également sociale encourageant les interactions entre joueur·euse·s (Coavoux & Gerber, 2016). Ces interactions sont influencées par les représentations symboliques et simplifiées du monde qu'iels peuvent percevoir, et par leur interprétation de celles-ci. Les représentations construisent un cadre culturel sous-jacent qui crée une série d'attentes mutuelles. Les effets qu'elles peuvent avoir dans la cognition sont donc pertinents à analyser, car les joueur·euse·s se reposent sur elles pour coconstruire leur expérience ludique et leurs relations aux autres dans ce même cadre (Brogère, 2005). Les jeux de plateau permettent également d'analyser la culture participative, car l'interactivité de ce médium est retirée de sa créatrice ou son créateur pour être confiée à ses utilisateurs ou utilisatrices (Barbara, 2015).

En termes de diversité et d'inclusivité, les jeux de plateau ne constituent pas un média tendant à être représentatif de la société. La communauté de joueur·euse·s ne semble pas réunir une diversité de profils raciaux, de genre et d'orientation sexuelle, ce qui est le reflet des représentations hégémoniques de ces objets ludiques. De nouveau, la figure masculine blanche y prédomine sur les autres (Wohn, 2011 ; Woods, 2012 ; Poduba, 2018 ; Oliviander, 2019 ; Wolin, 2023). Cela s'exprime au sein des visuels consommables au cours de l'expérience ludique, mais également au regard des règles du jeu, notamment au sein des contenus anglophones pouvant faire une distinction entre le pronom masculin « he » et neutre « they » tendant à utiliser davantage « he », présument ainsi que ses utilisateur·rice·s appartiennent au genre masculin. Ces conceptions mentales et culturelles s'apparentent à la notion de masculinité hégémonique (Connell, 1987), modèle inspiré de l'hégémonie culturelle de Gramsci (1971), où

ce type de masculinité serait une pratique idéologique soutenant les intérêts du groupe de genre dominant, dans ce cadre-ci au sein d'une société patriarcale. De fait, les médias partagent des représentations valorisant la posture de l'homme viril et courageux comme étant l'identité de genre principalement souhaitée. Cela favorise la sous-représentation des femmes et des minorités de genre dans nos conceptions mentales influencées par des artefacts culturels, comme des jeux (de plateau), qui illustrent les systèmes socio-économiques dominants au sein de notre société actuelle.

Pour apporter davantage de précisions concernant les représentations visuelles, les joueur·euse·s constatent cette surreprésentation de la figure masculine, mais également l'hypersexualisation et l'enfermement des figures féminines dans des rôles de genre traditionnellement féminins et stéréotypés tels que les fonctions de maternité ou de soin. Il y a certes certains contenus tendant à inclure davantage de représentations féminines, mais, dans un souci d'inclusion et de représentativité, il est crucial de veiller à ce que ces représentations ne perpétuent pas des stéréotypes ou des idées fausses concernant les publics précédemment marginalisés (Booth, 2021). Et même au-delà des représentations, les mécaniques de jeu diffèrent généralement si celui-ci a été conçu avec une projection d'un public cible masculin ou féminin. S'il est conçu pour un public féminin, les capacités développées seront davantage de l'ordre des habiletés sociales et des compétences en relations interpersonnelles. S'il est conçu pour un public masculin, il encouragera davantage le développement d'habiletés visuospatiales, mécaniques et d'exploration de l'environnement (Rouyer et al., 2014). La rhétorique procédurale des mécaniques de jeu génère donc également une expérience persuasive qui agit en faveur de la reproduction de ces stéréotypes (Bogost, 2007).

2.2. Cadre théorique

2.2.1. Théorie de la réception

Si auparavant, les audiences étaient perçues comme une masse homogène interprétant les significations d'une production de manière univoque, ce postulat a été réfuté par Hall (1980). Sa théorie propose que les productrices et producteurs de contenus encodent un message médiatique avec une lecture prescrite liée aux valeurs qu'ils désirent véhiculer. Cependant, les audiences peuvent se positionner de manière diverse au cours du décodage du message. Elles peuvent avoir une posture d'acceptation de la lecture prescrite, de négociation ou encore, d'opposition. Leur interprétation d'un même contenu peut donc différer, car elles participent activement au processus de réception. Il est intéressant de noter que les positionnements et décodages médiatiques d'un même contenu ou de contenus similaires peuvent varier

considérablement en fonction du contexte de consommation (Morley, 1992). En effet, un même contenu dans un contexte scientifique, domestique ou professionnel ne sera pas interprété avec une même posture. De plus, les différentes caractéristiques constitutives d'un individu comme son affiliation à une idéologie, son âge ou encore son genre, peuvent modifier la réception d'un contenu. Il ne faut donc pas réduire l'individu à certaines de ses caractéristiques personnelles pour la compréhension de son positionnement d'interprétation. Il faut aussi y inclure, par exemple, les implications émotionnelles de la situation de réception. Notre manière de recevoir un contenu médiatique est également influencée par les émotions que l'on peut ressentir autour d'une thématique ou d'un contenu spécifique. Lorsque ces affectes sont négatifs, des stratégies peuvent être mises en place dans le chef de l'individu afin de limiter ces émotions négatives, à l'instar de ce que démontre la théorie des audiences résilientes (Tomkins, 1991). C'est un comportement mis en place lorsque nous sommes confrontés à des adversités qui peuvent être présentes dans des pratiques quotidiennes (Davis & al, 2009). Parmi ces stratégies, nous pouvons mentionner l'orientation médiatique, le fait de s'orienter vers et hors de médias spécifiques de manière stratégique, mais également les pratiques « d'immersion » où l'individu s'inscrit dans des communautés médiatiques aux valeurs solidaires afin de construire des univers médiatiques d'évasion pour s'autonomiser de médias spécifiques avec lesquels il souhaite une interaction limitée (Cavalcante, 2018). Les audiences sont donc constituées d'individus actifs pouvant offrir une interprétation d'un contenu différente de celle prescrite, et capables de mettre en place des stratégies comportementales pour limiter leurs interactions avec des contenus aux valeurs opposées aux leurs.

2.2.1.1. Lecture négociée au sein des contenus ludiques

Dans la mesure où nous étudions un objet ludique, il est intéressant de se concentrer sur la lecture négociée, fortement liée au déroulement d'expériences de jeux de plateau. Lorsque l'on joue, nous sommes en négociation constante entre les attentes perçues du jeu et les conventions sociales partagées avec les autres joueur·euse·s. Il y a une conscience de la responsabilité conjointe et une négociation de sa propre posture selon celle des autres parties prenantes (Woods, 2009). Il faut également noter la présence d'une « règle », distinguant le jeu d'autres médias (Zabban, 2012). La règle impose une posture négociée entre les actions prévues au sein du médium et le comportement des joueur·euse·s. C'est un élément à part entière qui suscite une négociation entre l'activité ludique et son encadrement, facilitée par une métacommunication décrivant le jeu en tant que tel.

La négociation s'inscrit également dans la cognition des joueurs et joueuses. Ils s'investissent et réalisent des actions ayant des effets dans le cadre de leur partie, tout en étant dissociées de la réalité. Cette communication, dans un contexte ludique, résulte d'une collaboration nécessitant une présomption d'informations partagées suffisantes, incluant des connaissances et des hypothèses sur le déroulement du jeu. Ces connaissances, encadrées notamment par les règles, sont mises à jour après chaque action, ce qui peut entraîner des modifications.

2.2.1.2. *Feminist reception studies*

Si l'on veut mettre une emphase plus importante sur les publics féminins, il est important de mentionner les études féministes de réception. Mulvey (1975) affirmait que les œuvres cinématographiques étaient conçues à travers le prisme du regard masculin, influençant notamment la manière de percevoir les corps et les expériences féminines, et définissant généralement les protagonistes en termes masculins, avec une mise en avant de leur perception du monde. Or, cette approche ne reflète pas fidèlement l'expérience féminine et pose un défi pour comprendre les audiences, en fonction du genre des individus qui les composent. Il peut y avoir des différences dans la manière de se positionner par rapport aux contenus médiatiques. Les études féministes de réception ont d'abord débuté avec Herzog (1941), avec un intérêt pour la réception féminine des *radio soap opera*, pour se développer ensuite à d'autres contenus médiatiques tels que la littérature. Radway (1991) étudiera notamment le phénomène de réception des romances comme mécanisme d'évasion féminine. Des théories postféministes suggèrent que les futures études féministes de réception doivent se concentrer sur les liens transdisciplinaires culturels, politiques ou encore économiques, de la consommation féminine des contenus médiatiques. Par exemple, les études de McRobbie (2007) mettent en exergue les processus de négociation au sein de la réception féminine, à des fins de remise en question de la masculinité hégémonique, et ce à travers une prise en compte d'aspects éducationnels, sexuels ou encore économiques. Si cette sous-catégorie des études de réception s'est intéressée à la littérature ou aux productions cinématographiques, le jeu analogique reste peu étudié dans cette perspective. Ce phénomène est une conséquence d'une dévalorisation ou d'une critique récurrente des travaux féministes ayant pour objectif de proposer une posture critique dans la compréhension des médias ludiques (Stang, 2022). Ces travaux restent nécessaires, ainsi que leur accessibilité, afin de normaliser cette posture critique.

2.2.2. Théorie du genre

Des chercheur·euse·s ont mis en exergue le fait que les notions de sexe et de genre sont distinctes. Au travers de ses recherches anthropologiques, Mead (1935) a mis en lumière les

concepts de « rôles sexuels » et de « tempéraments ». Les rôles sexuels sont des constructions sociales qui trouvent leur légitimité dans les « tempéraments » des individus d'une culture spécifique. Si les femmes sont considérées comme plus enclines à occuper des tâches domestiques en Europe, ce n'est pas le cas dans d'autres cultures comme au sein de certaines tribus en Océanie où les hommes sont les individus assignés au foyer et à l'éducation des enfants. Cela met en évidence que les rôles assignés selon le sexe biologique ne sont pas innés, mais bien construits socialement. Malgré cela, en Occident, le déterminisme biologique a été souvent exploité pour justifier les distinctions d'occupations et de personnalités entre hommes et femmes. Pour autant, d'autres recherches avancent que le déterminisme en jeu se situe davantage dans les conditions socioculturelles, car, à la différence de l'animal, l'être humain est capable d'apprendre à contrôler ses mécanismes reproductifs (Oakley, 1972). Cette autrice institutionnalisera la notion de genre comme construction sociale dépendante de facteurs psychologiques, environnementaux ou encore pédagogiques. Dans les sociétés occidentales, sexe et genre sont souvent considérés comme binaires : masculin ou féminin. À la suite de ces théories, l'on remettra en cause cette distinction estimée naturelle à l'aide de nouveaux questionnements tels que : « Est-ce que le genre est dépendant du sexe ? », « Est-ce que la différence entre des individus est premièrement naturelle ou culturelle ? », « Est-ce que le corps sexuel est un réceptacle du genre ? ». Malgré la distinction entre sexe et genre mise en lumière, l'on se base encore majoritairement sur le sexe biologique pour sociabiliser un enfant selon les caractéristiques du genre féminin ou masculin. Cela mène à une question divisant encore les théoricien·ne·s : « La nature précède-t-elle la culture ou est-ce l'inverse ? ». Effectivement, la notion de binarité de genre semble reposer sur celle biologique : masculin ou féminin. Or, dans d'autres sociétés non occidentales, la binarité semble caduque. Fausto-Sterling (1993) mettra en évidence cinq catégories d'organes génitaux à la place de deux, redéfinissant notre perception de la biologie naturelle. Pour avancer un exemple concret de l'ambiguïté sur la primauté de la nature sur la culture, nous pouvons mentionner les personnes intersexes. Celles-ci sont porteuses d'un organe génital ne permettant pas d'établir clairement leur appartenance à un sexe biologique masculin ou féminin. Cependant, iels subissent généralement des interventions invasives afin de modifier leur organe pour que celui-ci puisse être reconnu comme masculin ou féminin. Ceci est un exemple sur les implications d'une construction culturelle, la binarité de sexe et de genre, sur la perception de la nature supposée « normale ».

Dans le cadre de cette recherche, cette vision de la primauté de la nature face à la culture sera discutée au regard des travaux de Delphy (1993). À ses yeux, pour pouvoir conceptualiser la

notion de sexe ou de genre, il faut des référents communs, un langage partagé avec lequel il est possible de rendre intelligibles les différences que l'on peut percevoir. Pour déterminer des différences, il faut pouvoir les exprimer culturellement afin, d'ensuite, les catégoriser. En résumé, pour pouvoir catégoriser les êtres humains selon leur sexe ou leur genre, il faut pouvoir comprendre ces notions et échanger sur ces propos. Notre recherche se concentrera sur le genre plutôt que sur le sexe, en constituant un échantillon de participant·e·s où leur positionnement sur le spectre du genre sera déterminant pour la formation des différents groupes étudiés.

2.2.3. Définition des stéréotypes de genre

Comme mentionné au sein du cadrage conceptuel, les stéréotypes structurent la pensée en catégorisant les groupes sociaux. Dans le cadre de cette recherche, un accent particulier sera mis sur les stéréotypes de genre que l'on peut identifier visuellement. Pour éclaircir ce qui est considéré comme appartenant aux stéréotypes de genre, Kite (2001) propose une dichotomie claire sur ce qui appartient de manière stéréotypée à la féminité et à la masculinité :

	Stéréotypes féminins	Stéréotypes masculins
Traits de personnalité	Dévotion aux autres ; consciente des sentiments des autres ; émotionnelle ; serviable ; gentille ; douce ; compréhensive ; chaleureuse	Actif ; peut prendre des décisions facilement ; compétitif ; se sent supérieur ; indépendant ; n'abandonne pas aisément ; confiant en soi ; résiste à la pression
Rôles	Cuisine les repas ; fait les courses ménagères ; lave le linge ; est au courant de la mode ; source de support émotionnel ; prend soin des enfants ; tient la maison en ordre	Assume ses obligations financières ; dirige le foyer ; apporte le revenu ; meneur ; responsable des réparations domestiques ; prend l'initiative dans les relations sexuelles ; regarde le sport à la télévision
Caractéristiques physiques	Belle ; mignonne ; délicate ; gracieuse ; menue ; sexy ; voix douce	Athlétique ; large d'épaules ; solide ; musclé ; fort physiquement ; vigoureux ; robuste ; grand
Compétences cognitives	Artiste ; créative ; expressive ; imaginative ; intuitive ; perceptive ; a du goût ; a des compétences verbales	Analytique ; exact ; bon avec les abstractions ; bon avec les chiffres ; bon dans les résolutions de problèmes ; bon dans le

		raisonnement ; bon en mathématique ; a des compétences quantitatives
--	--	--

Ces stéréotypes permettront de construire différentes hypothèses concernant l'identification de genre des joueur·euse·s vis-à-vis du contenu iconographique du jeu de plateau sélectionné, ainsi que sur le caractère stéréotypique, ou non, de l'objet étudié. Le jeu de plateau « Call to Adventure – Epic Origins » a été choisi, notamment du fait de sa mécanique de jeu principale. Elle est reliée à la construction de l'histoire de son personnage. Les joueur·euse·s ont à disposition des cartes aux représentations iconographiques de genres et d'espèces (elfe, orque, goblin...) multiples. Dans la mesure où ces personnages sont majoritairement humanoïdes, il est possible de les analyser au regard des stéréotypes de genre associé à la masculinité et à la féminité.

3. Problématique et méthodologie de collecte

Bien que le public des jeux de plateau s'élargisse grâce à la féminisation de ces pratiques ludiques (Berry, 2021) et que des questionnements aient émergé sur la sous-représentation de personnages féminins dans ces médias (Wohn, 2011 ; Woods, 2012 ; Poduba, 2018 ; Oliiviander, 2019 ; Wolin, 2023), peu d'études se sont penchées sur la réception de ces représentations d'un point de vue de la projection identitaire des joueuses et joueurs, en particulier en ce qui concerne les femmes et les minorités de genre.

Comme mentionné précédemment, ces représentations sont cruciales pour la construction identitaire, car elles façonnent les schémas cognitifs influençant la formation des identités et la comparaison sociale (Wohn, 2011). En plus de la surreprésentation de certains groupes sociaux, ces représentations sont souvent basées sur des stéréotypes qui véhiculent des idées erronées, tant sur les groupes sociaux valorisés que sur ceux subissant des discriminations au sein de l'espace public. Ce sujet est d'autant plus important à l'heure où de nombreux débats et polémiques autour des stéréotypes de genre animent la sphère médiatique (Kay, 2020).

Selon Arnett (2000), le processus de construction identitaire, initialement conceptualisé comme se déroulant principalement pendant l'adolescence, se poursuit au début de l'âge adulte et peut durer jusqu'à la fin de la vingtaine. En moyenne, les personnes s'identifiant à une minorité de genre ou sexuelle le font à la fin de l'adolescence ou au début de la vingtaine (Martos et al., 2014). Il est donc pertinent d'examiner comment des étudiantes appartenant à un genre sous-représenté dans les médias se projettent à partir du contenu iconographique d'un jeu de plateau populaire.

L'objectif de cette recherche est double. Premièrement, analyser le contenu du jeu de plateau « Call to Adventure » pour déterminer s'il perpétue la sous-représentation du genre féminin et stéréotype les personnages féminins. Deuxièmement, examiner la réception du public féminin, fréquemment sous-représenté dans les contenus ludiques, pour comprendre les mécanismes favorisant ou non leur identification et leur engagement ludique.

3.1. Question de recherche

À la suite des différentes lectures et théories sélectionnées dans le cadrage de cette recherche, nous nous concentrerons sur le positionnement d'un public précis, à savoir les jeunes adultes de genre féminin de 18 à 25 ans, dans la réception des représentations du jeu de plateau « Call to Adventure ». La question de recherche est formulée ainsi : « **En tenant compte de la fréquence des représentations féminines et des stéréotypes de genre, quel positionnement**

adoptent les étudiantes dans la réception des représentations genrées du contenu iconographique des jeux de plateau ? ».

En conséquence, après avoir analysé la fréquence de représentations de personnages féminins ou issus de minorités de genre comparativement à leurs homologues masculins, ainsi que les stéréotypes potentiels présents dans la production du contenu iconographique, l'étude examinera le positionnement de plusieurs joueuses. Cette analyse sera basée sur la théorie de la réception des audiences de Hall (1980) et portera sur les représentations observées lors d'une partie du jeu sélectionné.

3.1.1. Hypothèses

Afin de répondre à la question de recherche, différentes hypothèses déductives guideront la méthodologie et l'analyse des données recueillies au cours de l'étude :

- H.1 : Les personnages masculins sont surreprésentés par rapport aux autres genres dans les représentations iconographiques du jeu de plateau.
- H.2 : Les représentations des personnages, quel que soit leur genre, sont conformes aux stéréotypes de genre suivants :
 - H.2.1 : La fonction la plus représentée des personnages masculins est celle de guerrier/soldat.
 - H.2.2 : Les personnages féminins sont davantage sexualisés que les personnages masculins, notamment par une plus grande nudité et une visibilité accrue de leurs attributs sexuels.
 - H.2.3 : Les personnages masculins sont représentés avec une musculature plus développée que les personnages féminins.
 - H.2.4 : Les personnages féminins sont plus souvent représentés dans des fonctions narratives domestiques ou liées aux soins des enfants.
 - H.2.5 : Les personnages féminins sont davantage représentés avec des objets ornementaux.
- H.3 : Le positionnement quant à la réception du contenu iconographique dépend des similitudes physiques entre les cartes personnages et les joueuses.
- H.4 : Les joueuses s'appuient sur la critique des stéréotypes de genre pour formuler une réception négociée.

