

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



QUELQUES MOTS DE PRÉSENTATION

- Marie Mac Donough (she/her)
- **Doctorante et assistante** pédagogique en Information et Communication (**UCLouvain**)
- Affiliations : **GReMS - Louvain GameLab**
- Thèse : **Rhétorique procédurale et genre. Ce que Super Mario Bros. (Nintendo) exprime des dynamiques de pouvoir genrées dans le jeu vidéo**

PROBLÉMATIQUE

Popularité du médium

Quelques chiffres clefs ? (SELL, 2025)

- **40.2 millions** de joueur·euses en France
- **76%** de joueur·euses régulier·ères
- **46%** de joueuses régulières

Quelques exemples de polémiques liées au sexisme dans le jeux vidéo

- **2014** : Gamergate
- **2022** : GTA VI - personnage féminin jouable
- **2025** : Condamnation de trois cadres Ubisoft

→ Parallèlement, on observe l'**émergence de plus en plus de collectifs militants** qui s'emparent du sujet de la discrimination de genre dans le jeux vidéo : WitchGamez (BE), GameHer (FR)...

→ **Comment le sexisme systémique s'incarne dans le jeu vidéo et comment le réceptionnent des joueuses et minorités de genre joueuses ?**

CADRAGE THÉORIQUE



Game Studies

- Ancrage dans la théorie de la **rhétorique procédurale** (Bogost, 2007)
- Focalisations : (1) système de règles et mécaniques, (2) expérience du/de la joueuseuse, (3) lien entre technique et système de valeurs

Critical Media Literacy

- Sous-champ de la **littératie médiatique**
- Focalisations : (1) culture populaire, (2) représentations médiatiques, (3) réception active
- Alvermann et Hagood (2000), Kellner et Share (2005)

Gender Studies

- Ancrage dans la théorie de la performativité du genre (Butler, 1988)
- Mobilisation de la grille des stéréotypes de Kite (2001), la théorie des masculinités de Connell (1985)

QUESTION DE RECHERCHE

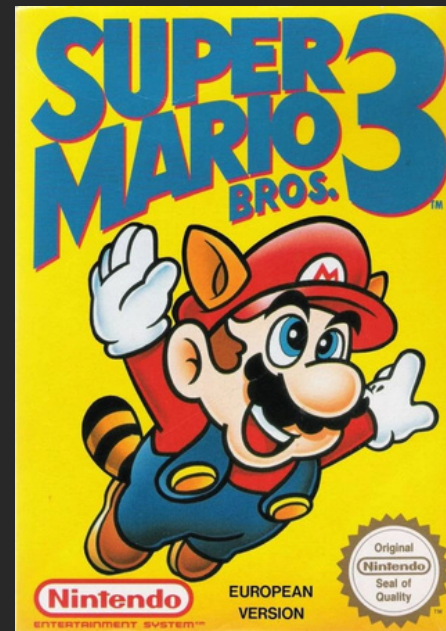
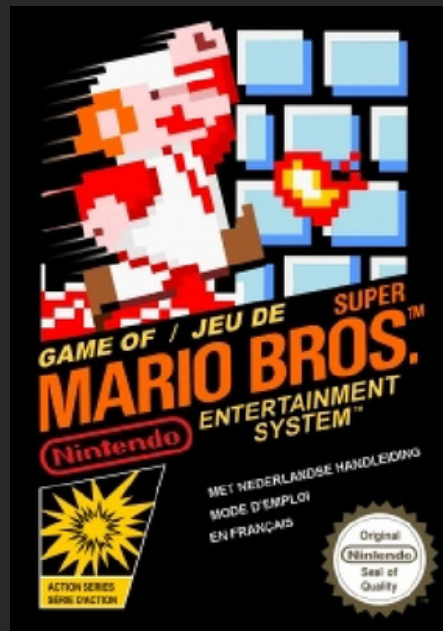
Quel **positionnement** les **femmes et minorités de genre** joueuses adoptent-elles **face aux représentations de genre** dans **les mécaniques** des personnages de jeux vidéo ?

- H1** Les mécaniques de jeu **entraînent des disparités dans l'agentivité des personnages** en fonction de leur genre
- H2** Les mécaniques de jeu **perpétuent des dynamiques de pouvoir dévalorisantes** pour les personnages féminins et minorités de genre
- H3** Les femmes et minorités de genre joueuses sont **conscientes du déséquilibre** dans l'agentivité des personnages en fonction de leur genre
- H4** Les femmes et minorités de genre joueuses **adoptent des stratégies de résistance** lors de la rencontre de mécaniques limitant l'agentivité des personnages
- H5** Une méthodologie longitudinale ancrée dans les principes de la Critical Media Literacy permet une **évolution notable dans les compétences des femmes et minorités de genre joueuses à évaluer la portée idéologique d'une production médiatique**

MÉTHODOLOGIE

Analyse de contenu (Bardin, 2013)

