

JOUER LE GENRE

UNE APPROCHE INTERDISCIPLINAIRE AU PRISME DES SIC, DES GENDER ET GAME STUDIES

MARIE MAC DONOUGH

Doctorante en Information et Communication



ÉLÉMENTS DE CONTEXTE

SYMPOSIUM JOUER FRANJEU - MONTRÉAL 2026

RHÉTORIQUE PROCÉDURALE ET GENRE

Ce que *Super Mario Bros.* (Nintendo) exprime des dynamiques de pouvoir genrées dans le jeu vidéo

Marie Mac Donough



GReMS
Groupe de Recherche
en Médiation des Savoirs



UCLouvain

Présentation du projet
de thèse au symposium
“Jouer FranJeu”
(25 mai 2026, Montréal)

- Précisions du cadrage théorique interdisciplinaire
- Première année de thèse

PROJET DE THÈSE

Question de recherche

Quel **positionnement** les **femmes et minorités de genre** joueuses adoptent-elles **face à la manière dont les mécaniques** des personnages de jeux vidéo **performent les rapports de pouvoir genrés** ?

Méthodologie

Méthodes : (1) analyse de contenu & (2) étude de réception longitudinale

Corpus de l'analyse de contenu : 10 jeux de la franchise Super Mario Bros. + spin-off autour des personnages secondaires

Échantillon des participant.es : 6 femmes et membres de minorités de genre joueuses de la franchise rencontrées à plusieurs reprises en entretiens collectifs et individuels.

CADRAGE THÉORIQUE & CONCEPTUEL

Media Studies

Critical Media Literacy
(Alvermann & Hagood, 2000 ;
Kellner & Share, 2005)

Cultural Studies (Hall, 1980;
Jenkins, 2006)

Game Studies

Rhétorique procédurale
(Bogost, 2007)

Gender Studies

Théorie des masculinités
(Connell, 1985)

Performativité de genre
(Butler, 1988, 1990)

Positionnalité de la marge
(Hooks, 1989)

CADRAGE THÉORIQUE & CONCEPTUEL

Media Studies

Critical Media Literacy
(Alvermann & Hagood, 2000 ;
Kellner & Share, 2005)

Cultural Studies (Hall, 1980;
Jenkins, 2006)

Game Studies

Rhétorique procédurale
(Bogost, 2007)

Gender Studies

Théorie des masculinités
(Connell, 1985)

Performativité de genre
(Butler, 1988, 1990)

Positionnalité de la marge
(Hooks, 1989)

CADRAGE SITUÉ

Une thèse en littératie médiatique

La littératie médiatique : “La capacité à accéder, analyser, évaluer et produire de l'information sous diverses formes” (Aufderheide, 1993)

4 approches principales de la littératie médiatique (Kellner, 1998)

- **Protectionniste** : focalisation sur la nécessité de “vacciner” contre les dangers des médias
- **Artistique** : focalisation sur les qualités esthétiques des médias
- **Par compétences** : focalisation sur l'éducation aux médias autour de compétences spécifiques
- **Critique** : focalisation sur les audiences actives et enjeux de pouvoir des médias

CADRAGE SITUÉ

Une thèse en littératie médiatique

La littératie médiatique : “La capacité à accéder, analyser, évaluer et produire de l'information sous diverses formes” (Aufderheide, 1993)

4 approches principales de la littératie médiatique (Kellner, 1998)

- Protectionniste
 - Artistique
 - Par compétences
 - Critique
- Compréhension du contexte social, politique et culturel
 - Relation de pouvoir entre société, médias et publics
 - Transformation sociétale où les citoyens sont au coeur du changement
- 

POSITIONNALITÉ ET MARGE

Choisir la marge comme espace d'ouverture radicale (Hooks, 1989)

