

Sur le terrain des gameuses

Introduction

Sophie Chaulaic

Bonjour à toutes et à tous et bienvenue sur *On R*, le podcast de l'Université Toulouse Jean-Jaurès qui vous propose de tout comprendre sur un sujet de recherche le temps d'un trajet en métro ou en bus : douze minutes en tête à tête avec une ou un chercheur.

Je m'appelle Sophie Chaulaic, je suis journaliste et j'ai aujourd'hui en face de moi une chercheuse qui a consacré sa thèse de sociologie aux femmes dans la pratique des jeux vidéo. Eh oui, nous allons parler des gameuses ! Bonjour Jessica Soler-Benonie.

Jessica Soler-Benonie

Bonjour à tout le monde, merci pour l'invitation.

Sophie Chaulaic

Vous êtes docteur en sociologie, spécialiste des usages du numérique et chercheuse associée au LISST/CERS à l'Université Toulouse Jean-Jaurès. Le LISST, je le précise, est le Laboratoire Interdisciplinaire Solidarités, Sociétés, Territoires et le CERS est le Collectif : Expériences Réseaux et Sociétés.

Jessica Soler-Benonie, vous êtes vous-même une gameuse, ou du moins vous l'étiez. Est-ce cela qui vous a amenée à vous intéresser à vos consœurs de jeu ?

Jessica Soler-Benonie

Tout à fait, je suis gameuse et je pense qu'on l'est un peu pour toujours. Quand on commence à jouer, on s'arrête, on se met en pause, puis on reprend.

Mais c'est bien cela qui m'a motivée. Et plus que le fait de jouer, c'est le fait d'être passionnée par cette pratique. J'étais et je suis toujours passionnée par la culture geek, les jeux vidéo en général. La culture geek est un grand domaine qui comprend beaucoup de choses.

Maintenant, je suis vieille, âgée, il faut dire les choses comme elles sont, mais je me souviens de moi à l'époque, jeune étudiante, quand j'ai commencé ma recherche et que je devais trouver un sujet de mémoire. C'est toujours un

On R : Sur le terrain des gameuses

sacerdoce de trouver un sujet qui n'a pas été traité, quelque chose d'original mais pas trop non plus. Quelque chose de faisable, tout simplement.

Donc je me souviens de moi arpentant la bibliothèque centrale, cette belle bibliothèque que nous avons sur le campus du Mirail. Je lisais tout ce que je pouvais trouver sur les jeux vidéo. Je viens d'un laboratoire où il y a quand même beaucoup de disciplines donc on a un peu ce réflexe-là. Je me souviens avoir trouvé plein de choses, certaines que je voulais aborder et d'autres que je ne voulais pas traiter.

Mais il y avait un leitmotiv, quelque chose qui revenait : j'avais beau lire plein d'ouvrages différents, on me parlait toujours des hommes. Donc les hommes jouent aux jeux vidéo, très bien. On parlait de temps en temps des femmes mais comme elles sont minoritaires, on les évacue en une phrase et il n'y a pas vraiment d'études qui portent sur elles.

Et je me disais : « Mais je ne suis pas la seule femme sur Terre qui joue aux jeux vidéo, ce n'est pas possible ! » Alors j'ai décidé de me lancer dans ce sujet.

Les cours de sociologie du genre et de sociologie de la culture, auxquels j'ai pu avoir accès ici, m'ont accompagnée et m'ont motivée à choisir ce sujet. Cela m'a aidée à vraiment m'engager dans cette thématique, à être un peu la première qui ose aborder « le genre dans les jeux vidéo ». J'ai donc réalisé une enquête sociologique pendant ma thèse sur les femmes qui jouent aux jeux vidéo.

Le genre dans le domaine des jeux vidéo

Sophie Chaulaic

On va peut-être préciser certains termes : quand vous parlez de « genre dans les jeux vidéo », à quoi cela fait-il référence ? Finalement, sur quoi avez-vous enquêté ? Avez-vous étudié les comportements, les rôles, les stéréotypes ?

Jessica Soler-Benonie

Je vais le rapporter à mon sujet. Moi, j'entends le genre comme les rapports de domination, donc j'ai étudié les rapports hommes-femmes dans la pratique.

J'ai choisi l'angle des femmes parce qu'elles n'avaient pas été étudiées mais ce n'est pas pour autant que j'ai totalement délaissé les pratiques des hommes. Les hommes sont présents sur mon terrain, ils sont partout. Je les ai donc pris en considération.

