

RÉCEPTIONS FÉMININES DE GENRE DANS LE JEU DE SOCIÉTÉ CALL TO ADVENTURE – EPIC ORIGINS

Marie Mac Donough

Objectif : Comprendre comment ces joueuses reçoivent (acceptent, négocient, rejettent) les représentations genrées du jeu, en lien avec leur identité et leur vécu médiatique.



CALL TO ADVENTURE - EPIC ORIGINS

Jeu narratif heroic fantasy

Mécanique principale : construction de personnages

- Jeu narratif où l'on crée un personnage à travers 3 actes : (1) **Origine**, (2) **Classe**, (3) **Destin**.
- Chaque carte comporte **une illustration et un archétype** (magicien·ne, orque, marchand·e, guerrier·ère...).
- Système de “défis” à réussir pour faire évoluer son personnage.

Le jeu a été sélectionné sur base de **sa mécanique propre à l'identification et la construction de personnage**.

Il comporte également une grande richesse iconographique.



CADRE CONCEPTUEL & THÉORIQUE

En tenant compte de **la fréquence des représentations féminines et des stéréotypes de genre**, quel **positionnement** adoptent les étudiantes dans **la réception des représentations** genrées du contenu iconographique des jeux de plateau ?

Kellner et Share (2005)
Critical Media Literacy

Hall (1980)
Théorie de la réception

Kite (2001)
Stéréotypes de genre

Herzog (1941)
Réception féministe

HYPOTHÈSES

H.1 : Les personnages masculins sont surreprésentés par rapport aux autres genres dans les représentations iconographiques du jeu de plateau.

H.2 : Les représentations des personnages, quel que soit leur genre, **sont conformes aux stéréotypes de genre** suivants :

H.2.1 : La fonction la plus représentée des personnages masculins est celle de guerrier/soldat.

H.2.2 : Les personnages féminins sont davantage sexualisés que les personnages masculins (nudité, attributs sexuels visibles).

H.2.3 : Les personnages masculins ont une musculature plus développée que les féminins.

H.2.4 : Les personnages féminins sont plus souvent représentés dans des fonctions narratives domestiques ou familiales.

H.2.5 : Les personnages féminins sont davantage représentés avec des objets ornementaux.

H.3 : Le positionnement quant à la réception du contenu iconographique **dépend des similitudes physiques entre les cartes personnages et les joueuses.**

H.4 : Les joueuses **s'appuient sur la critique des stéréotypes de genre pour formuler une réception négociée.**

Approche mixte :

- Dominance du qualitatif
- Quelques statistiques descriptives

Analyse de contenu

- Corpus de 112 cartes
- Conception d'une grille sur base de croisement de typologies

Observation

- 3 séances de jeu (12 jeunes femmes de 18 à 25 ans)
- Observations non-interventionnistes

Entretiens

- 12 entretiens semi-directifs
- Entretiens individuels
- Post-jeu

Analyse de contenu

- Corpus de 112 cartes
- Conception d'une grille sur base de croisement de typologies

Catégories globales	Points d'analyse	Sous-divisions des points
Caractéristiques générales	Genre identifié	1. Masculin
		2. Féminin
		3. Indéterminé
	Catégorie d'âge	1. Enfant
		2. Adulte
		3. Défunt·e
Rôles sociaux	Type de personnage	1. Protagoniste
		2. Antagoniste
		3. Victime
		4. Allié·e
		5. Mentor
	Rôle domestique/familial	1. Non perceptible
	Rôle narratif principal	2. Perceptible
		1. Combattant·e/Soldat·e
		2. Magicien·e
		3. Érudit·e
		4. Artiste/Artisan·e/Marchand·e
		5. Moine/Prêcheur·euse
		6. Citoyen·e
		7. Dirigeant·e
		8. Piraterie/Brigand·e
		9. Assassin·e
		10. Alchimiste
Traits physiques ou matériels	Musculature	1. Non prédominants
		2. Mise en évidence
	Corpulence	1. Chétive/Maigre
		2. Mince/Sportive
		3. Gros·se
	Attributs sexuels	1. Non prédominants
		2. Mis en évidence
	Nudité	1. Couvert·e
		2. Partiellement couvert·e
		3. Découvert·e
	Vêtements	1. Absents
		2. Protecteurs
		3. Cérémoniels/Décoratifs
		4. Utilitaires
		5. Furtifs
		6. Coutumiers
	Objet(s)	1. Absents
		2. Fonctionnels
		3. Ornemental(aux)