3.2. Méthodologie

La méthodologie de cette recherche adopte principalement une démarche qualitative, incluant une analyse de contenu (Gordon, 1968), une observation directe en contexte de jeu et des entretiens complémentaires (Derèze, 2019). Cependant, pour répondre à la première et seconde hypothèse, quelques données statistiques descriptives seront utilisées.

3.2.1. Call to Adventure – Epic Origins

L'objet ludique retenu pour cette étude est le jeu de plateau *heroic fantasy* « Call to Adventure ». Il s'agit d'un jeu de plateau jouable en solo ou multijoueur·euse·s, avec des objectifs compétitifs et/ou coopératifs selon les modalités de jeu sélectionnées. Dans le cadre de cette recherche, les joueuses n'auront comme objectif que la compétition, et non la coopération, qui augmenterait le niveau de difficulté de compréhension des mécaniques, déjà complexes. De plus, la compétition étant associée à des stéréotypes masculins et la serviabilité à des féminins (Kite, 2001), il peut être intéressant d'observer les mécanismes d'action mis en place par les joueuses dans un but de victoire, et si ceux-ci comporteront des aspects collaboratifs malgré l'objectif initial.

Le jeu se compose de trois actes : l'origine, la classe et le destin. Pour pouvoir passer d'un acte au suivant, il faut ajouter trois cartes complémentaires à la carte sélectionnée initialement par le/la joueur·euse.

Pour ajouter une carte, le/la joueur·euse peut :

- **Ajouter un trait** : Opération rapide avec un gain minime.
- **Relever un défi** : Opération plus complexe nécessitant l'utilisation de runes² en tant que dés, avec un gain plus important pour les réussites.

² Il s'agit de caractère d'écriture d'anciennes langues germaniques. Dans les jeux *heroic fantasy*, elles sont souvent liées à la magie.



Figure 1 : Carte de type « trait »



Figure 2 : Carte de type « défi »

Si les cartes préalablement possédées dans le jeu du/de la joueur·euse présente un symbole runique mentionné comme « aide au défi », le/la joueur·euse peut utiliser un nombre de runes additionnelles (maximum 3) à la fréquence du symbole dans ses cartes retournées.



Figure 3 : Rune de sagesse



Figure 4 : Rune de force



Figure 5 : Rune de constitution



Figure 6 : Rune de charme



Figure 7 : Rune de dextérité



Figure 8 : Rune d'intelligence

Les traits et défis à relever dépendent des cartes défaussées sur la zone de jeu. Lorsqu'un·e joueur·euse rate son défi, la carte est remise en dessous du paquet et l'on en défausse une autre à sa place.

Pour gagner, les joueur·euse·s doivent maximiser :

- **Leur expérience** : acquise par défaut lorsqu'un défi est raté ou pouvant être augmentée à l'aide de cartes spécifiques. Un gem d'expérience équivaut à un point d'expérience ;



Figure 9 : Gem d'expérience.

- **Leur corruption** : acquise par certaines cartes ou suite aux choix du/de la joueur·euse pour l'acquisition de runes supplémentaires afin d'optimiser ses chances de réussir un défi ;
- **Leur intégrité** : acquises par certaines cartes ;
- **Leurs icônes histoires** : certaines cartes sont corrélées à des icônes pouvant augmenter le nombre de points finals. Le/La joueur·euse doit au moins posséder deux icônes semblables pour augmenter ses points.



Figure 10 : icônes histoires

Plus de spécificités liées au gameplay sont développées en annexes (cf. Annexe 1), mais elles ne seront pas développées dans le corps de ce manuscrit par souci de pertinence.

3.2.2. Analyse de contenu

L'analyse de contenu a pour objectif de valider ou réfuter les deux premières hypothèses en faisant ressortir les proportions de représentations des différents genres, ainsi que leur potentiel caractère stéréotypique.

Une grille a été conçue afin de systématiser le processus d'analyse. Celle-ci est le fruit d'un croisement entre la typologie des stéréotypes de Kite (2001) préalablement mentionnée au sein du cadrage théorique, les huit catégories principales de la grille d'analyse de contenu sur les attributs personnels et les catégories sociales de Gordon cité par Chauchat (1999), ainsi qu'avec le référencement de personnages archétypes dans les productions ludiques et narratives référencés par Park & Henley (2007) et Lim & Harrell (2015).

La typologie des stéréotypes de Kite (2001) a permis d'inclure des aspects spécifiques à la grille d'analyse :

- **Le rôle domestique/familial** : cette typologie présente les femmes comme étant plus susceptibles de s'occuper du foyer, de leur famille ou de leur partenaire. Puisque cette

dimension est incluse dans les hypothèses liées aux stéréotypes de genre présumés dans le contenu, il est important de l'analyser.

- **Les objets portés par les personnages** : la typologie suggère que les femmes sont plus attentives à leur apparence, intéressées par la mode, et par extension, par les vêtements et accessoires. Elles seraient donc plus susceptibles de porter des objets ornementaux. Cette dimension est également incluse dans les hypothèses et nécessite une analyse.
- **La musculature et de la corpulence** : Les discours stéréotypiques décrivent les femmes comme plus menues comparativement aux hommes, qui sont présentés comme plus musclés, larges d'épaules et forts. Les dimensions de musculature et de corpulence ont été séparées, car elles représentent deux aspects distincts du corps humain. En effet, on peut être musclé·e·s avec une corpulence plus large ou athlétique/mince avec ou sans muscles développés. L'intérêt se porte ici sur le développement de la musculature pour répondre à l'une des hypothèses sur les stéréotypes de genre dans le contenu.
- **La prédominance des attributs sexuels ainsi que de la représentation de la nudité** : la typologie met en avant le fait que les femmes sont souvent stéréotypées comme « sexy ». La sexualisation des corps féminins (Ward & Harrison, 2005) est une des dimensions fréquemment critiquées dans les représentations féminines. Cette dimension est également incluse dans les hypothèses de la recherche.

Seules certaines dimensions de la grille d'analyse de contenu sur les attributs personnels et les catégories sociales de Gordon cité par Chauchat (1999) sont retenues pour la construction de notre grille par souci de pertinence. En effet, la grille de Gordon (1968) n'est pas conçue pour une analyse des représentations visuelles.

Les dimensions retenues sont englobantes et permettent une insertion de catégories plus spécifiques, comme celles mentionnées sur la question des stéréotypes :

- **Les caractéristiques descriptives**, nommées ici générales, comportant le genre et l'âge.
- **Les rôles sociaux** à travers une division établie de certaines dimensions telles que le statut social, l'implication politique, l'occupation familiale, retrouvables dans les subdivisions des différentes catégories telles que celle sur le rôle narratif principal à travers des classes comme « Dirigeant·e », « Erudit·e ».
- **Les traits physiques ou matériels** croisés avec la typologie des stéréotypes de Kite (2001), considérant les représentations des corps et des biens portés par les personnages.

Concernant la typologie des rôles narratifs, ces derniers ont été conçus à l'aide des archétypes narratifs référencés par Lim & Harrell (2015) mettant en exergue des sous-catégories telles que celles liées à la force physique, l'intellect ou la fourberie. Pour compléter ces catégories, ceux référencés au sein des œuvres fantaisie de grille d'analyse de Park & Henley (2007) ont été mobilisés (« Magicien·ne », « Moine », « Assassin·e », « Barde » inséré au sein de « Artiste/Artisan·e/Marchand·e », « Alchimiste »).

Catégories globales	Points d'analyse	Sous-divisions des points
Caractéristiques générales	Genre identifié	1. Masculin
		2. Féminin
		3. Indéterminé
	Catégorie d'âge	1. Enfant
		2. Adulte
		3. Défunt·e
Rôles sociaux	Type de personnage	1. Protagoniste
		2. Antagoniste
		3. Victime
		4. Allié·e
		5. Mentor
	Rôle domestique/familial	1. Non perceptible
		2. Perceptible
	Rôle narratif principal	1. Combattant·e/Soldat·e
		2. Magicien·e
		3. Érudit·e
		4. Artiste/Artisan·e/Marchand·e
		5. Moine/Prêcheur·euse
		6. Citoyen·e
		7. Dirigeant·e
		8. Piraterie/Brigand·e
		9. Assassin·e
		10. Alchimiste
Traits physiques ou matériels	Musculature	1. Non prédominants
		2. Mise en évidence
	Corpulence	1. Chétive/Maigre
		2. Mince/Sportive
		3. Gros·se
	Attributs sexuels	1. Non prédominants
		2. Mis en évidence
	Nudité	1. Couvert·e
		2. Partiellement couvert·e
		3. Découvert·e
	Vêtements	1. Absents
		2. Protecteurs
		3. Cérémoniels/Décoratifs

		4. Utilitaires
		5. Furtifs
		6. Coutumiers
	Objet(s)	1. Absents
		2. Fonctionnels
		3. Ornemental(aux)

Dans le cas où un élément observable serait non classable en se définissant comme autre ou non applicable, un « 999 » sera inscrit dans la grille d'encodage. Il est également à noter que, à des fins de pertinence, l'analyse ne concerne que des représentations d'êtres animé·e·s au comportement humanoïde. Il n'aurait pas été intéressant d'étudier les représentations animalières, de lieux et/ou d'objets. Afin de pouvoir facilement trouver cette grille au besoin, celle-ci est présente en annexes (cf. Annexe 2), de même que l'ensemble des cartes faisant partie des composantes du jeu (cf. Annexe 3).

Plusieurs précisions sont à apporter quant aux critères inscrivant une représentation dans l'une ou l'autre sous-catégorie, et ce afin de s'assurer de la validité externe de cette grille d'analyse.

Genre identifié : En cas de doute lors de l'observation du personnage, il est préférable de le catégoriser comme indéterminé. Cela peut concerner des espèces humanoïdes ayant une expression de genre³ ambiguë avec des traits physiques masculins et féminins, mais également des personnages au troisième plan, estimés trop petits pour pouvoir être correctement analysés. Ceux référencés comme féminins ou masculins ne doivent pas être l'objet d'incertitude.

Catégories d'âge : Les spectres sont à catégoriser en tant que personnes décédées, de même que n'importe quelle représentation d'un·e personnage décédé·e, indépendamment de son âge.

Type de personnage : La position de protagoniste ne dépend pas de la moralité perçue du personnage, mais de sa position quant au nom de la carte. Par exemple, si une carte représentant un chevalier et un démon se présente avec le nom « Le démon », le chevalier sera l'antagoniste et le démon sera protagoniste.

Rôle domestique/familial : Est considéré comme un rôle domestique/familial perceptible : les personnages représentés comme membres d'une même famille, vivant au sein du même foyer

³ Correspond à la manière dont une personne, dans ce cas-ci une représentation s'appuie sur des codes sociaux (port des vêtements, traits de caractère...) assimilés à un genre spécifique.

familial⁴, s'occupant d'enfants indépendamment de leur espèce ou en situation explicitement romantique.

Rôle narratif principal : Le rôle narratif principal doit être référencé en considérant la représentation iconographique ainsi que le nom de la carte, évitant de cette manière d'éventuelles ambiguïtés. L'ensemble des personnages sont à considérer du moment que :

- Iels appartiennent à l'action en cours ;
- Iels ne font pas partie d'une foule entourant les personnages principaux ;
- Iels sont suffisamment perceptibles en occupant le premier ou second plan.

Si l'une de ces conditions est respectée, la représentation peut être analysée. Dans le cas contraire, l'analyse ne les concernera pas.

Musculature : Sont considérés comme ayant une musculature mise en évidence : les personnages ayant leurs muscles des bras et/ou des jambes dessinés de sorte à leur donner du relief, les personnages portant un vêtement protecteur à épaulettes, les personnages ayant de larges épaules comparativement à leur corpulence. Pour être considérée comme développée, la musculature doit être cohérente. Par exemple, un personnage qui porterait des épaulettes avec des bras fins aux muscles non développés n'a pas une musculature à considérer comme développée.

Corpulence : Sont considérés comme ayant une corpulence chétive : les personnages maigres, les personnages avec les côtes apparentes. Les personnages athlétiques, ou ceux pour lesquels il est ardu de déterminer s'ils sont minces, sportif·ve·s ou musclé·e·s, sont considéré·e·s comme athlétiques indépendamment de leur musculature. Le/la personnage est considéré comme gros·se s'il ne sont ni chétif·ve·s, athlétiques ou que leur large corpulence peut être considérée comme résultant de leur musculature. La largeur du ventre est plus importante que celle des épaules.

Attributs sexuels : Sont considérés comme attributs sexuels : les hanches, les fesses ; et la poitrine pour les femmes. Ils sont estimés comme étant mis en évidence si le dessin suggère une mise en exergue de ces attributs à l'aide d'un éclairage ou d'ombres marquant spécifiquement ces formes, si les vêtements du personnage créent un contraste marquant ces

⁴ Les membres de cultes ne sont pas considérés comme vivant au sein d'un même foyer. Le foyer est ici à considérer comme le lieu de vie d'une famille.

formes ou encore si le volume de celui-ci s'avère disproportionné au vu de sa largeur d'épaules, de sa taille et de sa corpulence.

Nudité : Mis à part pour leurs bras, les personnages couverts partiellement le sont du fait de l'absence de vêtement sur l'une des parties du corps. Si le/la personnage a les cuisses apparentes ou un décolleté plus bas que le haut de sa poitrine, cela est également estimé comme partiellement découvert. Les espèces humanoïdes, mais non humaines, sans vêtements apparents, sont à considérer avec un « 999 ».

Vêtements : Sont considérés comme protecteurs les vêtements offrant une protection contre les attaques physiques tels que les armures. Les vêtements cérémoniels/décoratifs incluent les vêtements portés pour des occasions religieuses et/ou affichant un statut social élevé. Les vêtements utilitaires sont des vêtements ayant une utilité pour le travail quotidien ou dans le cadre d'activités de la profession du personnage, exception faite des armures. Dans le cas des vêtements furtifs, ceux-ci doivent permettre la discrétion et/ou l'infiltration tels que les capes à capuche ou les masques. Pour les vêtements coutumiers, ceux-ci sont adaptés à la vie quotidienne, sans utilité spécifique.

Objets : Sont considérés comme des objets fonctionnels : les objets directement utilisés dans le cadre de leur rôle/fonction, les objets facilitant les tâches d'un personnage. En ce qui concerne les lunettes, celles-ci sont à considérer comme fonctionnelles également. Concernant les sorts magiques, s'ils sont perceptibles à l'aide de traits et courbes lumineuses, ils sont également à considérer comme étant fonctionnels. Les bijoux en métaux différents d'amulettes tels que les colliers, bracelets, bagues, boucles d'oreilles, couronnes sont à considérer comme ornementaux, de même que les chapeaux⁵.

L'encodage de l'ensemble des cartes est présent en annexes (cf. Annexe 4), ainsi que les tableaux et graphiques qui ont pu en découler (cf. Annexe 5).

2.2.3. Observation et entretiens complémentaires

2.2.3.1. *Observation directe*

La méthode de l'observation a été retenue pour sa prise en compte du contexte dans lequel s'inscrivait l'expérience, mais également, car elle permet de recueillir les différentes interactions sociales, éléments déterminants pour la présente recherche.

⁵ Le travail descriptif peut sembler pointilleux, mais il offre la possibilité de se fonder dessus pour l'encodage d'autres jeux de plateau *heroic fantasy*, par exemple, dans le but de réaliser une étude comparative sur les systèmes de représentation de genre au sein de l'offre de jeux.

Plus précisément, c'est l'observation directe (Derèze, 2019), en situation pratiquée par les participant·e·s, qui a été retenue. Celle-ci porte sur les comportements perceptibles dans le cadre de la réception du dispositif médiatique étudié et permet, de ce fait, de répondre à la troisième hypothèse formulée, couplée aux résultats des entretiens complémentaires. Cette méthode est pertinente pour l'étude, car elle permet de se focaliser sur les comportements et les actions réelles des participantes en ayant moins de contrôle sur elles. De plus, les instructions données au cours des différentes séances de jeu ont été construites de telle sorte à ne pas différer en fonction des séances.

À des fins de complémentarité et d'une meilleure compréhension des événements recueillis au cours de l'observation, un entretien a pris place à la suite de la séance de jeu. Celui-ci est au croisement de l'entretien complémentaire et exploratoire. Pour la construction du questionnaire, il a fallu une exploration des interactions et l'observation préalable. Les questions étaient partiellement construites, mais d'autres ont émergé à la suite de comportements perçus au cours de l'observation.

Afin d'étudier les positionnements de réception de joueuses à partir des représentations iconographiques, plusieurs sessions de jeu ont été organisées. Celles-ci comprenaient chacune une partie de « Call to Adventure – Epic Origins » avec quatre joueuses.

2.2.3.2. Échantillon

L'objectif de la composition de l'échantillon était d'inclure des représentantes d'un des groupes sociaux sous-représentés au sein des représentations iconographiques des jeux de plateau, à savoir les femmes. L'étude a donc été conduite en non-mixité. De fait, cette modalité est pertinente au regard de l'objectif de la recherche. « La non-mixité, lorsqu'elle est mise en pratique, consiste en une forme d'organisation permettant de contrer, pour une certaine période, les différentes manifestations de l'oppression fondées sur le genre » (Mayer, 2014). L'utilité d'une étude en non-mixité était de créer un espace d'expression libre pour les participantes où les oppressions autour des rôles de genre à adopter en situation sociale seraient moindres. Effectivement, Jacquemart et Masclet (2017) ont démontré que dans un groupe mixte, les hommes monopolisaient davantage la parole.

Concernant les autres variables structurant la recherche des répondantes, celles-ci incluaient leur âge et situation professionnelle, de sorte que les profils soient relativement similaires. Elles devaient avoir entre 18 et 25 ans et être sous statut étudiant. L'objectif était de comprendre également les différents mécanismes qui pouvaient provoquer une lecture hégémonique,

négociée (Hall, 1980) ou en opposition avec les représentations du jeu de plateau. Pour ce faire, il était plus pertinent d'harmoniser l'échantillon afin de découvrir, pour des profils similaires, les motivations qui pouvaient sous-tendre des lectures différentes de ces mêmes représentations. Comme mentionné au sein de la problématique, il était intéressant d'effectuer cette recherche avec des profils d'étudiantes, car il s'agit du moment où la construction identitaire se stabilise progressivement et où les questionnements autour du genre se verbalisent dans la sphère sociale (Arnett, 2000 ; Martos et al., 2014).

Une des autres variables ayant motivé le recrutement des joueuses était leur affinité avec les jeux de société. « Call to Adventure – Epic Origins » est un jeu d'*heroic fantasy* recommandé à partir de quatorze ans. Ses mécaniques sont complexes et nécessitent, pour une observation fluide, des individus ayant une affinité avec les jeux de plateau et leur fonctionnement. De plus, aucune des joueuses recrutées ne devait déjà avoir joué à ce jeu pour découvrir les représentations iconographiques dans un même temps et recueillir leurs premières impressions sur celles-ci. Si elles y avaient précédemment joué, ces verbalisations auraient pu déjà avoir eu lieu au cours de leurs expériences passées et ne seraient pas ressorties au cours de la séance de jeu.