Quelques mots sur l'autrice

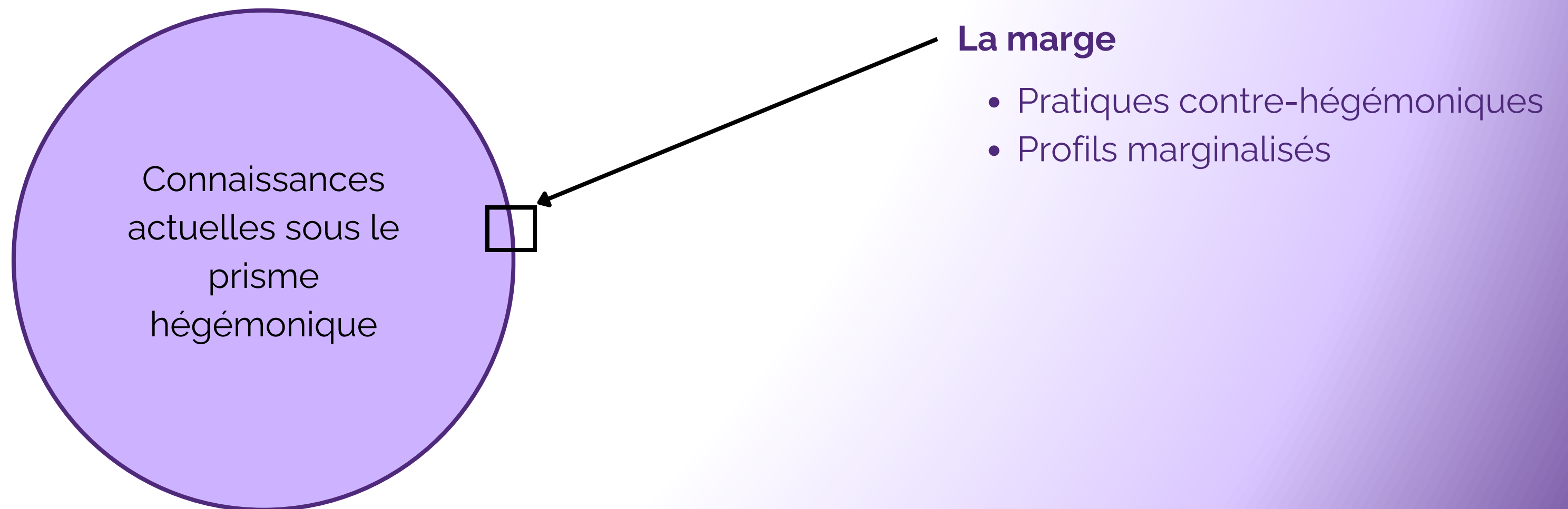
- Gloria Jean Watkins = **bell hooks** (nom de plume)
- Militante et universitaire
- Croisement des systèmes d'oppression : genre, race, classe
- Études culturelles, théorie féministe, pédagogie critique



POSITIONNALITÉ ET MARGE

Choisir la marge comme espace d'ouverture radicale (Hooks, 1989)

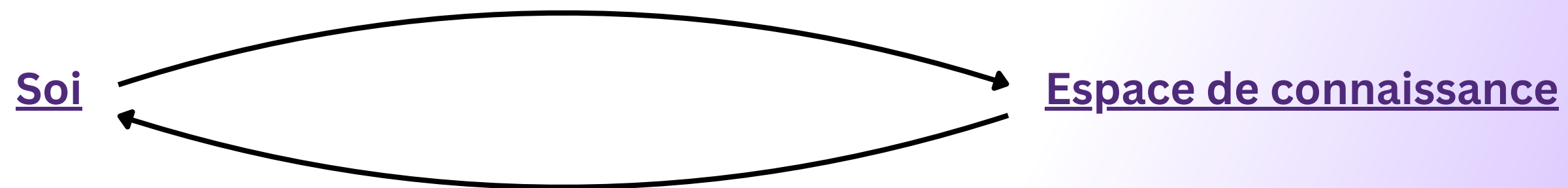
Une définition de la marge



POSITIONNALITÉ ET MARGE

Choisir la marge comme espace d'ouverture radicale (Hooks, 1989)

Idées clefs



- Se positionner comme condition
- Explorer les silences
- Le comment et pourquoi au centre de sa recherche
- Identification les espaces de résistance
- La marge comme opportunité
- Une nouvelle lecture des pratiques culturelles
- Connaissances et expériences non-hégémoniques au centre