Kite (2001) :

- Rôle domestique/familial
- Objets portés par les personnages
- Musculature et corpulence
- Prédominance des attributs sexuels/nudité

Gordon, cité par Chauchat (1999) :

- Caractéristiques descriptives
- Rôles sociaux
- Traits physiques ou matériels

Park & Henley (2007) & Lim & Harrel (2015) :

- Archétypes narratifs – force physique, intellect, fourberie...
- Archétypes heroic fantasy – magicien·ne, moine, assassin·e, barde...

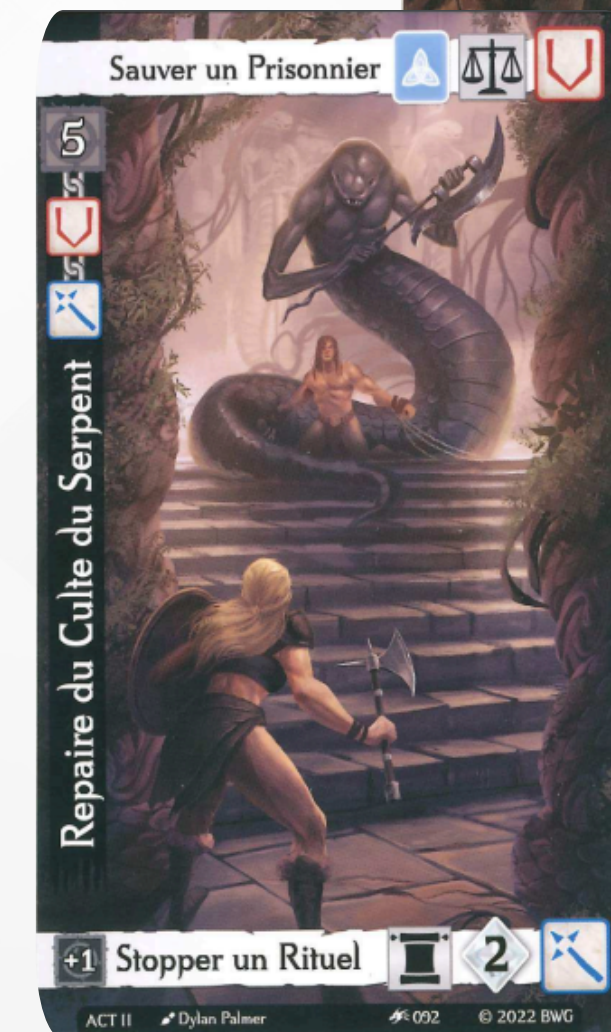
QUE MONTRE L'ANALYSE DES CARTES ?

H.1 validée : Surreprésentation masculine.

- 39% masculins
- 26% féminins
- 35% indéterminés (souvent codés comme masculins via l'armure ou la musculature)

H.2. partiellement validée (avec nuances) : Stéréotypes genrés visibles

- **Fonction guerrière** : plus d'hommes (34%), mais fonction principale des femmes également (30%).
- **Sexualisation** : visible dans 15 % des figures féminines (poitrine accentuée, poses, nudité partielle).
- **Musculature** : 56% des hommes représentés comme musclés (vs 22% des femmes)
- **Fonction domestique** : davantage attribué aux femmes (10 % vs 7 %, malgré le genre heroic fantasy).
- **Ornements** : 31 % des femmes portent des objets décoratifs (vs 7 % des hommes)



Observation (Derèze, 2019)

- 3 séances de jeu (12 jeunes femmes de 18 à 25 ans)
- Observations non-interventionnistes

Derèze (2019)

Observation directe – Introduction motivée – Code pour rédaction de notes

C : précèdent **un fait observable** et **les paroles partagées** au cours de l'observation.