L'échantillon était donc composé de huit joueuses jeunes adultes étudiantes de 18 à 25 ans.

Session de jeu	Genre	Âge	Fréquence de jeu de société	Type de jeux favoris	Intérêt pour les questions de genre
1	Féminin	24	Entre 1 et 11 fois par an	Jeux de stratégie, fantaisie et jeux de rôle	Oui
1	Féminin	18	Au moins 1 fois par mois	Jeux de stratégie et de hasard	Oui
1	Féminin	24	Entre 1 et 11 fois par an	Jeux de coopération et deck-building	Oui
1	Féminin	19	Au moins 1 fois par semaine	Jeu de stratégie, de coopération, de connaissance	Non
2	Féminin	23	Au moins 1 fois par semaine	Jeu de réflexion, de	Non

				rapidité et de connaissance	
2	Féminin	24	Au moins 1 fois par mois	Jeux de stratégie et familiaux	Oui
2	Féminin	24	Au moins 1 fois par mois	Jeux de connaissance, d'ambiance (rarement de stratégie)	Oui
2	Féminin	22	Entre 1 et 11 fois par an	Jeux de connaissance et de stratégie	Oui
3	Féminin	22	Entre 1 et 11 fois par an	Jeux de connaissance, de stratégie et de cartes	Oui
3	Féminin	22	Au moins 1 fois par mois	Jeux de connaissance, de fantaisie, et de mémoire	Oui
3	Féminin	24	Au moins 1 fois par semaine	Jeux de stratégie	Oui
3	Féminin	22	Entre 1 et 11 fois par an	Jeux de cartes et de stratégie	Oui

Du fait d'un problème de santé s'étant produit le jour même de l'expérience, la dernière participante du troisième groupe n'a pas pu se présenter.

2.2.3.3. Déroulement de l'observation

En amont de l'observation, les participantes ont reçu un formulaire de consentement ainsi que les règles du jeu. Elles ont été mises au courant à l'aide d'une introduction motivée (Derèze, 2019) du cadre de la recherche et de sa finalité, de même que de son objet. Ceci afin de pouvoir poser leurs potentielles questions avant l'observation et se rétracter si la thématique les inconfortait. Elles avaient connaissance que l'étude portait sur les représentations iconographiques des jeux de plateau avec un intérêt pour les questions de genre. L'observation étant directe, il n'y avait aucune participation de la chercheuse en son sein. Pour notifier les différents événements prenant place au cours de la partie, le code utilisé a été celui conseillé par Derèze (2019) :

- C : précédent un fait observable et les paroles partagées au cours de l'observation ;

- **A** : précèdent une adhérence subjective, en d'autres mots les impressions et sentiments de la chercheuse ;
- **I** : précèdent une interprétation sauvage, à définir comme interprétation instinctive et remarques au cours de l'observation, sur le terrain ;
- **P** : précèdent une piste de réflexion et de mise en perspective de l'observation, souvent en décalage de celle-ci et dans une optique plus large de compréhension de la recherche ;
- **M** : précèdent des métaréactions de la part du/de la chercheur·euse, à comprendre comme ses impressions subjectives et affectives par rapport à la recherche elle-même⁶.

Le code a été utilisé comme prescrit. Cependant, le carnet de recherche n'a pas été utilisé durant l'ensemble de la recherche, mais uniquement au cours des séances de jeu. La présente étude ne concerne pas un terrain physique comme cela est le cas pour les études sociologiques ou anthropologiques. De ce fait, le carnet n'a été rédigé que durant les séances d'observation (cf. Annexe 6).

À la suite de l'observation d'une partie de jeu, un entretien complémentaire a pris place pour chacune des participantes afin de rendre plus compréhensibles les différents événements observés.

2.2.4. Entretiens

Suite à chaque session de jeu, un entretien complémentaire (Derèze, 2019) était prévu. À la différence des autres méthodes mobilisées, les entretiens complémentaires avaient aussi pour but d'offrir des pistes de compréhension et d'interprétation des résultats collectés suite à l'analyse de contenu et l'observation, en plus de contribuer à l'affirmation ou la réfutation de la troisième et quatrième hypothèse. Ils permettaient de mettre en exergue les mécanismes et motivations en jeu lors de la réception des représentations des cartes du jeu de plateau. En ce qui concerne les profils interrogés, ils s'agissaient des mêmes que ceux sollicités de l'observation préalable.

2.2.4.1. Création du guide d'entretien

Bien que l'entretien soit complémentaire au reste de la méthodologie, plusieurs questions générales, permettant une compréhension globale de la réception des représentations, ont été réfléchies en amont. L'objectif était d'offrir des pistes de compréhension aux résultats récoltés. Ils s'inséraient dans une démarche semi-directive où d'autres questions plus spécifiques à

⁶ Dans la mesure où le carnet de recherche n'était mobilisé qu'au sein des observations et lors de leur remise au propre, cette dernière catégorisation n'a pas été mobilisée.

chaque participante pouvaient être posées pour établir une meilleure compréhension des expériences personnelles de chacune.

Les deux premières questions se concentraient sur la projection identitaire potentielle entre le/la personnage joué·e et la propre identité des participantes afin d'évaluer leur type de réception du contenu :

- **Q.1** : Avez-vous reconnu des traits communs entre vous et vos cartes personnages ? Si oui, lesquels ?
- **Q.2** : Dans quelle mesure avez-vous eu des facilités à vous identifier à vos cartes personnages ?

Pour ne pas influencer sur leur réponse concernant leur propre réception, les questions spécifiquement liées aux représentations du contenu ont été posées à la suite de celles sur la projection identitaire. Les deux questions suivantes étaient focalisées sur le jeu de plateau retenu et les représentations qui y sont présentées :

- **Q.3** : Quelles différences avez-vous pu constater entre les représentations féminines et masculines au sein des cartes du jeu ?
 - **Q.4** : Comment avez-vous perçu la représentation du corps des personnages féminins et masculins, en ce compris les formes accentuées ou les vêtements portés ?
 - **Q.5** : Décrivez-moi ces personnages. (La demande est posée à trois reprises avec les cartes « Sauver un prisonnier », « Frôler la mort », et « Joindre la guilde des marchands »)
- ⇒ Cette dernière question a pour but de comparer les éléments mis en évidence lors de la description de personnages pour des représentations communes.

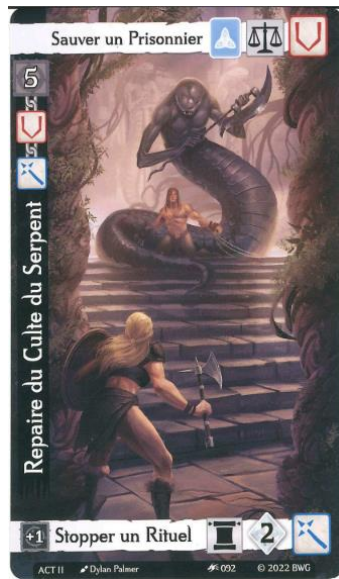


Figure 11 : Carte « Sauver un prisonnier ».

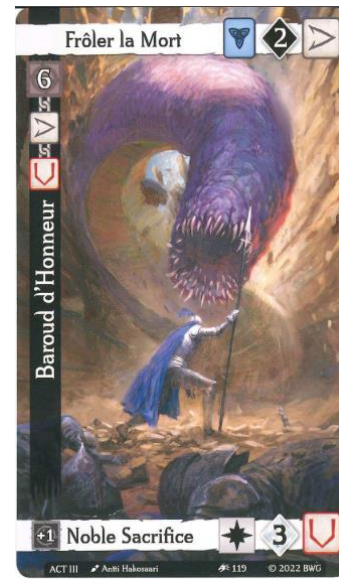


Figure 12 : Carte « Frôler la mort ».

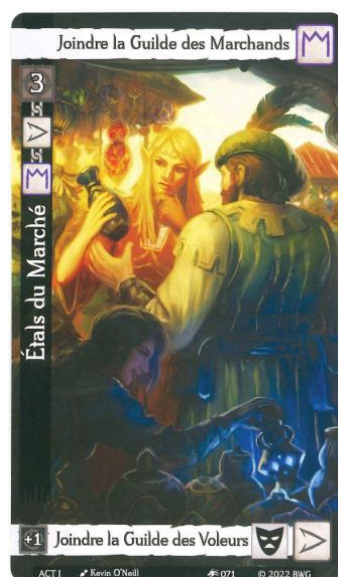


Figure 13 : Carte « Joindre la guilde des marchands »

Afin de ne pas les influencer en amont des autres questions, les trois dernières du guide d'entretien avaient pour objectif de comprendre leur positionnement personnel concernant les questions de genre et de féminisme pour constater leur propre implication dans ces thématiques sociétales et leurs connaissances sur les représentations du genre :

- **Q.6** : En général, dans les médias que vous consommez, considérez-vous qu'il y ait une différence entre les représentations féminines et masculines ?
- **Q.7** : Dans quelle mesure êtes-vous intéressée par les thématiques de genre ?
- **Q.8** : Vous considérez-vous comme féministe ou militante ?

Cette grille est présente en annexes (cf. Annexe 7) ainsi que les réponses des participantes et leur analyse (cf. Annexe 8.1). Ces réponses ont été analysées à l'aide d'une classification inductive afin de systématiser le processus d'analyse :

- **Profil féministe** : comprenait toutes les informations verbalisées liées à leur autoperception d'elles-mêmes au regard des thématiques de genre, du féminisme et du militantisme.
- **Identification et réception** : comprenait les affirmations sur le fait de s'être identifiée ou non au contenu, aux personnages du jeu... Cette catégorie comprenait également leurs affirmations sur les mécanismes de réception et d'évaluation du contenu.
- **Motivations d'action** : comprenait toutes les affirmations concernant leurs choix des cartes sélectionnées au cours de la partie.
- **Descriptions des cartes** : comprenaient toutes les affirmations formulées sur les représentations iconographiques de l'objet « Call to Adventure ».
- **Vision du genre / du féminisme** : comprenait toutes leurs affirmations sur leur considération des théories de genre, du spectre du genre, du féminisme et des définitions qu'elles pouvaient en avoir.
- **Vision des stéréotypes de genre** : comprenait toutes leurs affirmations sur leur perception des stéréotypes de genre dans les médias qu'elles consomment.
- **Vision des médias** : comprenait toutes les affirmations formulées sur les structures socio-économiques des médias, leur fonctionnement interne, leur dépendance à l'algorithmie.

Les verbatims auront été synthétisés sous la forme d'un tableau (cf. Annexe 8.2). Chaque ligne concerne l'analyse d'une interview. Pour avoir une lecture générale, il faut analyser le tableau rempli verticalement. Pour avoir une lecture individuelle pour chaque participante, il faut analyser le tableau rempli horizontalement.

2.2.5. Retour critique sur la méthodologie

2.2.5.1. *Diversité dans la composition de l'échantillon*

Du fait de l'intérêt d'une parole plus libre en groupe en non-mixité ainsi qu'au regard de la faisabilité de la recherche, un échantillon uniquement composé de femmes a été retenu pour l'étude.

Cependant, il aurait été pertinent d'étudier la réception d'autres groupes de genre telle que des minorités dont la sous-représentation est plus importante que pour le groupe de genre féminin.

Il aurait été intéressant d'étudier le positionnement d'individus se positionnant différemment sur le spectre du genre tels que les personnes intersexes ou encore les personnes non binaires et transgenres (Kunert, 2013).

De plus, au-delà du genre, un angle plus intersectionnel aurait pu être intéressant afin d'éventuellement croiser les positionnements des individus avec d'autres discriminations systémiques comme celles liées à la situation de précarité ou encore à la race ou l'orientation sexuelle (Collins & Bilge, 2016). Cela aurait été également pertinent pour les personnes en situation de handicap, pour lesquelles les représentations médiatiques sont également en infériorité. Leur perception aurait pu être davantage critique et considérer d'autres aspects à analyser, dans la mesure où aucune représentation n'incluait des personnages porteurs de handicaps.

Il est à noter que les femmes composant l'échantillon étaient toutes blanches. Si leur orientation sexuelle n'a pas été étudiée, l'on peut facilement se rendre compte que les résultats ne seront pas représentatifs de l'ensemble des femmes, dans la mesure où l'échantillon présentait peu de diversités entre elles.

2.2.5.2. Étude comparative au regard du genre masculin

Dans une optique similaire à celle énoncée dans le premier point du retour critique, inclure des participants masculins potentiellement dans un groupe en non-mixité⁷ masculine aurait pu être intéressant pour établir des comparaisons entre des représentants du genre surreprésenté au sein des médias et leur réception comparativement à un des genres sous-représentés. Cela aurait pu mettre en exergue une différence dans la posture de réception, ainsi qu'au niveau des potentiels questionnements autour de sa propre identification aux contenus consommés. L'on pourrait, par exemple, formuler l'hypothèse que leur posture pourrait être soit hégémonique, du fait d'une représentation majoritaire de leur genre et donc de leur inclusion dans la conception de l'objet ludique, soit négociée du fait de la comparaison entre leur propre personnalité et leur apparence au regard des stéréotypes de genre masculin, également distincts de la réalité de la diversité des corps.

Un accent sur la diversité des masculinités théorisées par Connell (1995), à savoir hégémonique, marginalisée et subordonnée, aurait pu être pertinent pour questionner la valorisation de la position masculine au regard des stéréotypes masculins.

⁷ N'étant pas définie ici comme un mécanisme limitant les oppressions, mais uniquement l'absence d'autres représentantes et représentants de groupes sociaux de genre.

2.2.5.3. Biais dans l'identification des genres

Bien que les genres identifiés au sein de l'analyse de contenu comme masculins et féminins ne sont pas l'objet de doute ou d'ambiguïtés, il est important de souligner que le fait de les catégoriser comme tel entre dans une logique d'identification des stéréotypes. En effet, si le nombre de personnages au genre indéterminé est si important, cela est notamment dû au fait que lorsque les personnages sont contre-stéréotypés, la difficulté d'identification augmente, car il est alors plus complexe de définir objectivement quels traits (féminins ou masculins) sont prédominants. Les personnages pour lesquels les doutes n'interviennent pas lors de la catégorisation sont donc plus stéréotypiques. Cela facilite l'encodage, malgré le fait que cela réponde à des biais critiqués précédemment.

Les stéréotypes sont donc critiqués au sein du cadrage théorique, mais sont exploités pour la conception de la méthodologie, de même que la considération des représentations pour faciliter l'encodage de la grille d'analyse de contenu.

2.2.5.4. Cadre d'expérimentation

Même si l'expérience avait pour objectif d'évaluer les comportements et la réception des joueuses au cours de leur utilisation de l'objet ludique sélectionné, et ce dans un contexte se voulant ludique, les observations ont eu lieu au sein de salles réservables en bibliothèques universitaires. Afin de mieux respecter le contexte souhaité, il aurait été préférable de réaliser les séances dans un commerce de proximité permettant ce genre d'activité, ou au sein de foyers où auraient pu se rejoindre des groupes d'amies. Cela aurait renforcé l'aspect ludique du contexte. L'on peut penser que les participantes ont modifié leur comportement, ne serait-ce qu'en partie, du fait de se trouver dans un environnement inconnu et lié au monde universitaire. De plus, toujours concernant la question du contexte, il aurait pu être pertinent, à défaut de sélectionner des individus isolés, de plutôt recruter des groupes d'amies qui ont l'habitude d'interagir ensemble. De ce fait, les interactions auraient pu être plus fluides. Le cadre aurait été plus proche d'une réception en contexte domestique.

3. Analyse des résultats

3.1. Analyse de contenu des représentations iconographiques

3.1.1. Genre des personnages

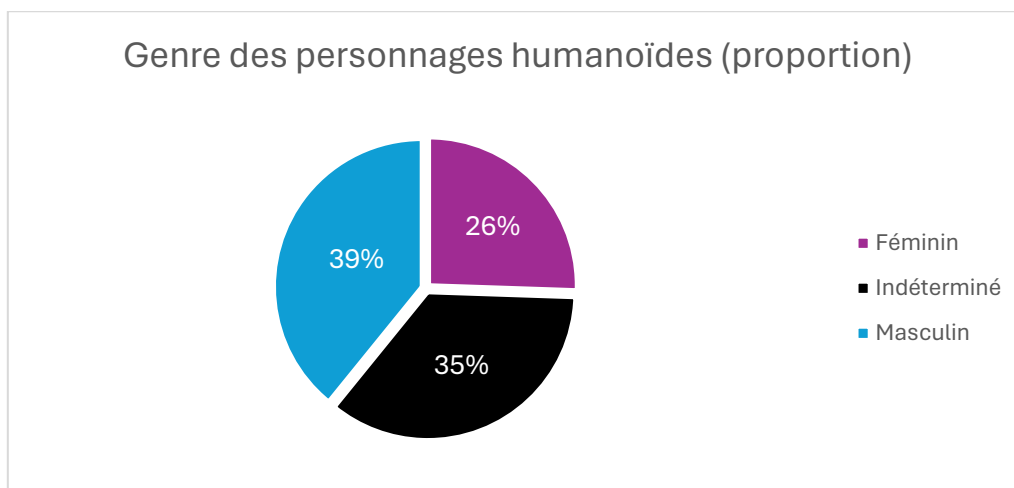


Figure 14 : Proportions des genres des personnages humanoïdes représenté·e·s

Les représentations iconographiques du jeu de plateau s'inscrivent dans la lignée de celles citées précédemment dans les études mobilisées au sein de la problématique (Wohn, 2011 ; Woods, 2012 ; Poduba, 2018 ; Olivander, 2019 ; Wolin, 2023). De fait, nous pouvons observer qu'il y a une surreprésentation des personnages genrés au masculin, au détriment des femmes. Celles-ci n'occupent que 26% du corpus, alors que leur proportion au sein de l'Union européenne est d'environ 51%⁸. Elles sont donc majoritaires au sein de la population, mais minoritaires au sein des représentations iconographiques des personnages. Même si l'on considère ce pourcentage au regard du nombre de personnages au genre indéterminés, elles restent grandement minoritaires en comparaison des personnages de genre masculin.

Les 35% de personnages au genre indéterminé ne représentent pas une catégorie spécifique du spectre du genre telle que la non-binarité. En effet, au cours de l'analyse de contenu, de multiples cartes mettaient en scènes des personnages totalement couvert·e·s ou masqué·e·s. L'on pourrait notamment citer les combattantes et combattants. Au lieu de les définir comme « indéterminé·e·s », une présomption du genre aurait pu être possible, mais elle aurait été conditionnée aux stéréotypes de genre. Au regard de l'objectif de l'étude, qui est d'évaluer si les représentations sont stéréotypiques, cela n'aurait pas été pertinent de les catégoriser de la sorte. Il était également possible de rencontrer des représentations pour lesquelles le genre du

⁸ Eurostat [en ligne]. Eurostat; [modifié le 30 avril 2024 ; cité le 06 mai 2024]. Disponible : https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Gender_statistics

personnage, bien que découvert·e ou non masqué·e, n'était pas clair. Au sein des jeux *fantasy*, plusieurs espèces non humaines sont présentes, chacune avec des caractéristiques précises qui ne permettent pas d'affirmer l'appartenance d'un personnage à un genre ou un autre. L'on pourrait citer comme exemple les personnages elfiques, aux traits plus fins, stéréotypés comme plus féminins. Lorsqu'on les rencontre, leur catégorisation est plus ardue et ne s'éclaircit qu'à l'aide d'autres éléments comme les vêtements portés ou la mise en situation du personnage. Le nombre de personnages « indéterminé·e·s » semble donc important, mais comporte de multiples réalités très différenciées. Il aurait été ardu d'individualiser ces réalités, dans la mesure où l'étude se concentrait spécifiquement sur le genre féminin et masculin.