FOCUS SUR LE CADRAGE

La littératie médiatique critique comme ancrage

Quelques principes clefs (Kellner, 1998 ; Alvermann et al., 2000 ; Kellner & Share, 2005)

- La culture populaire participe aux apprentissages
- Les médias comme (re)produisant les rapports de domination
- Les audiences sont actives dans l'interprétation des représentations

FOCUS SUR LE CADRAGE

La littératie médiatique critique comme ancrage

Quelques principes clefs (Kellner, 1998 ; Alvermann et al., 2000 ; Kellner & Share, 2005)

- La culture populaire participe aux apprentissages

“**Les médias de divertissement** constituent également **une forme de pédagogie culturelle** : ils transmettent **les valeurs dominantes, les modes de pensée et de comportement**, ainsi que le style et la mode, tout en **fournissant des ressources permettant de forger l'identité individuelle**” (Kellner & Share, 1998, p. 108, traduit de l'anglais)

Intégration des médias populaires consommés en contexte non-scolaire : films, séries, bandes-dessinées, jeux vidéo...

Intégration des médias populaires consommés en contexte non-scolaire : films, séries, bandes-dessinées, **jeux vidéo**...

FOCUS SUR LE CADRAGE

La place du jeu dans les pratiques médiatiques

Quelques chiffres (Hurd et al., 2024)

- **Pratique régulière** : 72% des adolescent·es
- Le loisir numérique **le plus déclaré chez les enfants** (1ère à 4ème primaire), devant la consommation de films, séries...
- Les “jeux Mario” dans les applications et **jeux préférés** des enfants : 48%
- Les “jeux Mario” **dans les 10 jeux/franchises de jeux jouées** par les ados au moins une fois par semaine : 9%

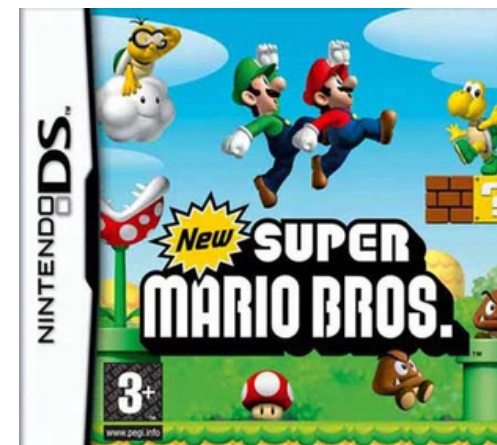
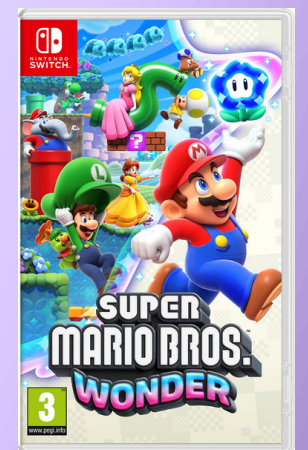
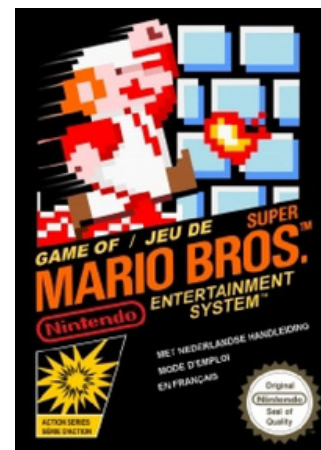


FOCUS SUR LE CADRAGE

La place du jeu dans les pratiques médiatiques

Choix du corpus

- Franchise Super Mario Bros.



FOCUS SUR LE CADRAGE

La place du jeu dans les pratiques médiatiques

Choix du corpus

- **Spin-off** basés sur les personnages secondaires : WarioLand, Luigi's Mansion, Super Princess Peach, Princess Peach Showtime, Yoshi's Island, Captain Toad: Treasure Tracker...



Certaines voix sont invisibilisées.

Relation entre mécaniques et représentations.