A : précèdent **une adhérence subjective**, en d'autres mots les impressions et sentiments de la chercheuse.

I : précèdent **une interprétation sauvage**, à définir comme interprétation instinctive et remarques au cours de l'observation, sur le terrain.

P : précèdent **une piste de réflexion et de mise en perspective** de l'observation, souvent en décalage de celle-ci et dans une optique plus large de compréhension de la recherche.

M : précèdent **des métaréactions de la part du/de la chercheur·euse**, à comprendre comme ses impressions subjectives et affectives par rapport à la recherche elle-même.

PENDANT LES SÉANCES DE JEU... SILENCE ?

Les joueuses ne formulent **pas de remarque spontanée sur le genre des personnages ou leur représentation** en séance. Elles **se focalisent sur la mécanique** du jeu (réussite de défis, stratégie mise en place, règles...).

- Réussite de défis
- Stratégie mise en place avec les cartes héros/antihéros
- Clarification des règles du jeu en séance

Elles **mobilisent parfois d'autres références populaires** (Secret Story, Twilight, Ghibli) pour **entretenir ou provoquer des interactions sociales** avec les autres joueuses.

Il y a une **absence apparente de rejet**, sans pour autant indiquer une absence de lecture.

Sans soustraire leur capacité d'analyse, les joueuses **choisissent un mutisme sélectif** du fait d'une **absence de connaissance des codes idéologiques** des autres joueuses, afin de ne pas casser l'expérience ludique.

Entretiens

- 12 entretiens semi-directifs
- Entretiens individuels
- Post-jeu

Projection identitaire

- Q.1 : Avez-vous reconnu des traits communs entre vous et vos cartes personnages ? Si oui, lesquels ?
- Q.2 : Dans quelle mesure avez-vous eu des facilités à vous identifier à vos cartes personnages ?

Réception des représentations

- Q.3 : Quelles différences avez-vous pu constater entre les représentations féminines et masculines au sein des cartes du jeu ?
- Q.4 : Comment avez-vous perçu la représentation du corps des personnages féminins et masculins ?
- Q.5 : Décrivez-moi ces personnages. (à trois reprises avec les cartes « Sauver un prisonnier », « Frôler la mort », et « Joindre la guilde des marchands »)

Positionnement personnel sur les questions de genre

- Q.6 : En général, dans les médias que vous consommez, considérez-vous qu'il y ait une différence entre les représentations féminines et masculines ?
- Q.7 : Dans quelle mesure êtes-vous intéressée par les thématiques de genre ?
- Q.8 : Vous considérez-vous comme féministe ou militante ?

ET QUAND ON PREND LE TEMPS D'EN PARLER...

Au cours des entretiens individuels, **la critique émerge et devient explicite** :

“Ouais, non, je n’ai pas eu du tout de représentations féminines. [...] Il n’y en a pas beaucoup et celles qui sont présentes, je trouve qu’elles ne sont pas très réalistes.” – Interviewée 2

“Enfin je ne sais pas, elle c’est une mage noire et elle est vraiment très jolie, fort sexy, avec un décolleté” – Interviewée 9

*“Enfin si, moi j’ai une barbare, donc une femme qui se bat, mais sinon ce sont des mecs qui sont plus costauds”
– Interviewée 6*

La réception est davantage **nuancée**. Les participantes acceptent de jouer “avec” des stéréotypes de genre, tout en gardant une distance critique sur ces derniers.

Elles activent leur capital culturel (lectures, connaissances, expériences d’autres jeux et médias). Leur analyse s’inclut dans une expérience globale de consommation, où différents médias construisent la grille d’analyse qu’elles mobilisent pour la consommation de nouveau.