La première hypothèse concernant la surreprésentation des personnages masculins au sein du contenu est donc confirmée.

3.1.2. Fonctions des personnages en fonction de leur genre

3.1.2.1. Fonctions narratives

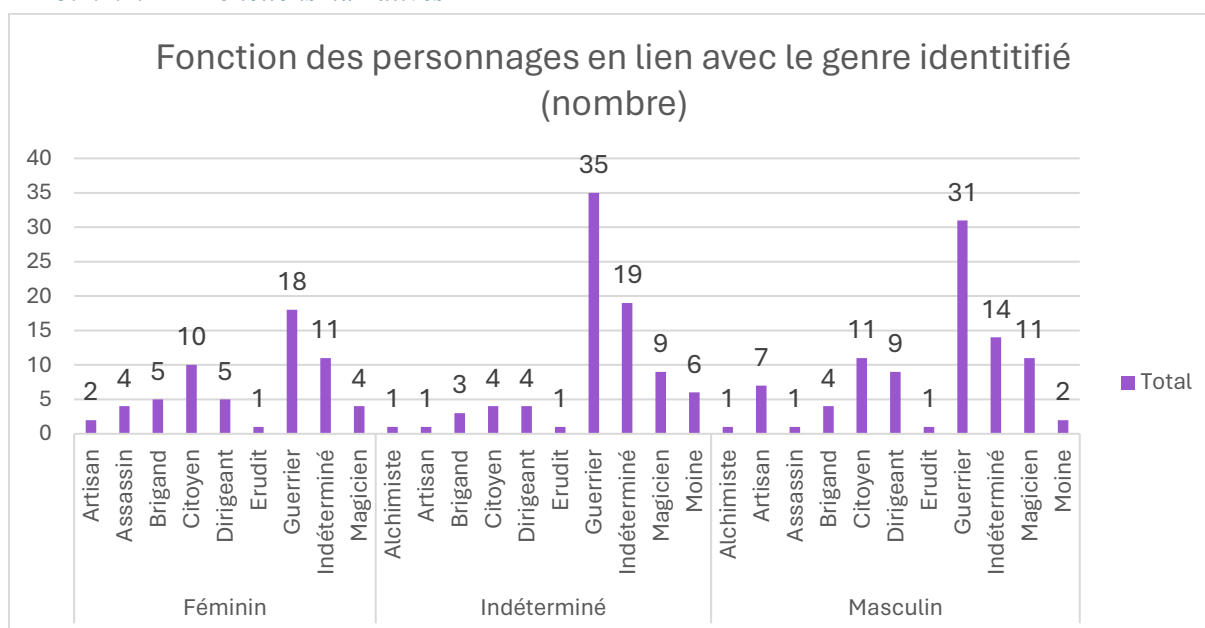


Figure 15 : Fonctions narratives des personnages en fonction de leur genre identifié

Les fonctions occupées par les personnages ont été étudiées au regard du genre auquel iels ont été identifié·e·s. Une constatation intéressante est le fait que les représentations féminines sont moins diversifiées que les masculines. Si les personnages masculins sont présents dans l'ensemble des fonctions narratives possibles (10), aucun personnage féminin n'a été représenté dans une fonction de « Moine/Prêcher·euse » ou « Alchimiste ». À noter que ces deux catégories ne font pas partie des plus représentées, indépendamment du genre des personnages. Ce résultat peut faire échos à l'une des lectures préalablement citées (Żerebecki et al., 2021)

mentionnant l'importance de diversifier les représentations de genre pour une meilleure construction identitaire. En limitant la diversité des représentations d'un groupe, on limite implicitement le champ des possibles de ceux appartenant à ce même groupe social.

Le nombre de « Combattant·e/soldat·e » pour les personnages au genre indéterminé n'est pas étonnant. Ceux-ci sont régulièrement représenté·e·s avec une armure et un casque qui ne permet pas l'identification du genre du personnage. Retrouver une telle fréquence de cette fonction narrative pour cette catégorie de genre est donc cohérent au vu des commentaires préalables formulés au point 3.1.1.

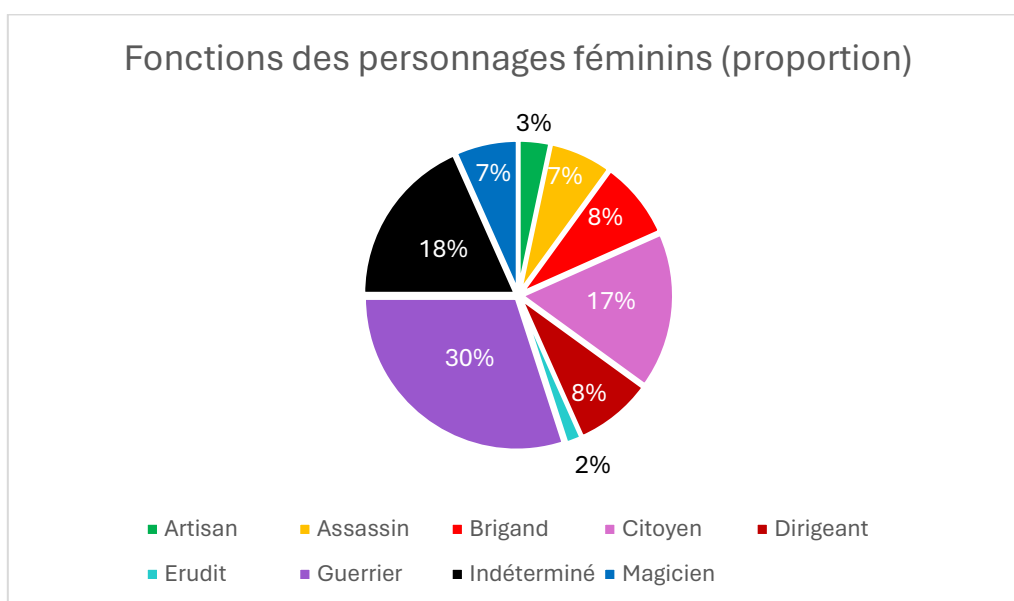


Figure 16 : Fonctions narratives occupées par les personnages féminins (proportion)

Malgré ce qui pouvait être attendu au vu des stéréotypes de genre recensés par Kite (2001), environ un tiers des femmes sont représentées en tant que « Combattante/soldate ». De plus, alors que la typologie de stéréotypes mentionnait les femmes comme plus artistiques, la fonction « Artisane/Artiste/Marchande » est l'une de celles qui recensent le moins de représentations. Évidemment, cela est à mettre en perspective du type de jeu, ici d'action, sélectionné pour l'analyse. Un autre constat peut être établi au regard des fonctions narratives occupées par les personnages masculins. L'on constate que les femmes occupent davantage les fonctions de « Brigande » et « Assassine ». Un des stéréotypés révélés au cours des entretiens individuels discutés ci-dessous étaient la fourberie des femmes. Cela y fait référence en les plaçant dans des fonctions plus insidieuses que les hommes.

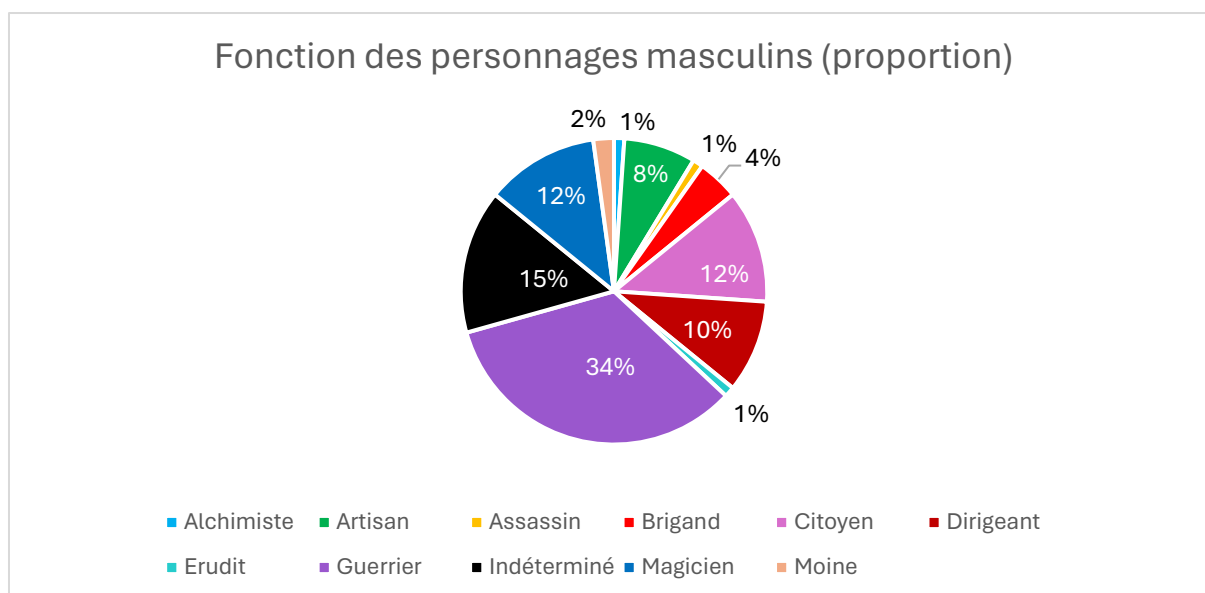
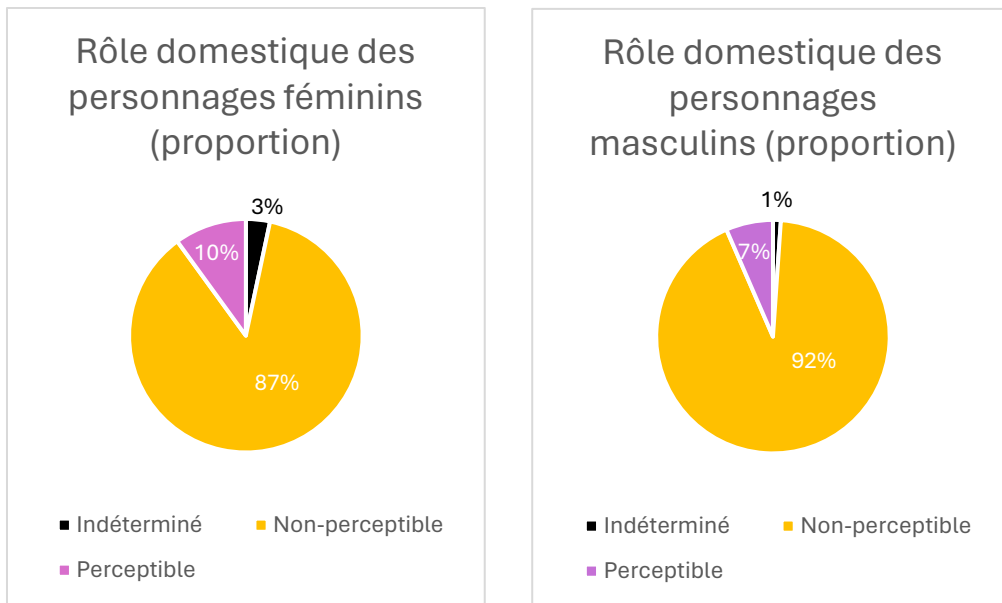


Figure 17 : Proportion des fonctions occupées par les personnages masculins

À l’instar des personnages féminins, la fonction la plus occupée par les personnages masculins est celle de « Combattant/Soldat ». Cela confirme la sous-hypothèse H.2.1 supposant que les hommes occupent plus des fonctions de combat. Pour autant, il ne faut pas omettre d’y ajouter une nuance. Il s’agit également de la fonction la plus occupée par les femmes. Ce résultat trouverait plutôt comme explication que les fonctions ont été pensées au regard de la typologie du dispositif. Ce jeu étant du genre *heroic fantasy*, les postures de combat y sont fréquentes.

Un autre constat, précédemment mentionné, est lié à la diversité des représentations masculines. Toutes les fonctions narratives conçues dans la grille d’analyse ont été repérées. Elles proposent donc un modèle moins limitant pour les joueurs que les joueuses, même si certaines proportions sont assez minoritaires comme pour : « Assassin », « Erudit », ou encore « Alchimiste ». À défaut d’observer une répartition proportionnée entre les catégories, on constate à minima que chacune a été représentée. De plus, à la différence des femmes où les fonctions majoritairement représentées étaient au nombre de trois, les hommes jouissent d’un plus large spectre des fonctions narratives majoritaires. En plus des 34% de « Combattant/Soldat », il y a une forte proximité entre les proportions de : « Magicien », « Citoyen », « Dirigeant » et, dans une certaine mesure, « Artisan/Artiste/Marchand ». Le nombre de fonctions indéterminées est également inférieur à celui des femmes, même si cette différence n’est que de 3%.

3.1.2.2. Rôle domestique



Figures 18 & 19 : Proportions de l'occupation de rôles domestiques par les personnages féminins et masculins.

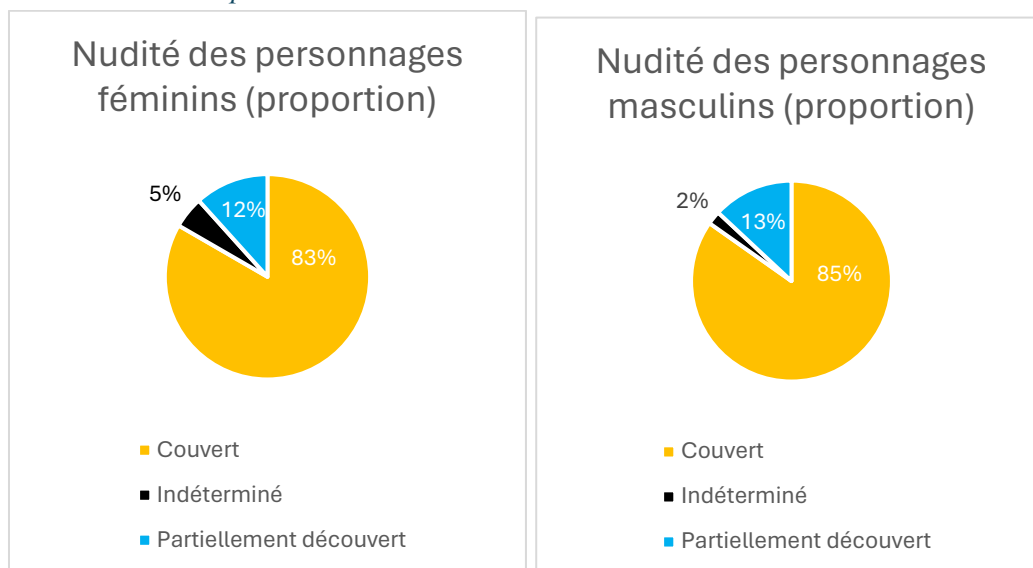
Suite à ces graphiques, nous pouvons constater que la proportion d'occupation des rôles domestiques/familiaux est légèrement supérieure pour les personnages féminins. Cet écart entre les proportions féminines et masculines est très faible (3%). De plus, cela ne concerne qu'une minorité de personnages, d'autant plus importante au regard du nombre au genre indéterminé. La dimension domestique/familiale est minoritaire en général. De nouveau, il faut prendre en compte le type de jeu utilisé. Le genre *heroic fantasy* propose davantage d'action, une dimension éloignée du tableau familial.

Concernant les rôles domestiques/familiaux en tant que tel, les représentations concernaient, en général, un adulte s'occupant ou sauvant un enfant se trouvant dans une position plus passive. Les situations amoureuses étaient rares et ne concernaient qu'une extrême minorité de cartes.

Par rapport à l'hypothèse H.2.4 supposant que les personnages féminins sont davantage représentés dans des fonctions narratives domestiques, la confirmation est à nuancer. Oui, elles le sont davantage, mais avec un écart de 3% par rapport aux hommes, ce qui pourrait rendre cette différence négligeable.

3.1.3. Représentation de la sexualisation des personnages

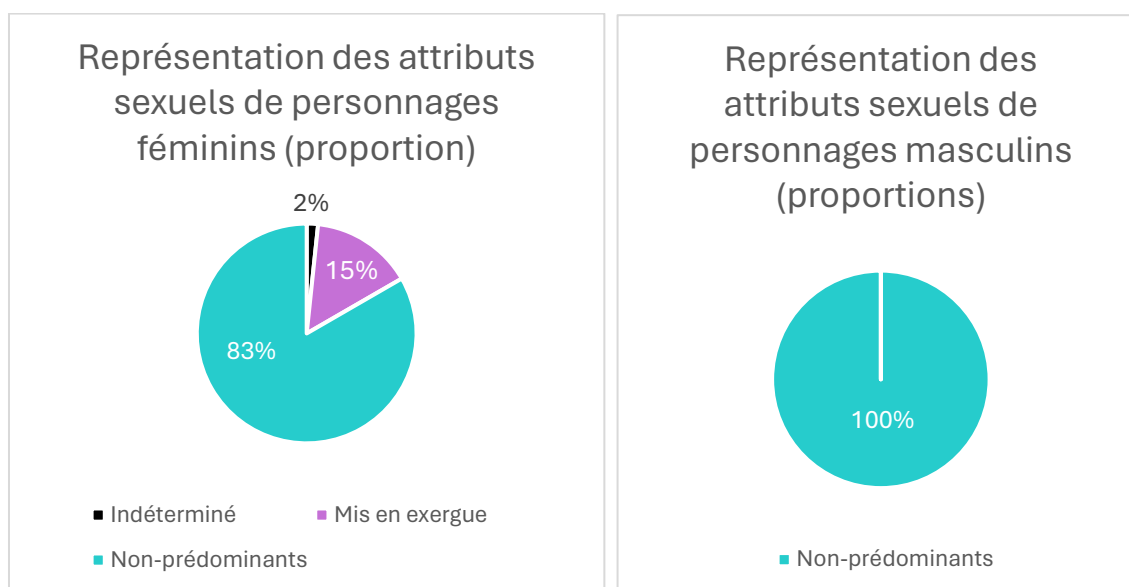
3.1.3.1. Représentation de la nudité



Figures 20 & 21 : Proportions de la représentation de la nudité des personnages féminins et masculins

La différence entre la représentation de la nudité des personnages féminins et masculins est négligeable. Les hommes sont légèrement moins vêtus avec 1% de différence. Lorsqu'ils étaient partiellement découverts, ils étaient souvent représentés torse nu. Une représentation équivalente est impossible pour les personnages féminins du fait de leur poitrine. Lorsqu'un personnage féminin était partiellement découvert, il s'agissait plutôt de l'apparence de leurs cuisses, de leur taille ou de la présence d'un décolleté. L'on ne peut donc pas considérer que la nudité intervienne comme facteur sexualisant les corps féminins.