Dialogue entre représentations et mécaniques

Réthorique visuelle

- Se distingue de la rhétorique oratoire par son inscription matérielle
- Compréhension des formes d'expression culturelle/artistique à des fins de persuasion (ex. propagande de guerre)
- Persuasion par les images
- A travers les représentations

Rhétorique procédurale

- Se distingue de la rhétorique visuelle par la procéduralité
- Compréhension des comportements de joueur.euses suivant leur contact avec les procédures
- Persuasion par les procédures
- A travers les systèmes de règles et mécaniques

Dialogue entre représentations et mécaniques

Réthorique visuelle

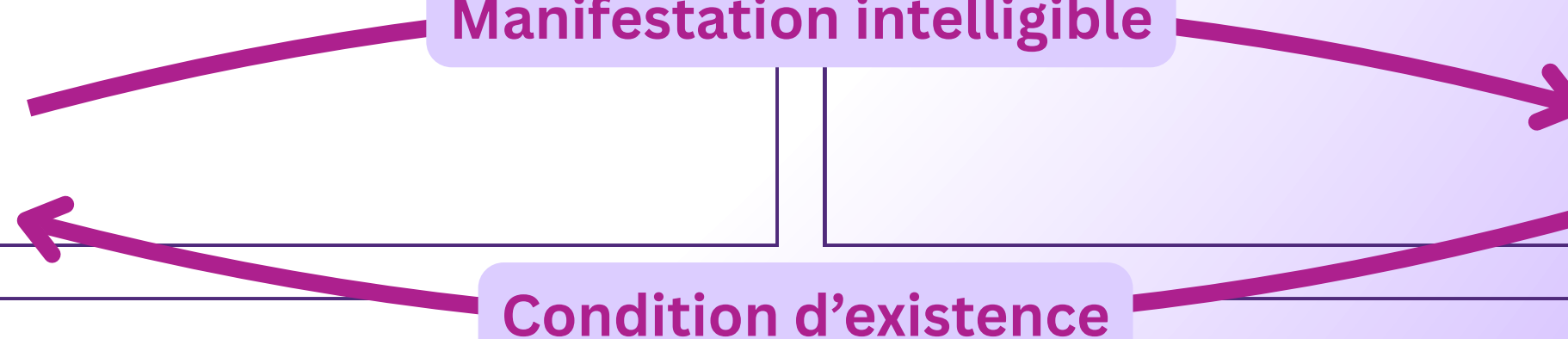
- Se distingue de la rhétorique oratoire par son inscription matérielle
- Compréhension des formes d'expression culturelle/artistique à des fins de persuasion (ex. propagande de guerre)
- Persuasion par les images
- A travers les représentations

Rhétorique procédurale

- Se distingue de la rhétorique visuelle par la procéduralité
- Compréhension des comportements de joueur.euses suivant leur contact avec les procédures
- Persuasion par les procédures
- A travers les systèmes de règles et mécaniques

Manifestation intelligible

Condition d'existence



Exemple : Super Princess Peach (2005).

Des émotions qui explosent



Exemple : Super Princess Peach (2005).

Des émotions qui explosent



FOCUS SUR LE CADRAGE

La littératie médiatique critique comme ancrage

Quelques principes clefs (Kellner, 1998 ; Alvermann et al., 2000 ; Kellner & Share, 2005)

- Les audiences sont actives dans l'interprétation des représentations

→ Ancrage dans **les études culturelles** (Hall, 1980) // (hooks, 1989)

FOCUS SUR LE CADRAGE

Les études de réception en études du jeu

Jeux vidéo et études de réception (Shaw, 2017)

- Composante des jeux vidéo : interactivité

→ **Redéfinition des possibles lectures du médium → Utilisations possibles**

Utilisation hégémonique	Utilisation négociée	Utilisation oppositionnelle
• Ce que la technologie demande • Utiliser “correctement” la technologie	• Utilisations possibles/émergentes • Utiliser “correctement” la technologie mais pas nécessairement comme attendu	• Utilisations non-attendues • Utiliser non “correctement” la technologie

FOCUS SUR LE CADRAGE

Les études de réception en études du jeu

Jeux vidéo et études de réception (Shaw, 2017)

- Composante des jeux vidéo : interactivité

Utilisation hégémonique	Utilisation négociée	Utilisation oppositionnelle
• Ce que la technologie demande • Utiliser “correctement” la technologie	• Utilisations possibles/émergentes • Utiliser “correctement” la technologie mais pas nécessairement comme attendu	• Utilisations non-attendues • Utiliser non “correctement” la technologie



Notre recherche : focalisation sur
les mécaniques et leur réception

Lorsqu'on intègre des œuvres populaires dans l'analyse, **on ne peut pas les dissocier des plaisirs** que peuvent en tirer les audiences dans la consommation.

