

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA PLACE DES FEMMES ET LES RAPPORTS DE GENRE
DANS LA COMMUNAUTÉ VIDÉOLUDIQUE LOCALE
DU MELTDOWN MONTRÉAL

MÉMOIRE PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
PAULINE ZAMPOLINI

AOÛT 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Ce travail est le résultat d'un parcours de longue haleine que je n'aurais jamais réussi seule.

Tout d'abord, j'envoie ma gratitude éternelle à Maude Bonenfant sans qui je n'aurais jamais pu m'établir au Québec et entamer un cursus qui a été une véritable révélation lors de mon premier échange étudiant.

Dans le même ordre d'idée, merci à Caroline Zéau d'avoir cru en moi et en ma détermination en m'aidant à aller à Montréal il y a presque cinq ans. Merci de n'avoir jamais douté de mes capacités et de mon choix « exotique » de passer du grand écran à la manette!

Mes amitiés et mon amour vont à tou.t.e.s mes ami.e.s de la maîtrise dont la liste est beaucoup trop longue. De près ou de loin, vous m'avez aidée à voir plus clair dans ma vocation et ma volonté de devenir chercheuse. Votre joie, votre motivation, vos rires et vos pleurs m'ont fait grandir.

Merci à mes deux directrices, Gabrielle Trépanier-Jobin et Stéfany Boisvert, qui m'ont soutenue tout au long du projet et qui n'ont jamais cessé de m'accompagner malgré les diverses embûches se mettant sur mon chemin ces dernières années.

Merci à Elena de me faire redescendre sur terre lorsque je m'envole, de supporter ma mauvaise foi, mon syndrome de la page blanche ou mes manques de motivation, et surtout, de m'écouter ramener ma science à la moindre occasion.

Merci à la gang du Meltdown Montréal et à tou.t.e.s celles et ceux qui sont devenu.e.s les piliers de mon quotidien.

Merci à mes amours, Mallory, Hind et Thibaud, qui m'ont accueillie lors de chaque retour au pays, pour le meilleur et pour le pire, et qui n'ont jamais cessé d'être présent.e.s, que je sois d'un côté ou de l'autre de l'Atlantique.

Et surtout, merci à mes parents, qui ont cru en moi du début à la fin, sans jamais remettre en question mes choix malgré ma tendance à traîner. Rien de tout ça n'aurait été possible sans vous.

Je vous aime. Tou.t.e.s.

Les hommes et les femmes devraient
tous deux avoir le droit d'être
sensibles. Les hommes et les femmes
devraient tous deux avoir le droit d'être
forts. Il est temps de considérer le
genre comme un spectre et non comme
deux idéaux opposés.

–Emma Watson, créatrice de
l'organisme HeForShe

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	V
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE	4
1.1 MISE EN CONTEXTE	4
1.1.1 Les espaces publics dédiés au jeu vidéo	4
1.1.2 Le sport électronique	5
1.1.3 Le bar eSportif Meltdown Montréal.....	7
1.1.4 La place accordée aux femmes dans la culture vidéoludique	9
1.2 REVUE DE LA LITTÉRATURE.....	11
1.2.1 Études des rapports de genre dans les communautés de joueur.euse.s en ligne	11
1.2.2 Études des rapports de genre dans les salles d’arcade et cybercafés.....	14
1.2.3 Études des rapports de genre dans les bars	17
1.2.4 Études des rapports de genre dans les groupes restreints	18
1.2.5 Études des rapports de genre dans l’industrie vidéoludique	20
1.2.6 Études des rapports de genre dans le milieu eSportif.....	22
1.3 OBJECTIFS ET QUESTIONS DE RECHERCHE.....	24
1.4 PERTINENCE SCIENTIFIQUE, SOCIALE ET COMMUNICATIONNELLE.....	25
CHAPITRE 2 CADRE THÉORIQUE.....	27
2.1 LES TROIS VAGUES DU FÉMINISME	27
2.1.1 Première vague.....	28
2.1.2 Deuxième vague	28
2.1.3 Troisième vague	29
2.2 LES TROIS VAGUES DU FÉMINISME VIDÉOLUDIQUE.....	32
2.3 LES RAPPORTS DE GENRE.....	34
2.3.1 La stigmatisation du féminin.....	35