3.1.3.2. Représentation des attributs sexuels



Figures 22 & 23 : Proportions de la représentation des attributs sexuels des personnages féminins et masculins

Les attributs sexuels des femmes sont plus mis en évidence (15%), comparativement aux hommes (0%). En général, leur poitrine est mise en avant à travers plusieurs méthodes :

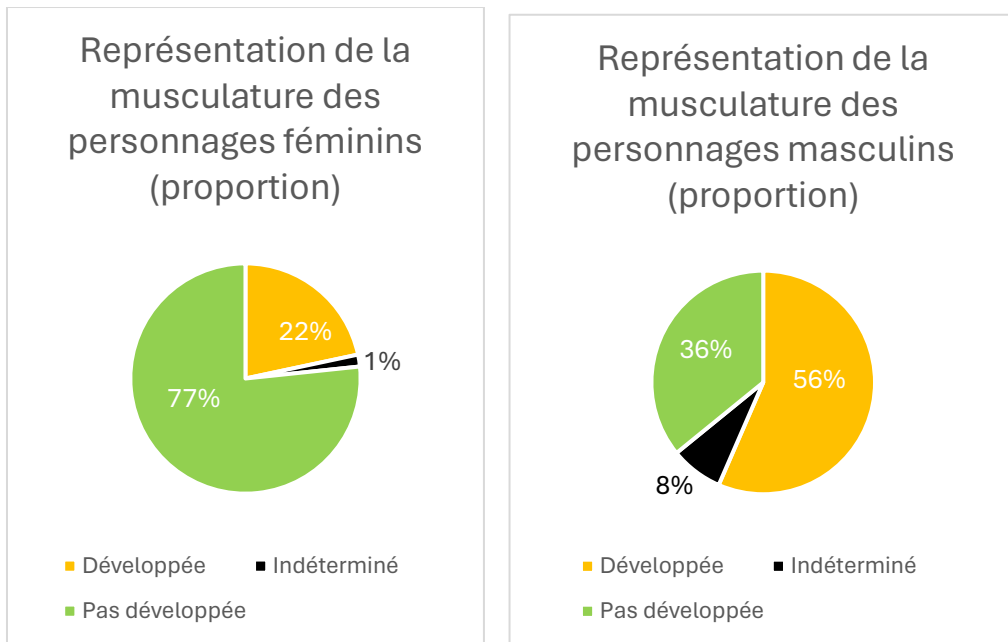
- Port de vêtements tels que les corsets affinant la taille en mettant la poitrine en exergue ;
- Surexposition de la poitrine à travers la luminosité de l'environnement de la carte ;
- Traits de dessin accentués au niveau de la poitrine pour former des ombres entre les deux seins.

Tous ces procédés accentuent la poitrine de certains personnages féminins et contribuent à leur sexualisation. Les autres attributs sexuels tels que les fesses ou les hanches n'ont pas été perçus comme accentués. Il ne s'agissait que de la poitrine.

Concernant les hommes, ceux-ci portent généralement des vêtements couvrant l'entièreté du corps, sans faire de distinction entre leurs attributs sexuels et le reste de leur personne. Il s'agit d'une différence supplémentaire avec les femmes. Lorsqu'elles portent des armures, celles-ci mettent leur poitrine en avant, sans utilité protectrice pour un combat.

Concernant l'hypothèse H.2.2 supposant la sexualisation des personnages féminins, elle est confirmée. En effet, la différence de nudité entre les personnages masculins et féminins est négligeable. Cette dimension n'intervient alors pas comme un facteur de la sexualisation. La dimension révélatrice de cette sexualisation est celle de la mise en évidence des attributs sexuels, en particulier la poitrine. Bien que ces représentations soient minoritaires, elles restent supérieures à celles des hommes de manière non négligeable, avec une différence de 15%. Cette différence se remarque dans les vêtements portés pour une même fonction, mais également dans l'absolu du design des personnages.

3.1.4. Représentation de la musculature



Figures 24 & 25 : Proportions de la représentation du développement de la musculature des personnages féminins et masculins.

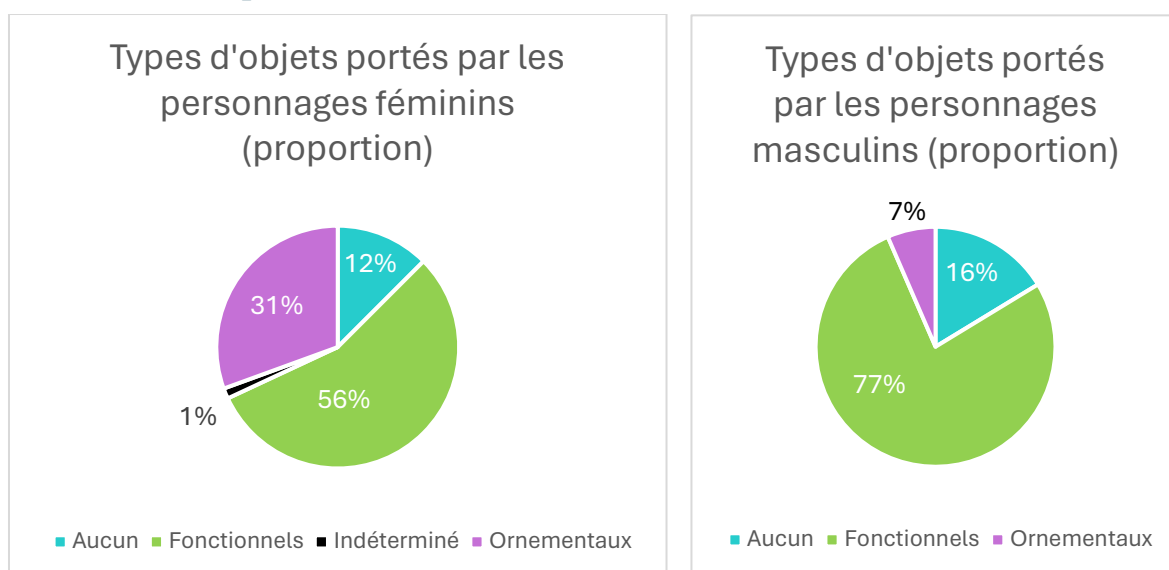
Les personnages masculins ont une musculature plus développée (56%) que les personnages féminins (22%). Cette différence est non négligeable. Plus du double des personnages masculins sont représentés comme plus musclés. Cette musculature se traduit par :

- Une imposante largeur d'épaules ;
- La présence de vêtements mettant en exergue la carrure du personnage, comme des armures à larges épaulettes ;
- L'accentuation des traits composant la musculature du bras et/ou des cuisses.

En ce qui concerne les personnages féminins, elles pouvaient aussi porter des vêtements à épaulettes. Cependant, l'intérêt de celles-ci était généralement esthétique, sans accentuation réelle de la musculature. Les bras de celles-ci étaient bien plus fins que s'ils avaient été proportionnés aux épaulettes des vêtements. Cela mettait en évidence non pas une musculature développée, mais au contraire, leur absence de muscles développés au regard de leurs vêtements.

L'hypothèse H.2.3 supposant que les personnages masculins ont une musculature plus développée que celle des personnages féminins est donc confirmée, sans devoir apporter de nuances particulières.

3.1.5. Représentation de l'ornementation



Figures 26 & 27 : Proportions de la typologie d'objets portés par les personnages féminins et masculins.

Bien que la majorité des objets portés par les personnages sont fonctionnels, il y a une nette différence en ce qui concerne les ornementaux. Si les femmes portent aussi, en majorité, des objets fonctionnels, elles portent plus de quatre fois plus (31%) d'objets ornementaux que les hommes (7%). De plus, le type d'objets ornementaux est plus divers pour les femmes. Si les hommes portent généralement des colliers, les femmes portent par exemple : des colliers, des boucles d'oreilles, des bracelets, des accessoires pour leurs cheveux...

À noter que les bracelets en cuir n'ont pas été retenus comme des objets ornementaux. Il était souvent complexe d'évaluer si ce genre de bracelet, indépendamment du genre du personnage, était porté à des fins de protection, ou de coquetterie.

Concernant l'hypothèse H.2.5 supposant que les personnages féminins sont davantage représentés avec des objets ornementaux, l'analyse de contenu la confirme sans devoir apporter de nuances.

3.2. Analyse des observations

J'ai réalisé trois observations d'une durée d'environ deux heures chacune. Elles étaient séparées d'une semaine pour convenir aux disponibilités des joueuses. Les participantes avaient reçu, la veille de l'expérience, les règles du jeu ainsi que des vidéos complémentaires pour s'assurer qu'elles puissent maîtriser ses mécaniques, bien qu'elles n'y avaient jamais joué auparavant. J'installais le jeu dans sa totalité avant leur arrivée. Elles ont été accueillies dans des salles insonorisées de bibliothèques universitaires. Lors de leur accueil, je prenais un moment de vérification pour m'assurer de leur compréhension du fonctionnement du jeu, ainsi que des

actions qu'elles pouvaient effectuer au cours de leur tour. En général, si certaines n'avaient pas compris l'ensemble des règles, l'une d'entre elles clarifiait spontanément la situation sans que j'aie à intervenir.

Je leur ai donné les instructions, à savoir que :

- Le mode de jeu était compétitif ;
- Qu'elles avaient les règles à disposition en cas de besoin ;
- Que si elles avaient des doutes au cours de la partie, il était préférable qu'elles y répondent entre elles afin d'optimiser mon retrait dans leur expérience.

Ma posture était uniquement d'analyse. Je ne participais qu'en qualité d'observatrice ou si un doute sur les mécaniques était trop important. Elles étaient prévenues que, suite à cette partie, un entretien individuel enregistré était prévu. Pour recueillir mes notes dans le carnet de recherche, j'avais décidé de les collecter sur ordinateur, car ce médium me permet une collecte plus rapide et efficace que la collecte manuelle.

Les observations ont fourni de nombreuses informations sur les dynamiques et processus de sociabilité. Cependant, seuls les résultats concernant la réception des représentations iconographiques du jeu seront recensés dans cette recherche. Analyser l'ensemble des données recueillies ne serait pas pertinent pour l'objet de recherche de ce mémoire.

3.2.1. Observation 1

Premièrement, la majorité des interactions sur des représentations concerne uniquement les animaux, et non les personnages humanoïdes. Cela peut sembler étonnant, car les participantes avaient été prévenues que l'angle de recherche se basait sur les représentations de genre. Pour autant, leurs commentaires à ce sujet sont extrêmement rares. Le seul exprimé concernait la carte « Charlatan », pour laquelle les joueuses l'ont unanimement décrite comme « terrifiante ».

Un des autres éléments à mentionner est l'importante mobilisation du genre masculin pour la description des cartes. Les appropriations à l'aide de l'utilisation du genre féminin sont quasiment absentes et inconstantes, quand il y en a. L'utilisation du genre masculin prédomine alors que l'ensemble des participantes se définissent à l'aide du genre féminin. Cela, même lorsqu'elles parlent d'elle-même. Par exemple, l'une d'entre elles disait : « En tant que magicien [...] ». Il n'y a pas de critique du contenu ou d'appropriation réelle dans le chef des joueuses. À première vue, la réception semble hégémonique, en tout cas dans ce contexte d'utilisation. Les seules interactions liées à une appropriation personnelle ne concernaient pas

les représentations de genre, mais les actions effectuées par les personnages. Quand celles-ci présentaient une implication émotionnelle forte comme pour le mariage ou le soin à une créature, il y avait une interaction. Par exemple, l'une des joueuses aura dit qu'elle a « trouvé l'amour de sa vie » lors de la réalisation d'un défi. Cela a provoqué une réaction spontanée des autres joueuses appuyant le côté « mignon » de la situation. Sans concertation, elles ont chacune émis le son : « Ohhh », pour signifier le caractère « charmant » de la situation.



Figure 28 : Carte trait « Charlatan »

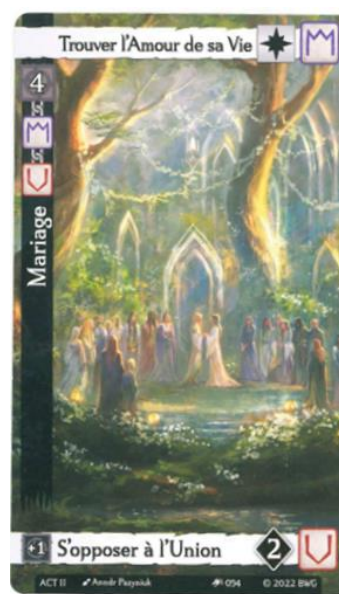


Figure 29 : Carte défi « Trouver l'Amour de sa vie »

En termes de dynamique de jeu, il peut être intéressant de mentionner que ce groupe a particulièrement collaboré au cours de la séance, et ce malgré l'objectif compétitif initial. Elles se sont généralement entre aidées à l'aide des cartes « Héros » et « Antihéros », définies dans le gameplay du jeu (cf. Annexe 1).

3.2.2. Observation 2

Premièrement, à l'instar de la première observation, la majorité des interactions à propos des représentations concernait uniquement les animaux. On peut noter, par exemple, la verbalisation du caractère mignon de l'animal de la carte « Explorer la nature ». Trois des quatre joueuses se sont exprimées sur le fait qu'il était mignon, ou en émettant un son homologue à celui produit pour la carte « Trouver l'amour » du premier groupe. Une des autres joueuses a commenté une autre représentation animalière, issue de la carte « Sauver un être cher » en décrivant la créature comme un « Hibours ». Les interactions à propos des représentations humanoïdes sont inexistantes.

Comme le précédent groupe, les joueuses utilisent le genre masculin pour décrire les cartes ou leurs actions personnelles au cours de la partie. Les seuls moments où le genre féminin intervenait étaient dans des interactions qui ne concernaient pas directement les cartes, mais les joueuses. Par exemple, l'une d'entre-elles dira : « Je suis trop ambitieuse ». Cela n'avait pas de lien direct avec les représentations. Elles n'échangent que peu à leur sujet. La réception semble à première vue hégémonique à travers l'absence de commentaires ou de critiques sur les représentations de genre.

Comme pour le premier groupe, le moment où le plus d'émotions sont exprimées concerne la carte « Trouver l'Amour de sa vie ». Elles diront notamment que c'est mignon lorsqu'une des joueuses tentera ce défi. Cela révèle plusieurs similarités avec le groupe précédent.



Figure 30 : Carte défi « Explorer la nature »



Figure 31 : Carte défi « Sauver un être cher »

3.2.3. Observation 3

Comme pour les précédentes séances de jeu, très peu d'interactions concernaient les représentations de genre des personnages. Ce groupe commente moins les représentations que les autres, même les animalières. L'on peut noter une interaction à propos de la carte « Combattre des Rats d'égout » sur la grandeur de la créature. Il n'y a pas d'autres commentaires directs sur les représentations. Au sein de ce contexte, la réception semble encore une fois hégémonique du fait d'un manque de critiques et de commentaires du contenu.

De nouveau, les joueuses mobilisent davantage le genre masculin pour décrire les cartes. Quand elles utilisent le genre féminin, cela se déroule postérieurement à une première lecture littérale. Elles corrigent leurs dires. Par exemple, concernant la carte du trait « Chercheur », la joueuse qui la prise a, dans un premier temps dit qu'elle était « chercheur » avant de se corriger en

« chercheuse ». Un autre moment où le genre féminin est davantage mobilisé est lorsque les joueuses parlent d'elles-mêmes, de leur histoire. Effectivement, il s'agit du premier groupe qui, proactivement, décide de raconter leur récit héroïque à la suite de la partie. Il s'agit d'une proposition des règles du jeu qui n'avait pas été évoquée par les précédents groupes. Sur l'ensemble des joueuses de cette séance, une seule a raconté son histoire en se genrant au féminin. Elle disait qu'elle était : « une naine éclaircuse », « quelqu'un intimidante », « devenue mage noire », « une souveraine mystérieuse ». Les autres participantes ont raconté leur histoire à l'aide du genre masculin exclusivement. Elles disaient, par exemple, qu'elles étaient : « un automate », « un artisan », « un voleur », « un chasseur de trésor », « un demi-elfe », « le seul survivant », « un barbare », « un assassin des ombres »... Ce qui est intéressant, c'est de constater que même lorsque les cartes présentaient des personnages féminins, comme le cas de celle de la classe « Barbare » et qu'aucun adjectif ne déterminait le genre du personnage, elles en parlaient au masculin. À noter que si le genre féminin était mobilisé à d'autres moments, il ne s'agissait pas d'une démarche constante. Le masculin était souvent mobilisé de nouveau à sa suite.



Figure 32 : Carte classe « Barbare »



Figure 33 : Carte trait « Chercheur »

3.2.4. Comparaison des observations

Les dynamiques de groupe étaient très différentes. Le premier et troisième échangeaient énormément entre-elles, tandis que le second était beaucoup plus calme avec des interactions réduites. Bien que ces dynamiques étaient différentes, de nombreuses similarités dans les interactions ont pu être observées.

Parmi les similitudes observées, la plus pertinente au regard du sujet de recherche est la quasi totale absence d'interactions, de commentaires ou de critiques sur les représentations des personnages humanoïdes. Les participantes avaient été prévenues que l'étude s'intéressait spécifiquement à ce sujet. Pour autant, elles n'ont pas partagé de critiques sur ces représentations. Les seules qui étaient régulièrement commentées étaient animalières. L'autre aspect qui était généralement mis en exergue dans les interactions concerne des actions émotionnellement chargées comme le mariage. Ces observations n'ont pas présenté de comportements réellement critiques vis-à-vis du contenu du jeu de plateau.

Concernant les appropriations perceptibles du contenu, celles-ci sont minoritaires et instables. L'utilisation du genre masculin prédomine largement pour la description des cartes, des actions des joueuses, ainsi que dans leurs interactions personnelles lorsqu'elles mentionnaient leur classe, leurs traits... Les appropriations à l'aide du genre féminin étaient rares, mais également sans cohérence. Elles pouvaient utiliser à un moment donné le féminin pour se décrire, et ensuite repasser au masculin. Seule l'une de l'ensemble des participantes semblait davantage mobiliser le genre féminin, soit par correction à une première lecture littérale, soit lorsqu'elle narrait l'histoire de son personnage. Concernant les critiques qui ont pu être formulées sur l'ensemble du contenu, en ce compris les représentations animalières, ces commentaires s'appuyaient généralement sur des avis et/ou des connaissances mutuellement partagées.

Ces lectures littérales pourraient sembler mener vers une réception hégémonique du contenu. Cependant, il ne faudrait pas oublier de prendre en compte le contexte d'utilisation et la mobilisation de connaissances partagées pour formuler des commentaires, même si ceux-ci ne concernaient pas directement les personnages. Durant les séances de jeu, le contexte était plus ludique. Bien que l'objectif de l'étude est d'étudier la réception des représentations, ce n'est pas ce qui leur était demandé pour les séances. C'est en cela que les entretiens sont intéressants pour creuser leur réelle perception du contenu, hors d'un contexte ludique. On ne peut pas dire que la réception est purement hégémonique, car l'on voit que, même s'il s'agit de phénomène peu récurrent, il peut y avoir une appropriation ou une critique du contenu. De plus, l'on ne peut pas, sans les entretiens, comprendre leur réelle perception des représentations. Une différence est à établir entre la réception dans un cadre ludique qui a pour objectif de construire une activité sociale à des fins d'amusement, et la réception dans un cadre qui a pour objectif de comprendre leur perception intégrale du contenu en profondeur. Les entretiens individuels permettent qu'elles s'expriment, sans que leurs opinions soient potentiellement confrontées à l'adversité.