FOCUS SUR LE CADRAGE

La question du plaisir

Les plaisirs tirés des jeux vidéo par un public féminin en MMORPG (Taylor, 2003)

- **Socialisation** : dedans et hors du jeu
- **Fluidité identitaire** : performance d'identités distinctes
- **Maîtrise et statut** : agentivité à travers les compétences et statut du personnage
- **Exploration** : sentiment de liberté
- **Activités de groupes et combats** : sortie des injonctions sociales dans un espace sécurisé où la place du groupe est déterminante



Même si l'expérience de jeu redéfinit certains paramètres de la hiérarchisation des genres, elle n'abolit pas pour autant les discriminations.

FOCUS SUR LE CADRAGE

La question du plaisir

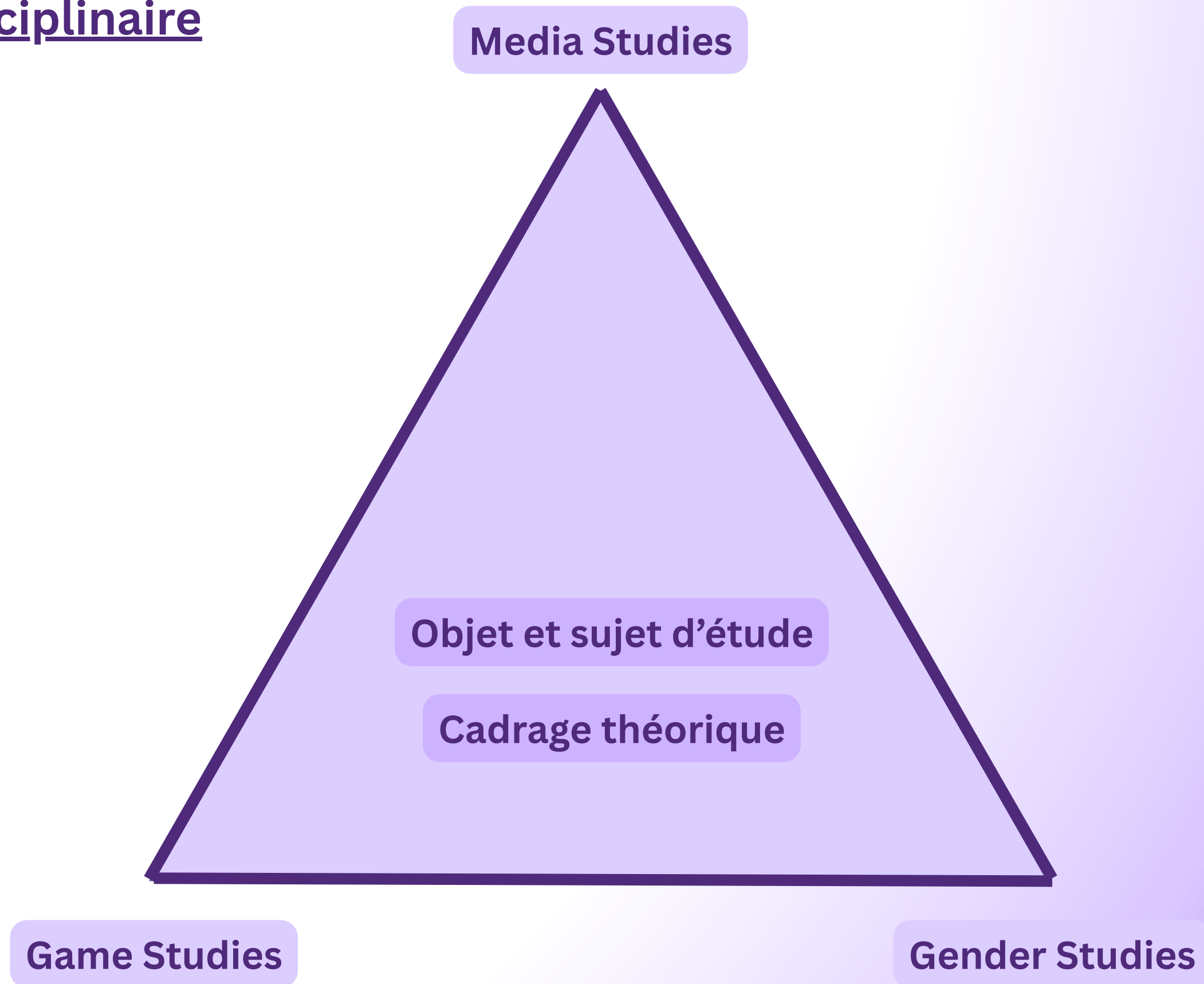
Les plaisirs tirés des jeux vidéo par un public féminin en MMORPG (Taylor, 2003)