2.3.2	Les différents types de masculinités	37
2.3.3	Le sexisme ordinaire, bienveillant et hostile.....	40
2.3.4	Le harcèlement sexuel et la culture du viol.....	42
2.3.5	La mecspliation.....	45
2.3.6	La menace du stéréotype.....	47
CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE		49
3.1	APPROCHE QUALITATIVE EXPLORATOIRE.....	49
3.2	DESCRIPTION DU TERRAIN DE RECHERCHE.....	50
3.3	ENTREVUES SEMI-DIRIGÉES	51
3.4	RECRUTEMENT DES PARTICIPANTS	53
3.5	LIMITES ET RISQUES DE LA RECHERCHE	54
3.6	CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES	55
3.7	POSITIONNEMENT DE LA CHERCHEUSE.....	57
CHAPITRE 4 ANALYSE DES ENTREVUES		59
4.1	MOTIVATIONS À FRÉQUENTER L'ÉTABLISSEMENT.....	59
4.2	DIFFÉRENCES ENTRE JOEUSES ET JOUEURS	62
4.2.1	Préférences de jeu.....	62
4.2.2	Aptitudes de jeu.....	64
4.2.3	Compétitivité.....	65
4.2.4	Pression à la performance	66
4.3	PLACE ACCORDÉE AUX FEMMES AU MELTDOWN MONTRÉAL.....	68
4.3.1	Proportion de femmes et de minorités	69
4.3.2	Intégration des femmes au Meltdown Montréal	71
4.3.3	Activités pratiquées par les femmes	74
4.4	RAPPORTS DE GENRE AU MELTDOWN MONTRÉAL	76
4.4.1	Rapports de genre en contexte de jeu	77
4.4.1.1	Mixité des genres	77
4.4.1.2	Conseils et aide	78

4.4.2	Rapports de genre en contexte de discussion	79
4.4.2.1	Composition genrée des groupes de discussion	79
4.4.2.2	Fréquence de participation des femmes aux conversations	80
4.4.2.3	Prise en considération de la parole des femmes	82
4.5	PROBLÉMATIQUES DE GENRE AU MELTDOWN MONTRÉAL	84
4.5.1	Discrimination basée sur le genre.....	84
4.5.2	Harcèlement	85
4.5.3	Stigmatisation.....	87
4.6	COMPORTEMENTS GENRÉS AU MELTDOWN MONTRÉAL.....	89
4.7	INFLUENCE DU CONTEXTE SUR LES RAPPORTS DE GENRE AU MELTDOWN MONTRÉAL	91
4.7.1	Influence du contexte de bar	91
4.7.2	Influence du contexte de jeu	94
4.7.3	Faible présence des femmes dans le sport électronique	95
4.7.4	Stéréotypes vidéoludiques.....	98
	CHAPITRE 5 DISCUSSION DES RÉSULTATS	100
5.1	PORTRAIT GLOBAL DE LA SITUATION	100
5.2	FACTEURS QUI POURRAIENT NUIRE À L'INTÉGRATION DES FEMMES AU MELTDOWN MONTRÉAL	104
5.2.1	La vision binaire des genres.....	104
5.2.2	Le stéréotype de la mauvaise joueuse.....	106
5.2.3	Le solo status.....	109
5.2.4	La disposition des lieux	110
5.2.5	La sexualisation des femmes dans la culture vidéoludique	112
5.2.6	La masculinité complice et le négativisme	115
5.2.7	Le white knighting.....	117
	CONCLUSION	120
C1	SYNTHÈSE DE LA DÉMARCHE.....	120

C2	SYNTHÈSE DES RÉSULTATS.....	121
C3	RECOMMANDATIONS.....	124
C4	LIMITES DE LA RECHERCHE.....	126
C5	OUVERTURE.....	127
ANNEXE 1 CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE.....		128
ANNEXE 2 MESSAGE DE RECRUTEMENT.....		129
ANNEXE 3 QUESTIONNAIRE.....		130
ANNEXE 5 GRILLE DE CODIFICATION DES ENTREVUES.....		137
ANNEXE 6 STÉRÉOTYPE DE LA GAMEUSE.....		139
ANNEXE 7 DONNÉES SOCIO-DÉMOGRAPHIQUES DES RÉPONDANT.E.S		140
BIBLIOGRAPHIE.....		141

RÉSUMÉ

Étant à la fois un art, une performance, un produit technologique et un outil de socialisation, le jeu vidéo est maintenant considéré comme le dixième art et occupe une place indéniable dans notre société. La montée en popularité de ce produit culturel a mené à l'émergence d'endroits qui y sont dédiés, comme les bars eSportifs mêlant compétitions de jeux, événements thématiques et sociabilité. Bien que les études du jeu existent depuis un peu plus de vingt ans, les recherches se focalisant sur les communautés vidéoludiques hors ligne sont encore peu nombreuses.