Des explications et pistes de réflexion plus riches seront mobilisées au cours de la synthèse des résultats.

3.3. Analyse des entretiens

À la suite de la séance de jeu, les participantes calculaient leur score pour déterminer la gagnante. Ensuite, je leur rappelais que j'allais effectuer des entretiens individuels d'une durée approximative de quinze minutes. Leur ordre de passage était déterminé sur base de leurs engagements personnels et de leur besoin de finir plus ou moins rapidement la séance. L'une d'entre elles restait avec moi dans la salle insonorisée, pendant que les autres attendaient à l'extérieur. Elles étaient remerciées et invitées à partir à la suite de l'entretien. Les entretiens étaient individuels afin de garantir qu'elles puissent librement partager leur opinion sur le sujet dans risquer la confrontation.

Les entretiens étaient majoritairement basés sur la grille conçue en amont (cf. Annexe 6). Les participantes prenaient place à l'endroit où elles avaient joué pour avoir une vue sur l'ensemble de leurs cartes. Elles avaient l'occasion de regarder plus précisément le contenu du jeu si elles le souhaitaient.

Ces entretiens ont révélé que, malgré le fait qu'on pourrait penser, à la suite des observations, que la réception était hégémonique, cela était plus complexe. Les participantes ont formulé davantage de critiques et de commentaires sur les représentations, signifiant une négociation entre la lecture prescrite et réelle du contenu.

3.3.1. Profil féministe et vision du féminisme/genre

Malgré un intérêt spontané relativement faible pour les questions de genre de certaines participantes (3 sur 11), la presque totalité des répondantes se considère néanmoins comme féministe. Cela, avec des différences dans leur conception du féminisme. Il y avait deux tendances majeures dans les définitions mentionnées :

- La défense des droits des femmes, qui pouvait motiver des profils non militants à exprimer être en mesure de militer si certains de ces droits étaient supprimés.

« Féministe, oui. Militante, je considère qu'il y a des droits pour lesquels je militerais, mais qui ne sont pas encore retirés en Belgique. Donc, je ne milite pas encore et j'espère que ça n'arrivera pas. » - Interviewée 1

« Je ne pense pas que je ferais ce genre de choses dans ma vie. Après, peut-être qu'un jour, je trouverai quelque chose de révoltant et je me dirais : « Ouais, c'est bon, là stop. J'y vais ». » - Interviewée 7

- La recherche d'égalité entre les genres, se traduisant notamment dans l'absence d'imposition de choix dans le chef des femmes, ou encore d'une égalité présente dans les opportunités et les chances pour un même domaine, tel que celui de l'emploi ou de la hiérarchie sociale.

« En fait, être féministe en soi, c'est laisser chaque femme choisir ce qu'elle veut faire, sans imposer une façon de faire » - Interviewée 10

« Je dirais, les femmes au même niveau salarial que les hommes, j'imagine ; et dans la société, même au niveau hiérarchique et tout ça, qu'il n'y ait pas de discriminations » - Interviewée 8

Peu d'entre elles ont abordé des thématiques de genre précises, malgré avoir affirmé un intérêt général pour la question du genre. Lorsque le genre était défini, une affirmation revenait : le genre est culturel/social.

“[...] sur tout ce qui est différence entre le sexe et le genre pour essayer de lui expliquer que le sexe, c'est déjà du genre. [...], mais c'est sûr que dans ma vie de tous les jours, je vais plutôt avoir des débats où j'essaie de persuader les gens que ce sont des constructions sociales, des choses comme ça...” - Interviewée 9

Cette affirmation entre en résonance avec la théorie de Delphy (1993) mentionné dans le cadre théorique. L'une des participantes a énoncé que le sexe et le genre étaient imbriqués, pas du fait d'une égalité entre les concepts, mais du fait que la compréhension du sexe dépend de la compréhension du genre. Cela reflète le postulat de la Delphy (1993) affirmant que la catégorisation sexuelle est également un produit culturel. Cependant, pour en revenir sur la question du féminisme, deux des répondantes ont soulevé des sujets de débats en son sein. Ces sujets sont : l'instrumentalisation de la lutte féministe par certains groupes d'intérêt, les prescriptions de comportements, ou encore la difficulté de se positionner en tant que féministe du fait du regard d'autrui sur la question. D'autres ont plutôt mentionné des thèmes connexes à leur vision du féminisme et du genre tels que la reconnaissance de la non-binarité, la notion de charge contraceptive, ou encore la libre détermination des personnes transgenres. Ces thématiques étaient exprimées après les avoir questionnées sur leur intérêt général pour les questions de genre. Elles l'affirmaient dans un premier temps. Ensuite, elles mobilisaient des exemples pour citer des points d'intérêt spécifiques. Il pouvait arriver que cela émerge au moment où elles évoquaient leur (absence de) militantisme.

“Par exemple, par rapport au spectre du genre. Je trouve ça très intéressant. Il y en a souvent qui... les non-binaires, il y en a qui disent : « Ah, c'est quoi ces créatures ? ». Et je suis là : « Bah si, c'est

possible. Tu as des traits masculins, tu as des traits féminins. Tout le monde en a en fait et si tu es entre les deux, ça arrive, c'est normal » - Interviewée 3

“Dernièrement, j'ai eu une conversation avec un pote qui râlait parce que la fille était tombée enceinte et que c'était de sa faute parce qu'elle n'avait qu'à prendre sa contraception, mais j'étais un peu en mode : « C'est équitable, en fait. C'est aussi à toi de la prendre en compte » - Interviewée 6

Seulement deux d'entre elles se considèrent militantes. Elles évoquent leur participation à des manifestations ou à des débats réguliers. Elles sont celles qui, spontanément, s'expriment comme les plus intéressées sur la thématique. Cependant, une large majorité (8 sur 11) exprime discuter des thématiques de genre occasionnellement ou régulièrement, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'apporter une correction à des affirmations erronées sur le sujet. L'on pouvait observer qu'il y avait une corrélation entre la fréquence de discussion de ces thématiques et l'intérêt qui y était porté.

3.3.2. Identification, réception et mécanismes d'action

Seulement une minorité de joueuses s'est identifiée aux cartes avec lesquelles elles ont pu jouer, et ce malgré l'occasionnelle reconnaissance de traits communs. Ces traits pouvaient autant être de l'ordre de la ressemblance physique, de la personnalité perçue à l'aide des adjectifs décrivant la carte, ou encore des fonctions occupées par les personnages.

« Ici, j'avais demi-bête et artiste, et je trouvais que ça allait bien vers âme pure dans un sens intellectuel, âme sensible, artiste. Je trouvais que c'était sympa, et c'est un truc qui me correspond » - Interviewée 10

‘Genre, comme je te dis, ici je prenais des cartes ou j'avais des cartes qui étaient plutôt des magiciens, elfes, etc. Ce sont des cartes auxquelles j'aime bien m'identifier en général. [...] “Maître assassin”, je l'aimais parce que justement, c'est une femme avec les cheveux bruns, donc je me suis dit : “Ah, voilà, je trouve que ça me ressemble physiquement”.’ - Interviewée 5

Cependant, ces ressemblances ne permettent pas, à elles seules, de s'identifier à un contenu. Plusieurs joueuses reconnaissant des similitudes avec leurs personnages ne se sont pas identifiées à ceux-ci.

Il est intéressant d'observer que les joueuses qui ont pu s'identifier à leurs personnages n'ont pas forcément reconnu des traits communs avec ces derniers. Ces deux joueuses ont mis en place des mécanismes plus complexes, à savoir la création d'une narration à travers laquelle elles modulaient une histoire de leur invention pour leurs personnages. Cela leur permettait une plus grande flexibilité dans la considération de leurs cartes. Ce procédé fait échos à l'un des deux besoins les plus exprimés par les participantes de l'étude : le besoin de contextualisation. De fait, quatre d'entre elles ont mentionné que les difficultés d'identification provenaient, entre

autres, de l'absence d'informations sur le passé du personnage et du contexte dans lequel son histoire pouvait s'inscrire. On voit que lorsque ce besoin est comblé à travers une construction narrative proactive, il peut permettre une plus grande identification.

‘Oui du coup, parce que j’ai pu faire une histoire et c’est ça qui est bien aussi. L’histoire, tu peux la manipuler comme tu veux. [...] Mais, je l’ai manipulé de sorte que je puisse m’identifier en terminant comme une âme pure.’ - Interviewée 10

Le second besoin identifié par cinq des joueuses concernait la nécessité d’entrer en résonance avec ses cartes, notamment à l’aide de la présence de personnages féminins ou de ressemblances physiques ou de personnalité. Or, l’on a mentionné ci-dessus, quand ce besoin est comblé, cela ne signifie pas une identification assurée. Le besoin de contextualisation a donc une place non négligeable pour permettre aux joueuses de s’identifier au contenu.

Les entretiens ont révélé que deux comportements peuvent freiner cette résonance :

- L’optimisation stratégique comme motivation de jeu ;
- L’attente négative liée aux précédentes consommations médiatiques stéréotypées.

Concernant le premier frein, une majorité de joueuses (8 sur 11) ont révélé avoir comme seul objectif la victoire.

« Je pensais surtout à la stratégie pour essayer, justement, de gagner un max de petits trucs. » - Interviewée 3

« Je ne les ai pas choisis parce que ça ne correspondait pas à ma technique pour gagner » - Interviewée 10

Pour y parvenir, elles prêtaient une attention accrue aux icônes de compétence représentées sur les cartes des personnages, sans considérer les représentations de ces mêmes personnages. Cela conditionnait, en partie, leur réception et rendait la considération des représentations, qui aurait pu permettre de trouver davantage d’échos avec les joueuses, secondaire dans leur réception. L’objectif étant de gagner, leur attention s’est déployée en majorité sur les éléments qui leur permettaient d’atteindre ce but.

« Oui, c’est ça. En vrai, je ne lisais pas forcément les titres ou les noms des défis. Je regardais vraiment, à côté, les points et les symboles » - Interviewée 4

« Uniquement les points au-dessus et les symboles de compétences qui étaient nécessaires pour avoir d’autres compétences futures. C’était vraiment plus stratégique » - Interviewée 8

Concernant le second frein, environ la moitié d’entre elles ont pu soit comparer les représentations avec d’autres préalablement observées au sein de différents médias, soit émettre qu’elles avaient des attentes négatives sur les représentations. Ces attentes sont le fait d’une

habitude de dépréciation des représentations féminines observées dans d'autres médias. Cela conditionne, en partie également, la réception, car les joueuses ont des aprioris négatifs et sont dans l'attente d'une confirmation de ceux-ci lors de leur consommation du contenu.

« Il y a elle, qui a évidemment une taille qui fait l'épaisseur de son avant-bras, mais, en soi, on ne s'attend plus à des miracles. » - Interviewée 2

En résumé, nous pouvons réfuter l'hypothèse 3 : « Le positionnement quant à la réception du contenu iconographique dépend des similitudes physiques entre les cartes personnages et les joueuses ». Si un besoin de résonance a bien été émis au cours des entretiens, celui-ci ne conditionne pas la réception dans son entièreté. Elle dépend d'autres aspects tels que la contextualisation du contenu, les consommations médiatiques antérieures, ainsi que les motivations d'action. Ces dimensions ne sont évidemment pas exhaustives, mais sont celles vérifiées au cours de cette étude.

3.3.3. Descriptions des représentations

Un des premiers points intéressants à mentionner est la différence dans la perception des proportions de représentations féminines et masculines. En effet, quatre des participantes de l'étude ont mentionné qu'elles observaient soit une surreprésentation des personnages masculins, soit une sous-représentation des personnages féminins.

'Les seules femmes que je vois sur mes cartes c'est « l'amnésique », je pense que c'est une femme. C'est mon personnage de base et les deux femmes qui s'épousent. Mais sinon, il n'y a pas de représentation de femmes tout court' - Interviewée 1

“Ouais, non, je n'ai pas eu du tout de représentations féminines. [...] Il n'y en a pas beaucoup et celles qui sont présentes, je trouve qu'elles ne sont pas très réalistes.” - Interviewée 2

Cette observation entre en adéquation avec la confirmation de l'hypothèse H.1 : « Les personnages masculins sont surreprésentés comparativement aux autres genres au sein des représentations iconographiques du jeu de plateau », vérifiée à l'aide de l'analyse de contenu. Trois d'entre elles ont mentionné l'inverse, à savoir qu'elles avaient une impression soit d'une grande voire d'une surreprésentation de personnages féminins, soit d'un équilibre entre les genres des personnages observés. Dans la mesure où les groupes ont essentiellement joué avec les mêmes cartes, l'on ne peut pas estimer que cette différence d'observation soit due à l'utilisation d'un contenu différent. Ce point d'intérêt sera développé au sein de la discussion suivant cette analyse de résultats.

Cette différence dans la perception des proportions des genres représentés est également due à des difficultés dans l'identification du genre de certains personnages. Comme mentionné au sein de l'analyse de contenu, une partie non négligeable des personnages est de genre indéterminé, du fait de leur absence d'expression de genre univoque, ou du fait de leurs vêtements les couvrant intégralement. La cinquième question du guide d'entretien (cf. Annexe 7) concernait la description de trois cartes, identiques pour chaque séance de jeu. Les participantes devaient décrire ce qu'elles voyaient au sein des cartes « Sauver un prisonnier », « Frôler la mort » et « Joindre la guilde des marchands ». La première carte présentait une combattante féminine et une victime masculine. L'on peut constater que les genres de chacun·e ont correctement été identifiés par les joueuses, malgré quelques manques de confiance dans l'identification. Concernant la seconde carte, « Frôler la mort », l'on peut remarquer des distinctions dans les identifications de genre. Le personnage est entièrement couvert, ce qui ne permet pas d'identifier un genre clair et univoque. Cependant, plus de la moitié des répondantes (7 sur 11) ont identifié les personnages comme masculins. Les autres joueuses ont présumé qu'il était de genre masculin également, mais tout en précisant qu'il pourrait également s'agir d'une femme au regard de son armure couvrante. Malgré une difficulté d'identification, le genre masculin, lié aux stéréotypes de combats et de fonction guerrière, a été identifié par les participantes.

« Là, il y a un chevalier ou une chevalière, je ne sais pas... Quoique, il est très très fin, mais on le voit de dos et il a une cape bleue et une armure complètement complète. » - Interviewée 1

« Un genre de ver de sable avec un soldat qui tente encore de rester en vie » - Interviewée 6

Enfin, concernant la dernière carte, « Joindre la guilde des marchands », si le genre féminin du personnage de la voleuse et le genre masculin du personnage du marchand ne faisaient l'objet d'aucun doute, celle du personnage elfique soulevait plus d'incertitude. Les joueuses affirmaient plus qu'elles ne supposaient. Cependant, toutes ne reconnaissaient pas le même genre. Pour la majorité (8 sur 11), il s'agissait spontanément d'un personnage féminin, tandis que les autres estimaient ou présumaient qu'il s'agissait d'un personnage masculin.

« Je ne sais pas si elle le fait exprès... Mais, en tout cas, un marchand qui est distrait par une dame qui lui pose une question pendant qu'une autre vient lui chaparder un objet. » - Interviewée 6

« Alors, il y a une femme en bleu en dessous, un homme en vert qui marchande avec... alors là, c'est un peu plus imprécis, j'aurais plutôt envie de dire homme. » - Interviewée 11

La difficulté d'identification provenait notamment du fait que, dans la culture populaire et fantastique, les elfes sont des créatures ayant des traits assez fins et de longs cheveux, stéréotypés que plus féminins.

Un des autres points d'attention concerne la perception de la sexualisation des personnages. Nous avons pu observer que les personnages féminins n'étaient pas plus dénudés que les personnages masculins, même si leurs attributs sexuels étaient davantage mis en avant. L'analyse de contenu a donc révélé que les femmes étaient davantage sexualisées. Cela a également été observé par six des participantes qui ont estimé que les personnages féminins étaient soit plus dénudés, soit plus sexualisés que leurs homologues masculins.

« Ah oui, non, elles sont quand même fort à poil pour se battre hein. C'est fort à poil pour se battre » - Interviewée 2

« Enfin je ne sais pas, elle c'est une mage noire et elle est vraiment très jolie, fort sexy, avec un décolleté » - Interviewée 9

Si pour la question de la sexualisation, cela entre en concordance avec l'analyse de contenu, cela n'est pas le cas pour la nudité perçue des personnages. Cette dimension sera également discutée par la suite, au sein de la discussion de cette étude.

Parmi les autres points d'intérêt mentionnés sur les représentations de genre, plus de la moitié des participantes (6 sur 11) ont considéré que les hommes étaient dessinés avec une musculature imposante, parfois disproportionnée, comparativement aux femmes plus menues.

« Enfin si, moi j'ai une barbare, donc une femme qui se bat, mais sinon ce sont des mecs qui sont plus costauds » - Interviewée 6

« - M.M : Qu'est-ce que tu considères par des traits masculins, par exemple ?

- E8 : Je dirais...c'est bête hein, mais les muscles par exemple, on les voit plus » - Interviewée 8

De plus, la question de l'esthétisme des femmes a également été soulevée par deux des participantes, notant une emphase plus importante sur l'esthétisme des personnages féminins, dessinés à l'aide de traits plus fins, ou avec un accent plus important mis sur leur beauté.

« Après, il y a un soin de l'esthétisme, je n'ai pas l'impression qu'il y a des femmes moches » - Interviewée 6

« [...] elles sont assez jolies, alors que quand on regarde les hommes, ils ne sont pas spécialement beaux. Les femmes sont beaucoup plus détaillées que les hommes j'ai l'impression » - Interviewée 9

Ces constats entrent en adéquation avec la vérification des hypothèses H.2.3 et H.2.5. Si ces stéréotypes de genre ont été reconnus, d'autres, plus diversifiés pour les femmes, l'ont été également. Ceux-ci n'étaient pas univoques, mais sont intéressants à mentionner :

- Les femmes sont représentées comme étant plus émotionnelles que les hommes ;
- Les femmes sont soit méchantes et laides ou gentilles et délicates ;
- Les femmes occupent plus de fonctions de « care »⁹ ;
- Les représentations féminines sont plus terrifiantes et surréalistes.

Au regard de cela, l'on peut constater que l'hypothèse 4 : « Les joueuses s'appuient sur la critique des stéréotypes de genre pour argumenter une réception négociée » est confirmée. Elles soulèvent, de manière non exhaustive, les stéréotypes suivants : la sexualisation des personnages féminins, la musculature exacerbée des personnages masculins, l'emphasis de l'esthétique des personnages féminins... Nous ne pouvons pas estimer que leur positionnement était en opposition, car, comme mentionné au cours des observations, elles ont joué sans s'offusquer ou refuser d'utiliser une partie du contenu. Cependant, lors des entretiens, elles critiquent les représentations au regard des stéréotypes de genre, elles ne sont donc pas non plus dans une posture de réception hégémonique, sans critique de ce qui est consommé. Leur posture est donc négociée, en s'appuyant sur les stéréotypes de genre.

3.3.4. Vision des stéréotypes de genre

Un des premiers constats pour plus de la moitié des répondantes (6 sur 11) est que les stéréotypes de genre sont moins présents dans les productions médiatiques actuelles qu'auparavant. Les médias proposent soit plus de diversité ou de mixité.