- **Socialisation** : dedans et hors du jeu
- **Fluidité identitaire** : performance d'identités distinctes
- **Maîtrise et statut** : agentivité à travers les compétences et statut du personnage
- **Exploration** : sentiment de liberté
- **Activités de groupes et combats** : sortie des injonctions sociales dans un espace sécurisé où la place du groupe est déterminante

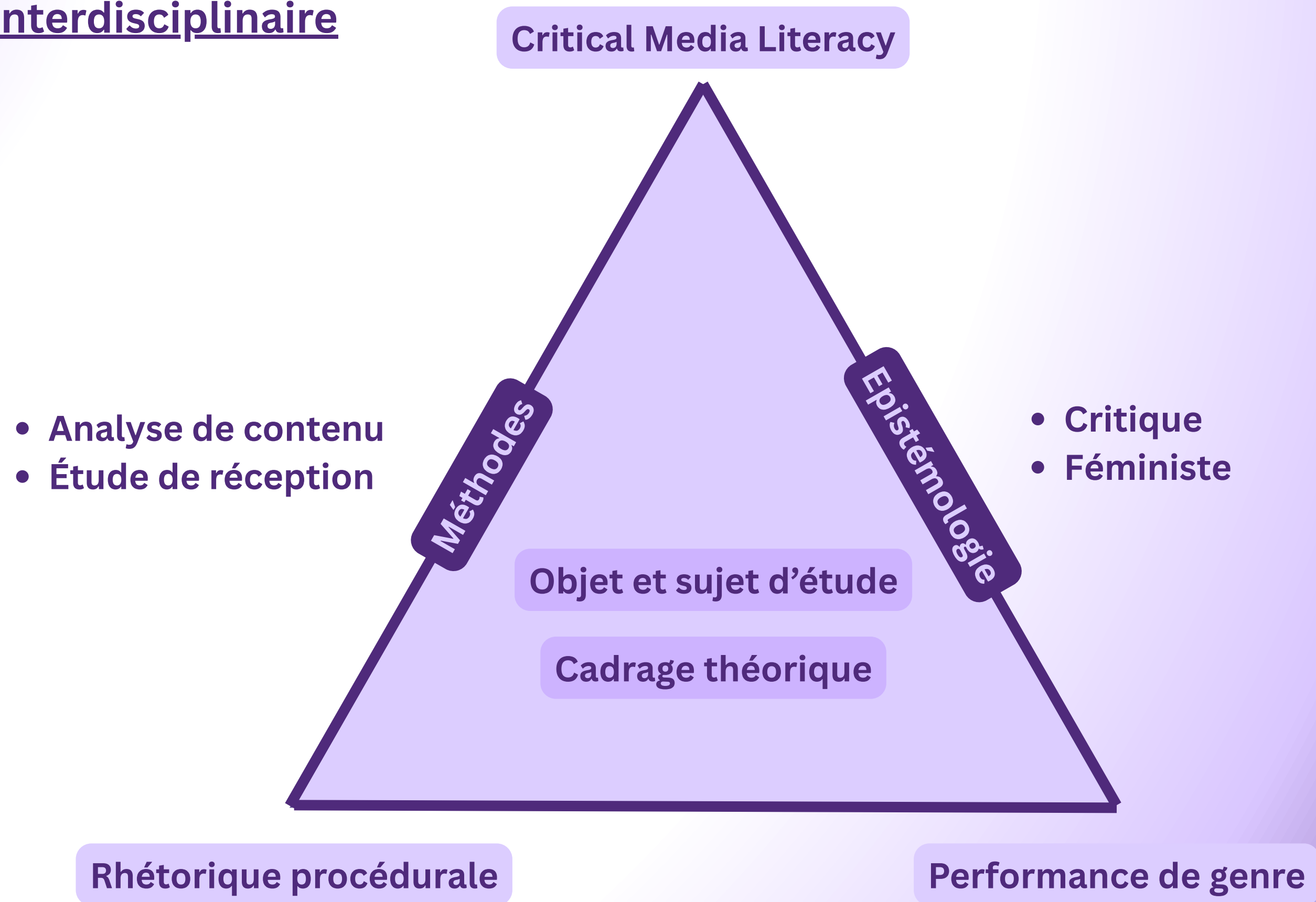


Même si l'expérience de jeu redéfinit certains paramètres de la hiérarchisation des genres, elle n'abolit pas pour autant les discriminations.

L'approche interdisciplinaire



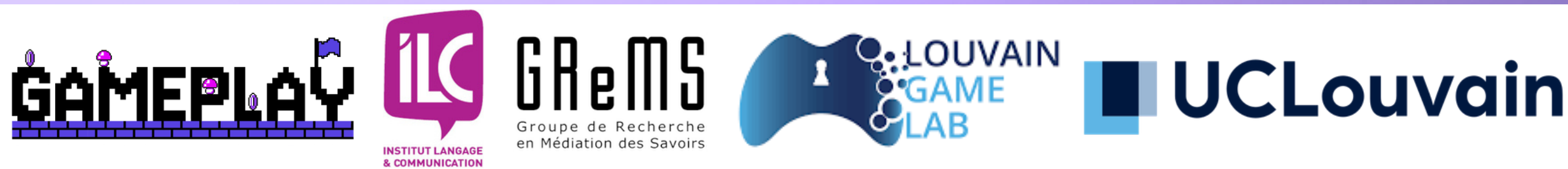
L'approche interdisciplinaire



MERCI !

marie.macdonough@uclouvain.be

Doctorante en information et communication



BIBLIOGRAPHIE :

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

Alvermann et al., 2018 : Alvermann, D. E., Moon, J. S., Hagwood, M. C., & Hagood, M. C. (2018). Popular Culture in the Classroom : Teaching and Researching Critical Media Literacy. Routledge.

Aufderheide, P. (1993). Media Literacy. A Report of the National Leadership Conference on Media Literacy. Aspen Institute, Communications and Society Program, 1755 Massachusetts Avenue, N.

Bogost, I. (2007). Persuasive games: The expressive power of videogames. Boston Review.

Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution : An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. Theatre Journal, 40(4), 519.

Butler, J. (1990). Gender trouble: Feminism and the subversion of identity. Routledge

Connell, R.W. (1995). Masculinities. Berkeley: University of California Press.

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.

Hooks, B. (1989). Choosing the Margin as a Space of Radical Openness. Framework: The Journal of Cinema and Media, (36), 15-23.

Hurd, S., Orban de Xivry, A. C., Peeters, H., Devos, E., Van Damme, K., & Vanwynsberghe, H. (2024). # Génération2024: les jeunes et les pratiques numériques.

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NYU Press.

Kellner, D. (1998). Multiple Literacies and Critical Pedagogy in a Multicultural Society. Educational Theory, 48(1), 103-122.

Kellner, D., & and Share, J. (2005). Toward Critical Media Literacy : Core concepts, debates, organizations, and policy. Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education, 26(3), 369-386.

Shaw, A. (2017). Encoding and decoding affordances : Stuart Hall and interactive media technologies. Media, Culture & Society, 39(4), 592-602.

Taylor, T. L. (2003). Multiple Pleasures : Women and Online Gaming. Convergence, 9(1), 21-46.