Tel que l'ont démontré plusieurs études, la culture vidéoludique est encore un milieu sexiste et empreint de stigmatisation dans lequel les femmes ont du mal à s'intégrer. Dans notre étude, nous cherchons à savoir si ces problèmes se transposent également dans une communauté vidéoludique locale en menant des entrevues semi-dirigées auprès de quatre femmes et quatre hommes fréquentant régulièrement le bar eSportif Meltdown Montréal. Notre objectif est de mieux comprendre quelle place est accordée aux femmes dans cet établissement et quels rapports de genre prédominent dans le but de mieux outiller les propriétaires de tels espaces et les aider à les rendre davantage inclusifs.

À la lumière des entrevues, la situation des femmes au Meltdown Montréal semble imparfaite, mais encourageante, en comparaison avec le portrait qui est généralement fait, dans les médias et la littérature, de la situation des femmes dans la culture vidéoludique. Elles sont généralement bien accueillies dans cet établissement où règnent l'entraide et l'esprit de communauté, du moins si elles parviennent à intégrer le cercle des habitué.e.s. Des épisodes ponctuels de sexisme et de harcèlement ont lieu sans toutefois être fréquents et flagrants. Parmi les facteurs susceptibles de nuire à leur intégration figurent : la persistance d'une vision binaire des genres, le stéréotype de la mauvaise joueuse, le phénomène du *solo status*, la disposition des lieux, la sexualisation des femmes dans la culture vidéoludique, la masculinité complice et le négativisme, de même que le *white knighting*.

Mots clés : jeux vidéo; femmes; sport électronique; bar eSport; rapport de genre

INTRODUCTION

Il existe, depuis plusieurs années, un intérêt pour les communautés de joueur.euse.s au sein des études du jeu. Nombre d'entre elles se penchent sur les rapports sociaux qui existent entre les individus en contexte de jeu (Perraton et al, 2011.). Quelques-unes portent même sur les dynamiques de genre au sein des groupes de joueur.euse.s (Driscoll, 2015; Taylor, 2012). Cependant, la grande majorité de ces études concernent des communautés de joueur.euse.s en ligne et non des communautés rattachées à des endroits physiques, à part quelques-unes menées lors de conventions de jeux vidéo (Taylor, 2006).

Fréquentant régulièrement le Meltdown Montréal depuis son ouverture en 2016, nous avons immédiatement entrevu le potentiel que ce terrain représentait pour étudier les rapports de genre dans les communautés vidéoludiques locales. En nous appuyant sur une approche féministe constructiviste, selon laquelle le genre est une identité socialement construite et performée à différents degrés par les individus, nous avons donc étudié les dynamiques de genre à cet endroit encore fréquenté par une majorité d'hommes. Bien que les études de genre aient été mobilisées pour analyser les rapports hommes/femmes dans une multitude de milieux socioculturels, son application aux communautés vidéoludiques hors ligne est encore très rare.

À travers cette recherche, notre objectif est de rendre compte de la place accordée aux femmes et des dynamiques de genre au sein d'une communauté de joueur.euse.s locale, soit celle du bar eSportif Meltdown Montréal. Pour répondre à cet objectif, nous avons

mis en place une recherche exploratoire et réalisé des entrevues semi-dirigées avec quatre femmes et quatre hommes fréquentant régulièrement le Meltdown Montréal. En nous appuyant sur notre revue de la littérature et sur notre cadre théorique féministe, nous avons constitué un questionnaire d'une cinquantaine de questions cherchant à mieux comprendre leur perception des rapports de genre et de la place accordée aux femmes au sein de l'établissement.