« J'ai l'impression qu'il y a un gros effort par rapport à ça, qu'on commence à essayer de mettre un peu plus de personnages féminins qui sont plus charismatiques » - Interviewée 4

« Dans les jeux auxquels je joue, de plus en plus, j'ai l'impression que cette distinction elle est beaucoup plus minime, parce qu'on donne souvent l'occasion de ne pas donner de genre à notre personnage, ou bien des vêtements qui sont mixtes » - Interviewée 5

Cela, malgré des attentes supérieures et/ou une tolérance inférieure liées aux représentations féminines, reconnues par trois des participantes. À leurs yeux, les hommes peuvent davantage être inconsistants, sans être jugés négativement, que leurs homologues féminins.

⁹ Correspond aux fonctions où le personnage prend soin d'autrui, que ce soit un enfant ou non. Il y a un réel souci de l'autre, pouvant aller jusqu'à une dévotion.

« Honnêtement, chez les hommes, j'ai l'impression qu'ils font vraiment pas d'efforts et qu'ils peuvent dire n'importe quoi, ça passera. » - Interviewée 7

Malgré une évolution perçue des représentations de genre, quelques stéréotypes semblent perdurer. Concernant les personnages féminins, les répondantes estiment que : leur sexualisation est banalisée à l'aide de mises en exergue de leurs attributs sexuels ou de scènes de nu banalisées (8 sur 11), il y a un intérêt plus important concernant la beauté des personnages féminins (5 sur 11), elles peuvent être encore représentées comme faibles physiquement (2 sur 11).

« Mais, très clairement, quand ce sont des trucs de fantaisie... Je joue à beaucoup de jeux de fantaisie... Les femmes sont tout le temps dénudées » - Interviewée 1

« C'est aussi dans la répartition dans les scènes de nu, les femmes sont banalisées, elles sont nues des pieds à la tête tout le temps, tout le monde s'en fout, mais on ne voit jamais, ou très rarement, voir un homme nu des pieds à la tête de face » - Interviewée 9

« Ça dépend des médias, mais souvent les femmes, on met leurs caractéristiques féminines en avant. [...]. La poitrine, les cheveux, le maquillage... » - Interviewée 7

« Dans les mangas, souvent, ce sont les filles qui sont plus faibles. Ce sont les garçons qui viennent les sauver. » - Interviewée 4

Concernant les stéréotypes masculins, ils ont été moins exprimés. Le seul pouvant ressortir est celui lié à la recherche ou l'injonction de la performance (4 sur 11), quel que soit son type : physique, intellectuelle...

« Et, pour les hommes, c'est : "T'es vraiment faible ! Lève-toi de ton lit ! Bouge-toi ton cul !" - Interviewée 1

« Les hommes sont toujours bodybuildés avec plein de muscles, forcément avec de belles têtes, alors que ce n'est pas la majorité des cas. » - Interviewée 11

4. Conclusion

4.1. Synthèse des résultats

Les résultats ont apporté des réponses aux hypothèses. Premièrement, H.1 : « Les personnages masculins sont surreprésentés par rapport aux autres genres dans les représentations iconographiques du jeu de plateau », a été démontrée à l'aide de l'analyse de contenu. Les femmes restent minoritairement représentées, alors que celles-ci composent la majorité de la population. Il y a une absence de réalisme sur la question de la représentation des femmes dans le contenu ludique.

Ensuite, concernant la seconde hypothèse (H.2) : « Les représentations des personnages, quel que soit leur genre, sont conformes aux stéréotypes de genre suivants ». Les résultats sont à nuancer. Si l'ensemble des sous-hypothèses ont été démontrées, il convient d'y apporter plus de précisions.

La première sous-hypothèse (H.2.1) supposait que : « La fonction la plus représentée des personnages masculins est celle de guerrier/soldat ». Elle est démontrée. Les hommes, en plus d'occuper majoritairement des fonctions de combats, occupent des fonctions plus diversifiées que leurs homologues féminins. Cependant, il est à noter que la fonction la plus occupée par les femmes est également celle liée au combat. Cela ne respecte donc pas la typologie de Kite (2001) les présentant comme exerçant des fonctions plus passives. La typologie du jeu est à considérer. Il s'agit d'un jeu de type *heroic fantasy* proposant de l'action. Il est logique d'y retrouver, en majorité, des personnages actifs, indépendamment de leur genre.

La seconde sous-hypothèse (H.2.2) supposait que : « Les personnages féminins sont davantage sexualisés que les personnages masculins, notamment par une plus grande nudité et une visibilité accrue de leurs attributs sexuels ». Elle a été également démontrée du fait d'une grande mise en évidence des attributs sexuels. Cependant, la nudité n'est pas un facteur intervenant dans cette sexualisation. Les hommes s'avéraient légèrement plus dévêtus, mais sans mise en avant de leurs attributs sexuels. La dimension la plus importante de la sexualisation des personnages féminins de ce jeu repose dans la représentation de leurs attributs sexuels, spécifiquement de la poitrine. À noter également que les personnages sexualisés composent la minorité des personnages féminins, même si ceux-ci sont plus fréquemment sexualisés que leurs homologues masculins.

Poursuivons avec la troisième sous-hypothèse (H.2.3) : « Les personnages masculins sont représentés avec une musculature plus développée que les personnages féminins ». Celle-ci est démontrée. Les personnages masculins sont dessinés avec un accent sur leur musculature ou leur carrure. Les femmes, même si elles ont un corps athlétique, sont plus menues et moins musclées que leurs pairs masculins, et ce pour les mêmes fonctions. Ceci, ainsi que les résultats de la seconde sous-hypothèse entrent en adéquation avec la grille des stéréotypes de Kite (2001) mentionnant les femmes comme plus menues à la différence des hommes, mais également plus sexualisées.

La sous-hypothèse (H.2.4) est confirmée, avec nuances. Elle supposait que : « Les personnages féminins sont plus souvent représentés dans des fonctions narratives domestiques ou liées aux soins des enfants ». En effet, les femmes (10%) occupaient davantage ces fonctions qui étaient largement minoritaires dans les représentations. En termes de proportions, l'écart entre les hommes et les femmes n'étaient que de 3%. C'est en cela que l'on peut dire que cette dimension est plus perceptible pour les femmes, mais de manière presque négligeable. À l'instar de la première sous-hypothèse, il faut mettre ce résultat en perspective de la typologie du jeu. Le dispositif est un jeu d'action *heroic fantasy*. Il est normal d'y retrouver moins de représentations d'enfants ou de situations amoureuses.

Enfin, la dernière sous-hypothèse (H.2.5) a également été démontrée : « Les personnages féminins sont davantage représentés avec des objets ornementaux ». Les objets, indépendamment du genre, les plus représentés étaient fonctionnels. Pour autant, la différence entre le port d'objets ornementaux, souvent des bijoux, entre les femmes et les hommes n'était pas négligeable. Les femmes étaient représentées plus de quatre fois plus souvent avec des objets ornementaux, rendant leur personnage plus esthétique. Cela fait échos au stéréotype féminin de la grille de Kite (2001) mentionnant l'importance de la mode, et par extension de l'esthétisme.

Pour résumer les résultats corrélés à la seconde hypothèse, les représentations s'avèrent conformes aux stéréotypes de genre, pour les aspects mobilisés dans les sous-hypothèses. Pour autant, l'ensemble du jeu n'est pas stéréotypique, car il ne place pas les femmes dans une position de passivité. Il pourrait être intéressant d'étudier d'autres dimensions liées au contenu du jeu. Cela permettrait d'avoir une évaluation plus riche du dispositif, comprenant l'ensemble des stéréotypes référencés par Kite (2001).

Concernant la troisième hypothèse (H.3) : « Le positionnement quant à la réception du contenu iconographique dépend des similitudes physiques entre les cartes personnages et les joueuses », celle-ci est réfutée. Le positionnement des joueuses dépend de multiples aspects et pas uniquement de leur similarité physique avec les cartes personnages. Elles ont bien un besoin de résonance avec le contenu, mais celui-ci peut revêtir différentes formes : les similarités physiques, les fonctions exercées... De plus, ce besoin n'est pas le seul qui a été exprimé au cours des entretiens. Elles ont également un besoin de contextualisation pour pouvoir plus facilement imaginer l'histoire du personnage en profondeur. À noter également que leur réception du contenu dépend aussi de leurs motivations d'action. Si leurs motivations ne nécessitent pas d'observer leurs personnages, elles peuvent ne pas y prêter attention. Les attentes liées à leur consommation médiatique antérieure entrent également en jeu. Elles s'attendent à retrouver un contenu dévalorisant pour les femmes. Elles sont plus attentives aux éléments qui confirmeraient leurs attentes. Ces dimensions non exhaustives permettent de réfuter que la réception des joueuses dépende de leurs similitudes physiques avec leurs cartes personnages.

Enfin, la dernière hypothèse (H.4) supposait que : « Les joueuses s'appuient sur la critique des stéréotypes de genre pour formuler une réception négociée ». Cela a été démontré. Les joueuses ont une bonne connaissance des stéréotypes de genre exploités dans les contenus médiatiques (musculature masculine imposante, sexualisation des corps féminins...). Cela leur permet de critiquer et commenter le contenu en s'appuyant sur ces stéréotypes. Pour autant, elles ne rejettent pas le contenu, et constatent une évolution positive sur le traitement des stéréotypes, mais sans le consommer de manière hégémonique. Elles ont un avis argumenté sur ce dernier et se basent sur cet avis construit à l'aide de leurs expériences préalables pour leur consommation médiatique postérieure. L'une d'entre-elles a évoqué mettre en place des stratégies d'évitement face aux contenus stéréotypiques. Les autres les consomment, mais de manière pragmatique et critique.

4.2. Discussion des résultats

4.2.1. Call to Adventure, jeu de plateau stéréotypé ?

Au regard des réponses aux hypothèses, l'on peut définir le jeu « Call to Adventure – Epic origins » comme stéréotypique. En effet, le genre masculin est, à l'instar des résultats d'études antérieures (Wohn, 2011 ; Woods, 2012 ; Poduba, 2018 ; Oliiviander, 2019 ; Wolin, 2023), surreprésenté dans les représentations. De plus, les stéréotypes mobilisés au sein de la seconde hypothèse ont été confirmés. Le dispositif ludique présente des représentations stéréotypées. À

noter qu'il faut apporter de la nuance à cette confirmation. Même si ces stéréotypes sont confirmés, le jeu propose également des contre-stéréotypes. Il paraît suivre l'évolution médiatique mentionnée par les participantes, à savoir une diminution des stéréotypes en présence. Cette diminution est perceptible à travers le fait que, la sexualisation et l'occupation de fonctions domestiques des personnages féminins reste minoritaire au regard de l'ensemble du jeu. Il y a une évolution dans les représentations, malgré une conservation de certains stéréotypes. Ces derniers ne sont pas des structures fixes. Ils évoluent en parallèle de la société (Eagly et al., 2020). Même si certains sont plus constants, les stéréotypes tendent à changer au regard des fonctions sociales occupées par les groupes de genre.

À l'instar d'études concernant les représentations au sein des jeux vidéo, une plus grande proportion de designeuses au sein du processus de production pourrait permettre de proposer des contenus moins stéréotypés. Elles pourraient faire une emphase plus réaliste de l'expérience féminine (Jankowski, 2019). Cette tâche semble plus complexe pour les jeux de plateau, proposant moins d'informations contextuelles. Cependant, l'on peut facilement imaginer que l'intervention de designeuses pourrait permettre une construction distincte des personnages.

4.2.2. Attentes stéréotypées et perceptions

4.2.2.1. *Implication des consommations médiatiques antérieures*

Au cours des entretiens, une partie non négligeable des participantes énonçaient qu'elles s'attendaient à ce que les représentations du contenu soient stéréotypées. Elles se basaient sur leurs précédentes expériences médiatiques qui, bien que présentant moins de stéréotypes d'aujourd'hui, n'en étaient pas exempts. Les expériences sur lesquelles elles s'appuyaient concernaient, en général, des représentations féminines de corps sexualisés, sans objectif artistique apparent. Cette sexualisation semble banalisée en comparaison de représentations similaires pour les hommes. Elles ont mentionné s'attendre à ce type de représentations. Leur réception était en partie conditionnée à cette expérience préalable, qu'elles apportaient comme grille de lecture pour l'analyse de nouvelles consommations médiatiques. Cela permet de comprendre leur perception de la sexualisation des corps féminins du jeu. Elles les voyaient généralement comme dénudés alors qu'ils ne représentaient qu'un faible pourcentage des représentations féminines. Elles y prêtaient plus attention, car il y avait une attente à les retrouver. Elles voulaient confirmer leurs suppositions. Frayssinhes (2022) définit le biais de confirmation comme : « un biais qui consiste à donner du crédit aux éléments qui vont dans le sens de nos croyances, de nos convictions, et de minorer, voire de rejeter, les éléments qui les contredisent ». L'on pourrait estimer que cela a été le cas dans cette étude lors de la réception

des représentations du jeu par les participantes. De plus, le jeu est stéréotypique au regard des hypothèses confirmées. Ces stéréotypes peuvent également influencer le reste de l'analyse des participantes. Dans la mesure où le jeu présentait des personnages stéréotypés, cela pourrait inciter à penser que le jeu est entièrement stéréotypé, notamment sur la question de la sexualisation des personnages féminins. L'attention est plus concentrée vers ce qui est attendu, que vers des représentations contre-stéréotypiques qui vont avoir tendance à être moins analysées par les joueuses. Cela n'enlève en rien la reconnaissance que les joueuses ont pu avoir des autres stéréotypes présents dans le jeu, tel que la musculature des personnages masculins, s'avérant confirmée. Leur grille d'analyse pourrait d'abord s'appuyer sur ce qu'elles voient. Si cela est stéréotypique, elles reconnaissent le contenu du jeu stéréotypique. Cela influence le reste de leur analyse qui accentue leur perception de ce qui est attendu tel que des personnages féminins dénudés. Les personnages féminins avaient leurs attributs sexuels, en particulier la poitrine, mis en exergue, mais cela ne concernait que 15% d'entre eux, et non une majorité. L'ensemble des personnages féminins ne pouvaient pas être considérés comme sexualisés.

Ces attentes peuvent également être expliquées par la considération du médium en tant que tel. Deux des joueuses ont exprimé comprendre l'influence du public cible dans la production du contenu. Les producteur·rice·s de contenu s'appuieraient et accentueraient les stéréotypes qu'ils estiment partagés par la communauté formée par leur public cible. Si le médium est conçu pour un public masculin, les stéréotypes valorisant les représentations masculines, à travers notamment la performance physique, sont exploités, de même que ceux présentant les femmes comme désirables et physiquement plus faibles. Ce processus de repli sur les stéréotypes de genre se justifie dans la considération des attentes perçues du public cible et la volonté économique des producteur·rice·s de contenu à augmenter leur chiffre de vente (Bastien, 2022). À la différence d'autres études antérieures sur la réception des contenus stéréotypiques (Biscarrat, 2015), l'ensemble des participantes déprécient leur utilisation et énoncent qu'ils sont un frein dans le processus d'identification. Ils dévalorisent ou objectifient les personnages féminins. Elles comprennent le processus lié aux structures socio-économiques du média qui a mené à cette production, mais ne le légitime pas. Les enquêtées se positionnaient avec une analyse pragmatique, quatrième posture de réception identifiée par Biscarrat (2015). Elles montraient une compréhension des mécanismes sous-tendant l'utilisation des stéréotypes de genre, à l'aide d'une argumentation critique.

4.2.2.2. *Implication de la nudité dans la perception de sexualisation*

Les représentations masculines étaient davantage musclées. Lorsqu'ils étaient partiellement découverts, les personnages masculins étaient généralement torse nu. Les participantes reconnaissaient qu'une musculature développée faisait partie d'une vision stéréotypée. Elle est associée à un standard de beauté masculin. Ce constat est celui de cette recherche, mais également d'autres antérieures (Marchand, 2016). Pour autant, elle n'est pas corrélée à la sexualisation de la masculinité aux yeux des répondantes. Cela suit le raisonnement de l'étude de Fasoli et al. (2017). Cette recherche mentionnait que lorsqu'un homme est perçu comme sexualisé, il est également perçu comme moins masculin. Comprenant ce résultat de recherche et ceux du présent mémoire, nous pouvons interpréter que l'apparence de la musculature n'intervient pas dans le processus de perception de la sexualisation des personnages. Cela pourrait faire partie d'une stratégie inconsciente de la perception des stéréotypes de genre visant à conserver la valorisation des personnages masculins.

Concernant la perception de la nudité des personnages, les entretiens montrent que les participantes ne considèrent pas les hommes comme plus découverts que les femmes. Bien que minoritaire, la nudité partielle des personnages masculins et féminins était égalitaire. Cependant, les participantes ont mentionné que les personnages féminins étaient plus dénudés. Peut-être que cela pourrait être expliqué par une banalisation de l'image de l'homme torse-nu, ou davantage à cause de l'attente négative autour des stéréotypes féminins, accentuant la perception des décolletés et de l'apparence des cuisses. Cela renforcerait la perception d'une importante nudité des personnages féminins. Ce conditionnement dans la réception concentre l'attention sur certains éléments spécifiques et en occulte d'autres.

4.2.3. *Réception négociée*

Bien que les interactions et appropriations liées aux représentations de genre étaient extrêmement minoritaires au cours des séances de jeu, elles ont davantage pris place au cours des entretiens individuels. Les participantes se montraient réflexives et critiques sur les représentations iconographiques, spécifiquement sur la question du genre. En majorité, elles se montraient plus critiques en argumentant que le contenu était stéréotypé, plutôt que dans une démarche de réception hégémonique. Ces critiques présentaient une réflexivité sur le contenu médiatique, mais ne justifiaient pas pour autant une opposition avec celui-ci. Une opposition aurait pu se traduire par des refus d'utilisation du contenu. Il s'agissait plus d'un pragmatisme et de recul sur le dispositif ludique, sans le condamner pour autant. La négociation, au cours de la partie de jeu, lorsqu'elle était verbalisée, pouvait prendre différentes formes. Il pouvait s'agir

d'une correction entre une première lecture du contenu sémantique de la carte, et l'appropriation ultérieure. Il pouvait également s'agir d'une appropriation contextuelle. Le genre féminin se substituait au genre masculin des cartes lors de l'énonciation d'une narration imaginée par une des joueuses. Elles pouvaient aussi interagir sur base de références culturelles communes émanant de la culture populaire. Au cours des entretiens, cette négociation prenait la forme d'une critique argumentée. Les joueuses ont analysé le contenu au regard des stéréotypes de genre. Cependant, elles étaient également réflexives sur leurs motivations d'actions qui ont influencé leur sélection de l'information au cours des séances de jeu.

Une des raisons justifiant l'absence de critiques des représentations genrées au cours des séances, peut s'expliquer à travers un réflexe qui aurait été acquis par les joueuses. De fait, la littérature (Stang, 2022) montre que, lorsque des opinions portant sur la misogynie sont exprimées, ces avis subissent des critiques et réactions négatives de la part des membres des communautés de jeu. Ces réactions négatives pourraient alors provoquer un mutisme des potentielles critiques des joueuses. Elles ne souhaiteraient pas provoquer un conflit dans la mesure où celles-ci ne connaissent pas les positions idéologiques de leurs partenaires de jeu.

