

La soutenance de mémoire de Master en sciences sociales - *pilier sociologie* – de

## **Monsieur Maxime Boulard**

### **Jeux vidéo en ligne et compétitions virtuelles : Dissimulation et expression du genre dans un espace de domination**

**Directeur de mémoire : Professeur Philip Balsiger**  
**Expert : Dre Nolwenn Bülher**

aura lieu le

**13 février 2019 à 10h00**

à l'Institut de sociologie – Faubourg de l'Hôpital 27 – salle 002

### **Résumé**

Depuis leur création, les jeux vidéo n'ont cessé d'évoluer. D'un point de vue technologique avec des jeux toujours plus complexes, réalistes et immersifs, mais également socialement. En effet les jeux vidéo ne peuvent plus se résumer à un passe-temps isolé où l'on incarne un personnage dans un univers virtuel. Avec la démocratisation d'Internet et l'évolution des méthodes de communication qui en résulte, c'est aujourd'hui une pratique qui implique de nombreux codes sociaux. Ces codes peuvent être réunis et définis dans la formation d'une culture du jeu vidéo.

Dans notre travail, nous remarquons que cette culture du jeu vidéo est genrée avec beaucoup plus d'hommes présents que de femmes. Cette présence masculine dominante amène à l'apparition de phénomènes distinctifs. L'objectif de cette étude consiste à présenter plusieurs réactions possibles de la part des joueurs en réponse à ces phénomènes genrés. Le joueur peut en effet décider au sein d'un jeu d'exprimer son genre ou de le masquer. Mettre en place une dissimulation peut ainsi lui servir à instaurer des relations qui ne sont pas influencées par son genre. Certains jeux offrent même des possibilités de faire croire que nous pouvons appartenir à un autre genre que le nôtre à travers la personnalisation de notre avatar, définit ici comme notre représentation virtuelle. Mais nous avons pu remarquer au cours de notre recherche que ces méthodes ne sont pas infaillibles et disposent de plusieurs limites. Nous nous sommes également demandé comment les joueurs se représentent et définissent leurs interactions dans un tel univers où les comportements peuvent varier en fonction de leur genre.

Dans ce travail de mémoire en sociologie, une exposition de plusieurs méthodes permettant de dissimuler son genre, telles que le « Gender Swapping », est proposée et s'articule à travers une méthode qualitative réalisée par le biais d'observations et d'entretiens mis en place avec des passionnés de jeux vidéo. Nous avons ainsi analysé différentes représentations du genre dans un espace de domination qui offre des possibilités d'incarner un autre que celui que nous sommes réellement.

Mots-clés : jeux vidéo, genre, expression, représentation