Le premier chapitre de ce mémoire est consacré à la mise en contexte et à l'introduction de nos questions et objectifs de recherche. Nous faisons d'abord un bref historique des espaces dédiés au jeu vidéo et introduisons la notion de sport électronique, afin de mieux définir notre terrain de recherche. Nous abordons en outre différentes problématiques liées au genre homme/femme au sein de la culture vidéoludique et passons en revue la littérature portant sur les dynamiques de genre dans des terrains plus ou moins similaires au nôtre (communautés de joueur.euse.s de ligne, salles d'arcade et cybercafés, bars, groupes restreints, compagnies de jeux vidéo, milieu du sport électronique).

Dans le second chapitre, nous présentons notre cadre théorique. Ainsi, nous abordons les différentes vagues de féminisme occidental, en particulier la troisième vague de féminisme sur laquelle notre recherche s'appuie. Nous définissons les notions de genre, de harcèlement sexuel et de mecspliation, qui nous ont été utiles pour mettre en lumière les propos de nos participant.e.s.

Le troisième chapitre décrit la méthode de recherche utilisée afin de réaliser cette étude. Ce chapitre est l'occasion de présenter notre méthodologie qualitative de type exploratoire, notre questionnaire de recherche, le processus de recrutement de nos participant.e.s, notre terrain ainsi que les considérations éthiques inhérentes à notre recherche.

Au cours du quatrième chapitre, nous effectuons l'analyse des entrevues réalisées avec les participants en mettant de l'avant les éléments les plus importants et récurrents, pour ensuite en faire la discussion au chapitre cinq. Bien que notre recherche exploratoire ne nous permette pas de généraliser les résultats, nous établissons certains constats concernant la place accordée aux femmes et les dynamiques de genre au Meltdown Montréal.

CHAPITRE 1

PROBLÉMATIQUE

1.1 Mise en contexte

1.1.1 Les espaces publics dédiés au jeu vidéo

La popularité grandissante des jeux vidéo, le phénomène du « retrogaming » et la montée en importance des compétitions de sports électroniques contribuent, depuis quelques années, à l'essor d'espaces publics dédiés au jeu vidéo (Taylor, 2012). Cet essor marque en fait le retour d'une tendance qui remonte au tout début de l'histoire du média. Dans les années 1970, le jeu vidéo commence à être considéré comme un produit commercial (Rufat et Minassian, 2012). Les premiers jeux d'arcade (*Pong* en 1972, *Space Invaders* en 1978 et *Pac-Man* en 1980) font alors leur apparition dans les magasins, les cafés et autres commerces (Wolf, 2008, p. 212). Pour convaincre les joueur.euse.s d'insérer plus de pièces de monnaie dans les machines, les jeux d'arcades proposent des défis impossibles à parachever et affichent le score des joueur.euse.s à côté du meilleur score. Avec l'arrivée des consoles de salon au début des années 1980, la pratique du jeu vidéo devient de plus en plus domestique et les salles d'arcade perdent graduellement en popularité, du moins en Amérique et en Europe (Triclot, 2011). Il faut attendre jusqu'au début des années 2010 avant que la pratique du jeu

vidéo en public connaisse un second souffle (Besombes, 2015), alors qu'un regain d'intérêt pour les jeux rétro attire à nouveau les joueur.euse.s dans les arcades, qu'une vague d'enthousiasme pour les jeux de plateau incite les personnes à fréquenter des cafés ludiques et que la popularité grandissante du sport électronique engendre l'ouverture de bars eSportifs dédiés à la pratique et au visionnage de compétitions de jeux vidéo, sur le même modèle que les bars sportifs diffusant des compétitions de hockey, de soccer, de football, etc. (Besombes, 2016)

1.1.2 Le sport électronique

L'expression « sport électronique » (*eSport* en anglais) fait officiellement son entrée dans certains dictionnaires en 2018. Chanson le décrit comme « [la] pratique compétitive du jeu vidéo dans laquelle des joueur.euses s'affrontent directement par écrans interposés » (2017, p. 11). Il est intéressant de constater que la notion de professionnalisation ne figure pas dans cette définition. En effet, le sport électronique n'est pas seulement une pratique compétitive de grande envergure normée, commanditée, commentée, spectacularisée, médiatisée par la presse, la télévision ou l'Internet, rattachée à des ligues et équipes professionnelles (Hamari et Sjöblom, 2017, p. 212). Elle peut également se réaliser à titre d'amateur.trice.s, du moment qu'il y a des affrontements entre plusieurs joueur.euse.s par l'entremise de technologies numériques (Besombes, 2016).