Mon entrée par les rapports sociaux de genre a été les rapports hommes-femmes et les rapports de domination, c'est-à-dire comment les hommes assoient leur pratique des jeux vidéo et font d'eux les experts dans ce domaine.

On R : Sur le terrain des gameuses

Sophie Chaulaic

Peut-on encore qualifier le milieu dans lequel vous êtes entrée d'éminemment masculin ?

Jessica Soler-Benonie

Oui et non. Ce milieu est masculin dans tout ce qui concerne les pratiques expertes, ce qui est valorisé, ce qui touche à la pratique légitime. Je pense notamment à l'e-sport, qui est très en vogue en ce moment. Quand on gagne des millions en jouant aux jeux vidéo, fatalement, il n'y a que des hommes.

Mais les femmes sont de plus en plus présentes. Les études, dont la mienne, montrent que les femmes sont là, qu'elles sont un peu invisibilisées mais qu'elles jouent aux jeux vidéo de manière quotidienne.

Tout dépend de ce qu'on entend par « jeux vidéo » mais quand on joue au solitaire ou à Candy Crush dans le métro, on joue aux jeux vidéo. Donc, si vous m'écoutez, que vous êtes une femme et que vous êtes en train de faire ça, je vous annonce que vous êtes une gameuse !

Méthodologie de recherche

Sophie Chaulaic

Comment avez-vous procédé ? Êtes-vous allée rencontrer ces femmes gameuses ?

Jessica Soler-Benonie

Pour moi, il était essentiel d'aller les voir et surtout d'aller les regarder jouer. Je voulais aussi recueillir un petit peu leur biographie. Ce qui m'a intéressée dans la sociologie, c'est la vie des gens. Je trouve que la sociologie est intéressante pour cela, on a le temps d'écouter les gens parler.

Donc je suis allée chez elles pendant de longues périodes. Mon but était de gagner au maximum leur confiance, pas de faire un questionnaire ou un unique entretien. Cela aurait pu être intéressant mais ce n'était pas ma démarche. Je voulais vraiment les connaître.

J'ai fait plusieurs entretiens de plusieurs heures avec elles. J'ai remarqué que plus j'avais une relation et un rapport installés et fluides, plus j'avais des données « honnêtes ». Il n'y avait pas de système de représentation, ce qu'on fait toutes et tous quand on parle à quelqu'un. On va mettre certaines choses en

On R : Sur le terrain des gameuses

avant et on va oublier de dire sciemment d'autres choses. Plus j'avancais dans la relation, plus je creusais, plus j'allais chez elles, plus elles me faisaient confiance et plus elles me faisaient partager leur quotidien. C'est cela que je trouvais intéressant.

Sophie Chaulaic

C'est une méthodologie originale pour une chercheuse.

Jessica Soler-Benonie

C'est une méthodologie qui prend du temps, c'est pourquoi ce n'est pas la plus utilisée. Mais moi j'avais le temps, celui d'une thèse. J'ai fait sept ans de thèse, quand même. Je ne conseille pas à tout le monde de faire la même chose car c'est long, mais j'ai eu le temps de suivre cette méthodologie.

C'était indispensable pour moi. Comment faire une première enquête sur les pratiques des femmes si on ne prend pas le temps de la faire ? Pour moi, ça n'avait pas de sens. Donc il fallait aller chez elles et passer du temps avec elles.

Sophie Chaulaic

Cette méthodologie était donc importante pour les résultats.

Jessica Soler-Benonie

Oui. C'était un peu entre l'ethnographie et l'anthropologie, qui sont deux disciplines voisines. Mais au lieu d'aller dans un pays lointain ou d'aller à la rencontre de sociétés de l'ailleurs, je suis allée à Mazamet, à Castanet, autour de Ramonville, autour de chez moi et à Toulouse. Cependant, la démarche est la même.

Parallèles entre le monde des jeux vidéo et notre société

Sophie Chaulaic

Évidemment, on ne va pas pouvoir parler de tous les résultats que vous avez récoltés à travers vos sept ans de thèse, mais tout de même, avez-vous découvert un parallèle entre le rôle et la place des femmes dans cette société des jeux vidéo et la place des femmes dans la société tout court ?

Jessica Soler-Benonie

On R : Sur le terrain des gameuses

Évidemment, il y a plein de parallèles. Dès qu'elles s'insèrent dans des domaines dominés par les hommes, notamment dans les plus valorisés dans nos sociétés, je pense à la chirurgie, par exemple, les femmes font ce qu'elles peuvent et elles adoptent des stratégies. Constaté comment elles s'insèrent concrètement dans ce domaine des jeux vidéo, qui est dominé par les hommes, a été l'un des résultats phares de ma thèse. J'ai vraiment mis cela en avant.