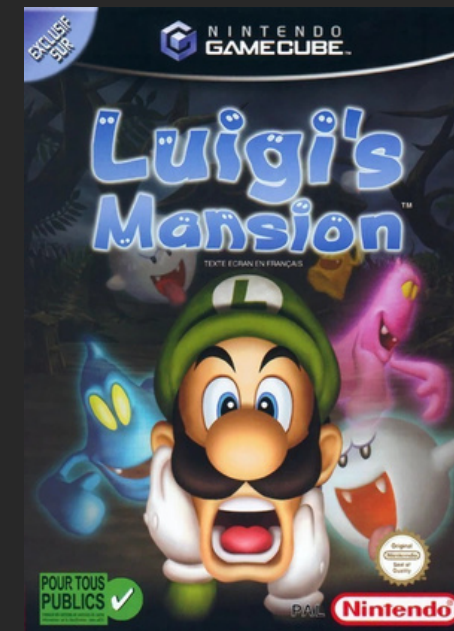
- Corpus : (1) **franchise Super Mario Bros.** (1985-2023), (2) spin-off des personnages secondaires
- Conception d'une grille d'analyse de contenu



MÉTHODOLOGIE

Analyse de contenu (Bardin, 2013)

- Corpus : (1) franchise Super Mario Bros. (1985-2023), (2) **spin-off des personnages secondaires**
- Conception d'une grille d'analyse de contenu



MÉTHODOLOGIE



Étude de réception longitudinale

- **Profil** : Femmes et minorités de genre joueuses de la franchise
- **Échantillon** : 6
- **Conception du protocole** : en cours
- **Objectif** : concevoir un protocole à vocation transformatrice

Le protocole méthodologique sera construit **autour des principes de la Critical Media Literacy** :

- **Relation horizontale** avec les participant·es
- Compréhension de la **culture populaire comme outil de l'hégémonie culturelle** (Kellner, 1998)
- Compréhension des **plaisirs tirés de l'expérience médiatique** par les joueur·euses
- Production de **médias alternatifs**

QUELLE(S) MÉTHODES POUR QUELLE(S) HYPOTHÈSES ?

H1 Les mécaniques de jeu entraînent des disparités dans l'agentivité des personnages en fonction de leur genre

→ Analyse de contenu

H2 Les mécaniques de jeu perpétuent des dynamiques de pouvoir dévalorisantes pour les personnages féminins et minorités de genre

→ Analyse de contenu

H3 Les femmes et minorités de genre joueuses sont conscientes du déséquilibre dans l'agentivité des personnages du fait des mécaniques de jeu

→ Étude de réception

H4 Les femmes et minorités de genre joueuses adoptent des stratégies de résistance lors de la rencontre de mécaniques limitant l'agentivité des personnages

→ Étude de réception

CONTRIBUTIONS SOUHAITÉES

Théoriques

Game Studies

Contribution fondée sur la **rhétorique procédurale en mettant l'accent sur les questions de genre**. Cette théorie a été plus largement appliquée à d'autres thèmes liés à la justice sociale (racisme, classisme), mais moins à la question du genre, en particulier dans un jeu familial.

Critical media literacy

Compréhension de **comment les publics marginalisés des contenus populaires négocient le sens non seulement des représentations, mais aussi des mécanismes** qui déterminent leur existence au sein des systèmes de jeux vidéo.

Pratiques

Gamedesign

Contributions sous la forme de **recommandations pour l'industrie de design de jeux vidéo** autour de la conception de mécaniques de jeu prônant l'inclusivité et **limitant les asymétries d'agentivité**.

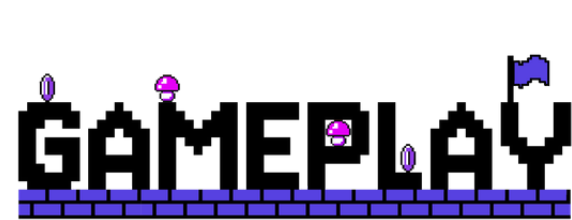
Education aux médias

Contributions sous la forme de **recommandations pour les éducateurs aux médias qui mobilisent des jeux vidéo** dans leurs activités pédagogiques.

Possibilité d'adaptation de la grille d'analyse de contenu pour des activités d'éducation aux médias.

Merci pour votre écoute !

marie.macdonough@uclouvain.be



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

Bardin, L. (2013). L'analyse de contenu. Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.bard.2013.01>.

Bogost, I. (2007). Persuasive games: The expressive power of videogames. Boston Review. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution : An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. Theatre Journal, 40(4), 519. <https://doi.org/10.2307/3207893>

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

Kellner, D. (1998). Multiple Literacies and Critical Pedagogy in a Multicultural Society. Educational Theory, 48(1), 103-122. <https://doi.org/10.1111/j.1741-5446.1998.00103.x>

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. <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.