We define eSports as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems ; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. (Hamari et Sjöblom, 2017, p. 211)

Bien que le sport électronique n'implique pas forcément une professionnalisation, il requiert un certain contexte qui se caractérise par la présence d'autres joueur.euse.s et de spectateur.trice.s, une coopération ou une compétition, une performance interposée,

et une volonté d'atteindre un but commun (Freeman et al, 2017, p. 1604). Le sport électronique comporte par ailleurs une forte dimension communautaire et sociale dans la mesure où il rassemble les gens autour d'une passion commune et d'une connaissance de l'univers d'un jeu (Taylor, 2012, p. 111).

Les premiers tournois compétitifs entre joueur.euse.s de jeux vidéo voient le jour en 1972 à Stanford, dans le cadre des *Intergalactic Spacewar Olympics* (Triclot, 2001 ; Besombes, 2016). Après l'invention d'internet, la popularité des LAN (*local area network*) augmente en flèche (Leiner et al., 2009). Ces tournois amateurs en réseaux consistent à battre les records de ses ami.e.s ou à affronter d'autres participant.e.s pour comparer ses performances (Jansz et Martens, 2005, p. 335). Ceux-ci ont souvent lieu dans de grandes salles ou des entrepôts. Le phénomène du sport électronique prend de l'ampleur dans les années 1990, principalement en Corée du Sud et aux États-Unis. En 1997, la *Cyberathlete Professional League* (CPL) et la *Electronic Sports League* (alors appelée *Deutsche Clanliga*) sont fondées et marquent le début de la professionnalisation de la pratique du jeu dans le cadre de laquelle plusieurs joueur.euse.s deviennent connu.e.s pour leurs compétences et leur style de jeu particulier (Taylor, 2012, p. 8 ; Scholz, 2019, p. 21).

Alors que les LAN et autres rassemblements dédiés aux jeux vidéo ne s'adressaient, au départ, qu'aux initié.e.s, les cybercafés et les plateformes numériques (YouTube, Twitch, etc.) contribuent à populariser cette culture de la compétition vidéoludique (Scholz, 2019, p. 22 ; Taylor, 2018). Ces dix dernières années, les jeux vidéo se prêtant bien au sport électronique se sont multipliés et les compétitions de sport électronique ont pris une place croissante dans les médias grand public (Popper, 2013). Comme pour tout type de sport compétitif diffusé massivement, il est maintenant possible de suivre des compétitions professionnelles de jeux vidéo sur des chaînes de télévision comme ESPN, Sky Television, RDS (Hou, 2019). La forme de ces compétitions est fortement influencée par celle des sports traditionnels en ce qui concerne le style de présentation,

les commentaires, les partenariats ou encore le positionnement des joueur.euse.s sur la scène (Besombes, 2015). Ces emprunts aux pratiques et aux discours sportifs démontrent la volonté de transformer le jeu vidéo en spectacle lors duquel les joueur.euse.s performant devant un public.

1.1.3 Le bar eSportif Meltdown Montréal

Au Québec, la scène du sport électronique est de plus en plus importante, notamment grâce à la multiplication des studios de jeux AAA ou indépendants à Montréal ainsi que dans le reste de la province¹. Montréal est souvent considérée comme l'une des mégapoles mondiales du jeu vidéo (Grandadam et al., 2013). Plusieurs événements dédiés au sport électronique s'y déroulent (les *LAN ETS*, *Dreamhack*, *MEGA*, *Montreal International Game Summit* et bien d'autres). Bon nombre de joueur.euse.s faisant partie d'équipes professionnelles québécoises ont acquis une renommée mondiale. Cinq d'entre elles/eux figurent d'ailleurs dans le top 100 mondial de celles et ceux ayant gagné le plus d'argent grâce au sport électronique².

Plusieurs espaces physiques destinés à la pratique du jeu ont ainsi émergé au Québec au cours des dernières années : que ce soit des cafés ou bars ludiques proposant aux client.e.s divers jeux de table comme le Randolph Pub³, des bars à arcade ou à consoles permettant de jouer à des jeux rétros comme Arcade Montréal et Fonzoo ou encore des bars eSportifs où se mélangent sociabilité, visionnement de compétitions eSportives et

¹ <https://mtlgamestudios.wixsite.com/mtlgs> répertorie l'ensemble des studios de jeux vidéo à Montréal, au Québec et ailleurs. Aujourd'hui, nous pouvons en compter plus de 200.