Ce qui m'intéressait, c'était de les repositionner en tant qu'actrices et de montrer des femmes autrement que par la figure de la victime, parce qu'on entend beaucoup cela dans les jeux vidéo. Certes, il y a du sexisme, du cyberharcèlement, etc, je ne le nie pas. Mais je souhaitais plutôt mettre la lumière sur autre chose, voir comment elles font au quotidien et comment elles sont actrices. Donc oui, il y a des parallèles.

L'un de mes autres résultats phares a été de montrer qu'on place les femmes dans des positions où il va s'agir de prendre soin de, d'être dans la communication, de faire attention aux autres joueurs, d'occuper des positions de gestionnaire, c'est-à-dire comment gérer l'équipe, de psychologue, à savoir écouter beaucoup ses coéquipiers quand il y a une rupture, un événement qui met à mal l'équipe et le jeu. Ce sont les gameuses qui vont s'occuper de gérer ces conflits ou ces médiations. Donc on retrouve quand même les joueuses dans des rôles qui sont majoritairement occupés par les femmes dans la société en général.

Sophie Chaulaic

Est-ce que ces rôles sont subis ?

Jessica Soler-Benonie

Je le montre dans ma thèse, c'est un petit peu des deux. Ce sont des rôles qu'on va leur attribuer automatiquement, en leur disant : « Tu vas être bonne là-dedans, tu vas nous aider, ça va être chouette. » Et en effet, elles le sont.

C'est ça qui est paradoxal aussi, c'est qu'elles ont des positions privilégiées et comme elles sont souvent très peu nombreuses dans les équipes, elles vont être essentielles à la bonne marche de l'équipe.

Donc elles vont, bon gré mal gré, accepter ces positions et continuer dans cette voie puisque ce sont des positions valorisées par le collectif, moins par les jeux et le score final des batailles, mais plus par l'aspect social de la pratique.

On R : Sur le terrain des gameuses

Différence de reconnaissance entre hommes et femmes

Sophie Chaulaic

Est-ce que les gameuses sont soumises à une forme de hiérarchie, c'est-à-dire qu'elles ne pourraient pas accéder à certains niveaux de reconnaissance car les hommes occupent déjà cette place-là, par exemple, ou bien qu'elles devraient justifier d'une certaine compétence, etc ? Je ne sais pas si je suis claire dans ma question.

Jessica Soler-Benonie

Je vois. J'ai un exemple avec l'un des terrains de ma thèse, parce que je ne suis pas seulement allée chez des gameuses. J'ai aussi étudié des tournois de jeux vidéo et là, on le constate.

Il y a des positions qui, pour elles, sont impensables. Je pense par exemple au rôle de chef de l'équipe. Je ne l'ai jamais vu dans les tournois de jeux vidéo amateurs que j'ai étudiés. Il n'y a jamais une femme qui est chef et qui « lead », on utilise ce terme qui vient de l'anglais, qui va aider l'équipe, l'encourager et avoir le poste le plus valorisé. Ça n'arrive jamais.

Sophie Chaulaic

C'est chasse gardée.

Jessica Soler-Benonie

C'est chasse gardée et c'est même impensable, en fait. Les femmes ne se pensent pas comme pouvant assumer la valorisation et la pression qu'il y a derrière ces rôles-là.

On retrouve cela dans tous les domaines, pas seulement dans celui des jeux vidéo. C'est quelque chose de très féminin aussi, elles n'ont pas spécialement envie d'être dans la lumière et elles vont volontiers céder leur place. Donc ce n'est pas quelque chose qui est subi, mais elles se disent : « C'est trop de pression pour moi, je n'ai pas envie que toute l'attention soit sur moi. Je vais plutôt m'occuper de gérer les repas. »

Discriminations liées au genre

Sophie Chaulaic

Je vais continuer sur les parallèles entre notre société et celle des gamers. Est-ce que vous avez retrouvé, dans vos travaux et dans votre enquête, des

On R : Sur le terrain des gameuses

mécanismes de domination et de discrimination propres au genre ? Je pense évidemment au sexisme, etc.

Jessica Soler-Benonie

Oui, il y en a et malheureusement c'est un peu comme une pandémie. C'est une maladie dans ce secteur-là. C'est très difficile parce que la pratique de la culture geek et les jeux vidéo sont en général un domaine de passion. Donc quand on subit du sexisme et du harcèlement alors qu'on est en train de vivre sa passion, c'est d'autant plus compliqué et incompréhensible pour les femmes.