“Je joue à beaucoup de jeux de fantaisie... Les femmes sont tout le temps dénudées” – Interviewée 1

“Ça dépend des médias, mais souvent les femmes, on met leurs caractéristiques féminines en avant. [...]. La poitrine, les cheveux, le maquillage...” – Interviewée 7

“Dans les mangas, souvent, ce sont les filles qui sont plus faibles. Ce sont les garçons qui viennent les sauver.” – Interviewée 4

DISCUSSION

H1 : Validée

H2 : Partiellement validée

H3 : Réfutée

H4 : Validée

Call to Adventure, un jeu stéréotypé ?

- **Conforme aux stéréotypes** MAIS présence de contre-stéréotypes
- **Conforme à l'évolution médiatique** perçue par les joueuses.
- **Peu de femmes** dans le processus de **production**.

Une identification des joueuses conditionnées aux représentations ?

- **Besoin de résonance / contextualisation** (métier, personnalité...)
- >< **optimisation** stratégique
- >< **attentes négatives** des consommations antérieures

Une réception négociée ?

- **De l'appropriation à la critique** argumentée
- **Mutisme sélectif** en séance (Stang, 2022)
- Réception conditionnée à **la motivation d'action**

CONCLUSION

Question de départ : “En tenant compte de la fréquence des représentations féminines et des stéréotypes de genre, quel positionnement adoptent les étudiantes dans la réception des représentations genrées du contenu iconographique des jeux de plateau ?”

L'étude indique que les représentations de genre de “Call to Adventure – Epic Origins”, bien qu'il faille y apporter de la nuance, restent stéréotypées.

Si les joueuses suspendent temporairement leurs critiques en contexte de jeu, elles en formulent des précises, basées notamment sur leur expérience de consommation médiatique antérieure au cours des entretiens individuels.

→ **Réception active et négociée**

D'autres recherches orientées sur les étapes cognitives mobilisées au cours de la négociation de sens pourraient être pertinentes afin de comprendre les mécanismes sous-tendant le processus d'appropriation du contenu et de comparaison des expériences médiatiques antérieures incluses dans la réflexion des joueuses lors de la formulation de critiques.

BIBLIOGRAPHIE

Booth, P. (2021). Board Games as Media. Bloomsbury Publishing.

Chauchat, H. (1999). Chapitre VII – Analyse de contenu des URs. Analyse du contenu représentationnel lié aux groupes-stimuli. Dans : Chauchat, H. (Eds), De l'identité du sujet au lien 71 social: L'étude des processus identitaires (pp. 129-154). Paris cedex 14: Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.chauc.1999.01.0129>

Derèze, G. (2019). Méthodes empiriques de recherche en information et communication. De Boeck Supérieur.

Flanagan, C. A., Syvertsen, A. K., Gill, S., Gallay, L. S., & Cumsille, P. (2009). Ethnic Awareness, Prejudice, and Civic Commitments in Four Ethnic Groups of American Adolescents. *Journal Of Youth And Adolescence*, 38(4), 500-518. <https://doi.org/10.1007/s10964-009-9394-z>

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

Herzog, H. (1941). On borrowed experience. *Zeitschrift Für Sozialforschung*, 9(1), 65-95. <https://doi.org/10.5840/zfs1941915>

Kellner, D., & Share, J. (2005). Toward critical media literacy : core concepts, debates, organizations, and policy. *Discourse*, 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.

Lim, C., & Harrell, D.F. (2015). Revealing Social Identity Phenomena in Videogames with Archetypal Analysis. AISB Convention 2015

Park, A. E., & Henley, T. B. (2007). Personality and Fantasy Game Character Preferences. *Imagination, Cognition And Personality*, 27(1), 37-46. <https://doi.org/10.2190/ic.27.1.d>

Stang, S. (2022). Too close, too intimate, and too vulnerable : close reading methodology and the future of feminist game studies. *Critical Studies In Media Communication*, 39(3), 230-238. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080851>

DES QUESTIONS ?



marie.macdonough@uclouvain.be