4.2.4. Réception segmentée

4.2.4.1. *Lecture littérale et appropriation*

L'ensemble des joueuses décrivaient leurs actions et les traits de personnalité sélectionnés au cours de la partie. Pour cela, elles lisaient littéralement les inscriptions des cartes sélectionnées. En effet, les joueuses se genraient au masculin, sauf occasionnellement, lorsqu'elles faisaient une emphase avec leur propre personnalité. Si une appropriation ou une critique prenait place, cela n'était que dans un second temps, à travers un procédé de correction. Ensuite, soit cette verbalisation se figeait, soit elle se remasculinisait dans les interactions postérieures. Le processus critique de réception négociée semble se réaliser en plusieurs temps. Il pourrait être intéressant de croiser cette idée avec des concepts de sémiotique cognitive comme l'expérientialisme (Lakoff, 1987). Les joueuses partagent des interprétations mentales construites à partir d'indices dans un contexte spécifique, à travers une expérience partagée qui leur permet de se comprendre. Cependant, celles-ci pourraient avoir la volonté de s'approprier personnellement ces interprétations à des fins d'identification. Cela prendrait lieu dans un second temps, après le décodage de l'information.

La réception négociée prendrait place dans un second temps d'analyse. La première lecture serait littérale et liée à une réception hégémonique. La critique et l'appropriation, permettant de mener à une réception négociée ou en opposition, seraient le fruit d'une seconde réflexion. Au

sein de ce second temps, la personnalité, les conceptions sociales et culturelles des individus constitueraient une grille d'analyse, avec laquelle iels se positionnent personnellement sur la première lecture littérale.

4.2.4.2. *Motivation d'action comme conditionnement de la réception*

La réception est, entre autres, conditionnée au contexte d'utilisation, mais également aux motivations d'action des interactions en jeu. Alors que les participantes critiquaient les représentations des cartes en entretien, celles-ci n'ont émis aucun commentaire de la sorte au cours de la séance de jeu. De plus, elles ont mentionné, pour une partie non négligeable d'entre elles, ne pas avoir fait attention aux représentations iconographiques au cours de la partie, mais seulement lorsque cela leur était demandé durant les entretiens. Le contexte d'utilisation crée des motivations d'actions intrinsèques à ce contexte. Dans ce cas-ci, les joueuses n'avaient pour objectif que la victoire stratégique. L'ensemble de leurs actions se trouvaient en phase avec ce but, de même que la sélection des informations retenues pour y parvenir. Considérer les représentations iconographiques, bien qu'étant notifiées au préalable comme le sujet central de l'étude, n'était pas nécessaire pour parvenir à l'objectif mutuellement partagé des joueuses. Elles n'ont pas estimé que les informations liées à ces représentations étaient pertinentes et ont préféré l'occulter afin de focaliser leur attention sur ce qu'elles estimaient important. Dans ce cas-ci, il s'agissait des icônes de compétences, aux runes spécifiques, que les joueuses pouvaient utiliser pour augmenter leur chance de réussir un défi. Cette motivation d'action n'était plus présente lorsque le cadre était modifié. Au cours des entretiens, leur attention était focalisée sur les réponses des questions qui leur étaient posées, dans lesquelles la notion de représentation importait davantage.

4.3. Conclusion et pistes de réflexion

Cette recherche s'inscrit dans le champ des études féministes de réception. Elles se basent sur le positionnement d'une audience uniquement composée de femmes à partir de l'objet suivant : « Call to Adventure – Epic Origins ». La question de recherche motivant l'ensemble du mémoire était la suivante : « **En tenant compte de la fréquence de représentation féminine et des stéréotypes de genre, quel positionnement adoptent les étudiantes dans la réception des représentations genrées du contenu iconographique des jeux de plateau ?** ».

Malgré les différentes limites énoncées dans le retour méthodologique, elle aura démontré que les contenus médiatiques ludiques, bien que sujets d'une évolution des représentations de genre, restent stéréotypés. La proportion de représentation de genre des personnages est inégalitaire. La manière de représenter les personnages diffère dépendamment de leur genre, tant au niveau

de leur musculature, de leur ornementation, de leur occupation professionnelle, de leur sexualisation... Il pourrait être intéressant d'étudier dans des études postérieures la réception qu'en font les hommes et les minorités de genre, afin d'évaluer si une différence avec celle des femmes, négociée, a lieu. Il pourrait être également intéressant de réaliser une étude similaire avec une population plus âgée qui aurait pu « vivre » une évolution dans la perception des représentations de genre.

L'étude a également montré que la réception d'un contenu médiatique s'insérait dans une consommation plus large, celle de l'ensemble des médias, et ce indépendamment du type de média. En effet, l'argumentation liée à ce point comprenait la comparaison avec des médias littéraires, cinématographiques, ludiques... Cette consommation antérieure peut influencer et créer des attentes dans le chef des destinataire·rice·s. Il serait intéressant d'étudier la mobilisation cognitive de comparaisons, pour l'expression de critiques, s'insérant dans une réception négociée. De fait, si certaines joueuses ont procédé par correction au cours de la séance de jeu lorsqu'elles s'appropriaient le contenu, l'on ne peut pas spécifiquement comprendre les mécanismes cognitifs sous-tendant cette correction et la manière dont ils interviennent dans le processus de compréhension. Il pourrait donc être pertinent d'approfondir la question de la réception, en y étudiant les étapes cognitives sous-tendant la négociation. Concernant la réception, et plus largement les études féministes de réception, il pourrait être également pertinent de davantage étudier les réceptions féminines, ou de minorités de genre, des contenus ludiques analogiques. Du fait de la difficulté de trouver des ressources scientifiques sur le sujet distinctes du jeu vidéo, il serait intéressant d'étudier des contenus tels que les jeux de société et de plateau. Ceux-ci sont utilisés dans de nombreux contextes et à tout âge. Ces médias participent également à la compréhension du monde et ont des effets sur les idées acquises au sein de l'éducation, ou de la consommation médiatique antérieure de ses utilisateur·rice·s.

Enfin, cette étude peut mener à différentes recommandations dans le chef des producteur·rice·s de contenu, du fait de la compréhension des mécanismes de conception par les utilisateur·rice·s. Premièrement, il serait plus que pertinent d'inclure davantage de designer·ses lors de l'élaboration des représentations, afin que celles-ci puissent y inclure une vision féminine et, peut-être moins stéréotypée. Cela permettrait une plus grande identification, ainsi qu'un élargissement des publics cibles. Deuxièmement, il reste important de conscientiser ses propres biais de genre lors de la conception d'un objet ludique, car ceux-ci restent des artefacts culturels s'insérant dans une culture plus large, et porteurs de significations pour leurs utilisateur·rice·s.

5. Bibliographie

Alvermann, D. E., & Hagood, M. C. (2000). Critical Media Literacy : research, theory, and practice in “New Times”. *Journal of Educational Research*, 93(3), 193-205.

<https://doi.org/10.1080/00220670009598707>

Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>

Barbara, J. (2015). Measuring user experience in multiplayer board games. *Games and Culture*, 12(7-8), 623-649. <https://doi.org/10.1177/1555412015593419>

Bastien, Marie. « *Si tu le veux, demain tu peux, être [qui ?]* » : *L'évolution de la diversité des role models proposés par la série télévisée d'animation Winx Club (2004-2019)*. Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication, Université catholique de Louvain, 2022. Prom. : Sepulchre, Sarah.

Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 37(2).

<https://doi.org/10.21432/t2959x>

Berry, V. (2017), « Le renouveau du jeu de société », *Revue des livres pour enfants*, 300, p. 124-129.

Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? *Sciences du jeu*, 14.

<https://doi.org/10.4000/sdj.2796>

Collins, P. H., & Bilge, S. (2016). *Intersectionality*. John Wiley & Sons.

Biscarrat, L. (2015b). Le genre de la réception. *Communication*, vol. 33/2.

<https://doi.org/10.4000/communication.5775>

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

<https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

Booth, P. (2021). *Board Games as Media*. Bloomsbury Publishing.

Brooks, D., & Hébert, L. (2006). Gender, race, and media representation. Dans Dow, B., & Wood, J. (Eds.), *The SAGE Handbook of Gender and Communication* (pp. 297-318). SAGE Publications, Inc.

<https://doi.org/10.4135/9781412976053>

Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica.

Cavalcante, A. (2018). Affect, emotion, and media audiences : the case of resilient reception. *Media, Culture & Society*, 40(8), 1186-1201. <https://doi.org/10.1177/0163443718781991>

Chauchat, H. (1999). Chapitre VII - *Analyse de contenu des URs. Analyse du contenu représentationnel lié aux groupes-stimuli*. Dans : Chauchat, H. (Eds), *De l'identité du sujet au lien*

social: *L'étude des processus identitaires* (pp. 129-154). Paris cedex 14: Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.chauc.1999.01.0129>

Coavoux, S., & Gerber, D. L. J. (2016). Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales. *Sociologie*, 7(2), 133. <https://doi.org/10.3917/socio.072.0133>

Connell, R. W. (1987). Hegemonic masculinity and emphasized femininity. *Gender and power: Society, the person, and sexual politics*, 183-188.

Daréoux, É. (2007). Des stéréotypes de genre omniprésents dans l'éducation des enfants. *Empan*, 65(1), 89-95. <https://doi.org/10.3917/empa.065.0089>

Davis, M. C., Luecken, L. J., & Lemery-Chalfant, K. (2009). Resilience in Common Life : Introduction to the Special Issue. *Journal Of Personality*, 77(6), 1637-1644. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2009.00595.x>

Delphy, C. (1993). Rethinking sex and gender. *Womens Studies International Forum*, 16(1), 1-9. [https://doi.org/10.1016/0277-5395\(93\)90076-1](https://doi.org/10.1016/0277-5395(93)90076-1)

Derèze, G. (2019). *Méthodes empiriques de recherche en information et communication*. De Boeck Supérieur.

Eagly, A. H., Nater, C., Miller, D. I., Kaufmann, M., & Sczesny, S. (2020). Gender stereotypes have changed: A cross-temporal meta-analysis of U.S. public opinion polls from 1946 to 2018. *American Psychologist*, 75(3), 301–315. <https://doi.org/10.1037/amp0000494>

Ellemers, N. (2018). Gender stereotypes. *Annual Review of Psychology*, 69(1), 275-298. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011719>

Fagot, B. I., Leinbach, M. D., & O'Boyle, C. (1992). Gender labeling, gender stereotyping, and parenting behaviors. *Developmental Psychology*, 28(2), 225-230. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.28.2.225>

Fausto-Sterling, A. (1993). The five sexes. *The Sciences*, 33(2), 20-24. <https://doi.org/10.1002/j.2326-1951.1993.tb03081.x>

Flanagan, C. A., Syvertsen, A. K., Gill, S., Gallay, L. S., & Cumsille, P. (2009). Ethnic Awareness, Prejudice, and Civic Commitments in Four Ethnic Groups of American Adolescents. *Journal Of Youth And Adolescence*, 38(4), 500-518. <https://doi.org/10.1007/s10964-009-9394-z>

Frayssinhes, J. (2022). Le rôle des biais cognitifs dans l'apprentissage. *Education Permanente*, 233, 147-154. <https://doi.org/10.3917/edpe.233.0147>

Funk, S., Kellner, D., & Share, J. (2016). Critical Media Literacy as Transformative Pedagogy. Dans *Advances in media, entertainment and the arts (AMEA) book series* (p. 1-30). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9667-9.ch001>

- Galloway, A. (2004). Social realism in gaming. *Game Studies*, 4(1). <https://dblp.uni-trier.de/db/journals/gamestudies/gamestudies4.html#Galloway04>
- Gartner, M., Kiang, L., & Supple, A. J. (2013). Prospective Links Between Ethnic Socialization, Ethnic and American Identity, and Well-Being Among Asian-American Adolescents. *Journal Of Youth And Adolescence*, 43(10), 1715-1727. <https://doi.org/10.1007/s10964-013-0044-0>
- Gordon, C., & Gergen, K. J. (1968). *The Self in Social Interaction : Classic and contemporary perspectives*. John Wiley & Sons.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks of Antonio Gramsci*. International Publishers.
- Hall, S. W. (1980). Encoding/Decoding. Dans S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies* (pp. 63-87). Routledge.
- Hamilton, D. L. (1979). À Cognitive -Attributional Analysis of Stereotyping1. Dans *Advances in experimental social psychology* (p. 53-84). Elsevier Academic Press
- Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Presses universitaires de France.
- Herzog, H. (1941). On borrowed experience. *Zeitschrift Für Sozialforschung*, 9(1), 65-95. <https://doi.org/10.5840/zfs1941915>
- Jacquemart, A. & Masclet, C. (2017). Mixités et non-mixités dans les mouvements féministes des années 1968 en France. *Clio*, 46, 221-247. <https://doi.org/10.4000/clio.13784>
- Jankowski, F. (2019). The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993. *Games And Culture*, 15(6), 670-684. <https://doi.org/10.1177/1555412019841954>
- Kay, J. B. (2020). *Gender, Media and Voice : Communicative Injustice and Public Speech*. Palgrave Macmillan.
- Kellner, D., & Share, J. (2005). Toward critical media literacy : core concepts, debates, organizations, and policy. *Discourse*, 26(3), 369-386. <https://doi.org/10.1080/01596300500200169>
- Kite, M.E. (2001). Gender stereotypes. Dans Worell, J. (Eds), *Encyclopedia of women and Gender : Sex similarities and différences and the impact of society on gender*. Academic Press.
- Kunert, S. (2013). *Publicité, genre et stéréotypes*. Lussaud.
- Kozma, R. (1991). Learning with Media. *Review Of Educational Research*, 61(2), 179. <https://doi.org/10.2307/1170534>
- Lakoff, G. (1987). *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal About the Mind*. University of Chicago Press.

Lim, C., & Harrell, D.F. (2015). Revealing Social Identity Phenomena in Videogames with Archetypal Analysis. AISB Convention 2015

Martin, C. L., Ruble, D. N., & Szkrybalo, J. (2004). Recognizing the centrality of gender identity and stereotype knowledge in gender development and moving toward theoretical integration : Reply to Bandura and Bussey (2004). *Psychological Bulletin*, 130(5), 702-710. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.130.5.702>

Mayer, S. (2014). Pour une non-mixité entre féministes. *Revue Possibles*, 38(1), 97-110. <https://doi.org/10.62212/revuepossibles.v38i1.502>

Martos, A., Nezhad, S., & Meyer, I. H. (2015). Variations in sexual identity milestones among lesbians, gay men and bisexuals. *Sexuality Research and Social Policy*, 12(1), 24–33. <https://doi.org/10.1007/s13178-014-0167-4>

McRobbie, A. (2007). Postfeminism and popular culture: Bridget Jones and the new gender regime. Dans Tasker, Y. & Negra, D. (Eds.), *Interrogating postfeminism: Gender and the politics of popular culture* (pp. 27–39). Duke University Press.

Mead, M. (1935). *Sex and Temperament in Three Primitive Societies*. New York, Morrow.

Morley, D. (1992). *Television, Audiences and Cultural Studies* (1st ed.). Routledge.

Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>

Oakley, A. (1972). *Sex, Gender and Society*. Harper and Row.

Oliviander, M. (2019a). *Representation and Stereotyping in Board games. A study of how gender, race, sexuality, ability and age are portrayed in strategic board games* [Mémoire, University of Gothenburg]. <http://hdl.handle.net/2077/61009>

Park, A. E., & Henley, T. B. (2007). Personality and Fantasy Game Character Preferences. *Imagination, Cognition And Personality*, 27(1), 37-46. <https://doi.org/10.2190/ic.27.1.d>

Pitkin, H. F. (1967). *The Concept of Representation*. University of California Press.

Pobuda, T. (2018). Assessing Gender and Racial Representation in the Board Game Industry. *Analog Game Studies*. <https://analoggamestudies.org/2018/12/assessing-gender-and-racial-representation-in-top-rated-boardgamegeek-games/>

Radway, J. A. (1991). *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. University of North Carolina Press.

Rouyer, V., Mieyaa, Y., & Blanc, A. L. (2014). Socialisation de genre et construction des identités sexuées. *Revue française de pédagogie*, 187, 97-137. <https://doi.org/10.4000/rfp.4494>

- Sperber, D., & Wilson, D. (1986). *Relevance : Communication and Cognition*. Wiley-Blackwell.
- Stang, S. (2022). Too close, too intimate, and too vulnerable : close reading methodology and the future of feminist game studies. *Critical Studies In Media Communication*, 39(3), 230-238. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080851>
- Tomkins, S. S. (1991). *Affect, Imagery, Consciousness, Vol. III: The Negative Affects: Anger and Fear*. Springer Publishing Co.
- Ward, L. M., & Harrison, K. (2005). The Impact of Media Use on Girls' Beliefs About Gender Roles, Their Bodies, and Sexual Relationships: A Research Synthesis. In E. Cole & J. H. Daniel (Eds.), *Featuring females: Feminist analyses of media* (pp. 3–23). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/11213-001>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. (2009). The virtual census : representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Witt, S. (1997). Parental influence on children's socialization to gender roles. *Adolescence*, 32(126), 253-259. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/9179321>
- Wolin, D. (2023). Gender across the Board : Representations in Ancient World-Themed Games. Dans Wolin, D. & McKee, G. (Éds.), *Re-Rolling the Past : Representations and Reinterpretations of Antiquity in Analog and Digital Games*. <https://dlib.nyu.edu/awdl/isaw/isaw-papers/22-6/>
- Woods, S. (2009). (Play) Ground Rules : The Social Contract and the Magic Circle. *Observatorio*, 3(1), 204-222.
- Woods, S. (2012). *Eurogames : The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland & Company.
- Wohn, D. Y. (2011). Gender and race representation in casual games. *Sex Roles*, 65(3-4), 198-207. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-0007-4>
- Zabban, V. (2012). Retour sur les Game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137-176. <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>
- Żerebecki, B. G., Oprea, S. J., Hofhuis, J., & Janssen, S. (2021). Can TV shows promote acceptance of sexual and ethnic minorities ? A literature review of television effects on diversity attitudes. *Sociology Compass*, 15(8). <https://doi.org/10.1111/soc4.12906>

Les jeux, qu'ils soient numériques ou analogiques, sont des médias co-constructeurs de notre vision du monde. Ils sont des artefacts culturels de notre société et, en cela, appartiennent et entretiennent la culture dominante.

Les représentations qui les composent comprennent des stéréotypes permettant de mieux appréhender le monde. Cependant, dans certains cas, ils peuvent aussi entretenir les discriminations sociales, telles que celles liées au genre. En plus d'essentialiser les individus, les stéréotypes de genre tendent à dévaloriser ce qui est lié à la féminité, au profit d'une valorisation de la masculinité.

Le présent mémoire analyse la réception d'audiences féminines des représentations de genre du jeu de plateau « Call to Adventure – Epic Origins ».

L'objectif de cette analyse est double : étudier le caractère stéréotypique du dispositif ludique et analyser les réceptions que peuvent en avoir les joueuses. Pour ce faire, la méthodologie est composée d'une analyse de contenu des cartes du jeu de plateau, de l'observation de séances de jeu ainsi que d'entretiens semi-directifs.

L'étude révèle une réception négociée s'appuyant notamment sur la compréhension et la dépréciation des stéréotypes de genre dans les productions médiatiques.

Mots-clefs : réception, audiences féminines, représentations de genre, stéréotypes de genre, identification