J'ai aussi eu un autre terrain où j'ai analysé l'arrivée des féministes dans la culture geek, celles qui ont osé dénoncer la domination masculine. Quand on regarde leur trajectoire, leur parcours et surtout la réception de leurs critiques, parce qu'elles ont fait des articles, des vidéos, des podcasts, etc, c'est vrai que c'est très mal vu, très mal venu. Le retour de vague est très violent pour elles.

Le mouvement #MeToo dans le secteur des jeux vidéo

Sophie Chaulaic

Vous me disiez justement que le mouvement #MeToo a éclaté pendant votre thèse, en 2017. Est-ce que cela a eu des répercussions dans le milieu des gamers ?

Jessica Soler-Benonie

On a eu un #MeToo version culture geek, le #Gamergate, qui a commencé juste avant, au moment où j'ai démarré ma thèse en 2012. Il s'agit de cette vague que j'évoquais tout à l'heure.

Donc oui, il y a eu un gain de visibilité de la parole des femmes. On a compris qu'il y avait des femmes dans la pratique des jeux vidéo et on leur a laissé un peu de place en matière de parole, dans les médias, etc.

Mais souvent, on me demande quelles sont les conséquences de ce #Gamergate, de ce #MeToo des jeux vidéo. Au final, pas grand-chose. On voit que les femmes ont un temps de parole plus conséquent, qu'elles sont de plus en plus visibles. En France, par exemple, il y a une joueuse professionnelle de jeux vidéo dont on parle tout le temps. Mais à part ça, dans l'industrie des jeux par exemple, on ne voit pas vraiment de révolution.

Il n'y a pas vraiment de réflexion sur le travail et l'industrie, ou bien dans les jeux eux-mêmes. Il va y avoir de petites évolutions mais on reste quand même sur un sexisme structurel.

On R : Sur le terrain des gameuses

Sophie Chaulaic

Et que reste-t-il à faire selon vous ?

Jessica Soler-Benonie

Beaucoup. Forcément, il reste beaucoup de choses à faire. Il faut déjà continuer à en parler et faire perdurer ce sujet.

Il faut aussi continuer à faire des thèses. J'entends souvent : « J'aimerais faire une thèse sur les jeux vidéo, mais tout a été fait. » Non, tout n'a pas été fait. Même à propos de la pratique des femmes, il reste beaucoup de choses à faire. Moi, j'ai juste ouvert une porte et il reste maintenant à l'enfoncer.

Conseils de lecture

Sophie Chaulaic

Pour celles et ceux qui nous écoutent et qui seraient fortement intéressés par ce sujet, est-ce que vous auriez une référence bibliographique, une vidéo ou une conférence à conseiller ?

Jessica Soler-Benonie

Il y a un ouvrage qui vient de paraître et que j'aime beaucoup, qui s'appelle *La fin du Game ?*. C'est un panorama de toutes les études sur les jeux vidéo, où l'on parle un petit peu des rapports sociaux de genre mais où l'on se centre surtout sur les pratiques au quotidien.

C'est un ouvrage pluridisciplinaire donc si quelqu'un ou quelqu'une veut s'engager sur ce sujet-là, peu importe la discipline de départ, je conseille vraiment cette lecture.

Il s'agit d'un travail collectif donc on ne peut pas parler d'un ouvrage « dirigé par ». C'est ça qui est bien, il n'y a pas de nom particulièrement mis en avant et il y a beaucoup de contributeurs. *La fin du Game ?* est vraiment un ouvrage de référence dans les études vidéoludiques.

Remerciements

Sophie Chaulaic

C'est noté ! Un grand merci Jessica Soler-Benonie, merci d'avoir accepté notre invitation et d'être passée par le micro de la MIN.

On R : Sur le terrain des gameuses

On R est une production de l'Université Toulouse Jean-Jaurès portée par le Centre de Promotion de la Recherche Scientifique, le service communication et le Pôle Production - Le Vidéographe de la Maison de l'Image et du Numérique de l'UT2J. Réalisation : Cédric Peyronnet, du Pôle Production - Le Vidéographe.

On R est diffusé sur Miroir, le web média de l'Université Toulouse Jean-Jaurès, et accessible via le site www.univ-tlse2.fr. Vous pouvez aussi retrouver *On R* sur les différents comptes de l'UT2J et sur les plateformes numériques.