

La soutenance de mémoire de Master en innovation
- *orientation innovation et sociétés* - de

Madame Aurélie Nugues

« Cadre contraignant et tactiques de jeu. Pratiques des Joueuses de League of Legends et Valorant »

aura lieu le

19 juin 2025, à 10h

à l’Institut de sociologie – Faubourg de l’Hôpital 27 – Salle 2

Directrice de mémoire : Núria Sánchez-Mira

Expert : Hugues Jeannerat

Ce travail de recherche s’intéresse à la manière dont les joueuses s’approprient deux jeux vidéo: *League of Legends* et *Valorant*. Ils sont des espaces en ligne marqués par des formes de violence remettant parfois en question la légitimité des joueuses. Ils sont ici considérés comme des supports sociotechniques. Ils sont des dispositifs numériques qui par leurs caractéristiques et leurs structures influencent les expériences, les interactions et les pratiques des joueurs et des joueuses.

À partir d’entretiens semi-directifs mené auprès de onze joueuses, cette recherche met en lumière la fréquence du harcèlement expérimenté par les participantes. Ce dernier est perçu comme la continuité du sexisme présent hors ligne et pousse les joueuses à mettre en place des pratiques leur permettant de limiter leur exposition et de protéger leur expérience de jeu. Entre pratique d’évitement, d’adaptation et de confrontation, les participantes adoptent des comportements, parfois de résistance, facilitant leur présence dans ces espaces. En croisant deux jeux d’un même éditeur mais aux genres, mécaniques et aux réputations différentes, les pratiques propres à chaque environnement et celles partagées sont mises en évidence.

Ce mémoire contribue aux réflexions sociologiques quant aux formes de résistances quotidiennes dans les environnements en ligne. Il permet de révéler des dynamiques genrées et des pratiques dans les supports sociotechniques que sont *League of Legends* et *Valorant*. Finalement, il s’inscrit dans une réflexion plus large sur les usages sociaux des technologies numérique et sur les dominations en ligne.