² <https://www.esportsearnings.com/players>

³ <https://www.randolph.ca/>

pratique du jeu vidéo comme le LvlOp, à Québec, l'Esports Central Gaming Complex ou le Meltdown, à Montréal.

Bien qu'il existe de nombreux cafés ludiques partout dans le monde depuis quelques décennies, les endroits mêlant consommation d'alcool, pratique compétitive du jeu vidéo, diffusion et organisation d'événements en rapport avec le sport électronique sont encore rares sur le marché. Étant donné la montée en popularité fulgurante du sport électronique depuis les années 2010 (Chanson, 2017), on peut toutefois croire que les bars eSportifs, à l'instar de la chaîne Meltdown, se multiplieront dans les prochaines années.

La chaîne Meltdown compte actuellement vingt-deux établissements dans le monde, dont un au Canada (Montréal), treize en France, sept dans le reste de l'Europe, un au Panama, ainsi que d'autres en construction. Le Meltdown de Québec, qui était le plus grand bar eSportif du monde en termes de superficie, a fermé en septembre 2018 à la suite de l'arrivée de son compétiteur LvlOp⁴. Celui situé à Montréal est en plein cœur du quartier ludique de la rue Saint-Denis. L'établissement a grandement influencé le développement du sport électronique professionnel et amateur au Québec. L'équipe de sport électronique féminine québécoise Sailor Scouts a d'ailleurs vu le jour après que ses membres se soient rencontrées au Meltdown Montréal⁵.

⁴<https://www.lesoleil.com/affaires/le-bar-meltdown-ferme-ses-portes-943900ee0d8701392b2f4a636242d4df>

⁵<http://teamsailorscouts.gg/en/team/>

1.1.4 La place accordée aux femmes dans la culture vidéoludique

L'idée d'étudier les rapports de genre dans un bar eSportif comme le Meltdown Montréal découle du fait que les femmes ont longtemps été – et sont encore aujourd'hui jusqu'à un certain point – marginalisées dans la culture vidéoludique, que ce soit à titre de conceptrices de jeu, de joueuses ou de personnages.

Bien que plusieurs femmes, comme Roberta Williams, Carol Shaw et Donna Bailey aient créé des licences de jeu emblématiques comme la série *King's Quest* (Sierra) et le jeu *Centipede*, leurs contributions sont souvent ignorées par les historiens du jeu vidéo :

Videogame history does not know how to « make sense » of Roberta Williams except to single her out. Hers is a body deeply out of joint in a historical narrative that traditionally locates its origins in the male-dominated camaraderie formed across subculturally « masculine » practices of tabletop gaming, hacking and coding, and technical mastery. (Nooney, 2013)

Par ailleurs, même si les jeunes filles se sont toujours intéressées aux jeux vidéo, elles sont, depuis longtemps, moins encouragées que les garçons à cultiver cette passion. En effet, les garçons ont été davantage poussés par leur entourage à rejoindre des domaines reliés aux nouvelles technologies, à la science ou à l'informatique, que ce soit par les institutions ou dans le cadre familial (Lien, 2013). La croyance selon laquelle les goûts et les compétences des femmes seraient différents de ceux des hommes a donné lieu à la création de jeux spécialement conçus pour les jeunes filles, ce qui n'a pas favorisé leur inclusion au sein des communautés vidéoludiques majoritairement masculines (Trépanier-Jobin, 2017).

Dans le cadre de la controverse du Gamergate, ayant majoritairement eu lieu en 2014, plusieurs femmes travaillant dans l'industrie du jeu et plusieurs critiques de jeu furent victimes de propos sexistes ou de menaces de viol et de mort proférées par une horde

de joueurs.euse.s (majoritairement masculins) sur les réseaux sociaux (Blodgett, 2019). Parmi celles-ci figure Zoé Quinn, développeuse de jeu américaine, accusée par les Gamergaters d'entretenir une relation intéressée avec le journaliste du site internet Kotaku, Nathan Grayson, pour obtenir une couverture médiatique favorable de son jeu *Depression Quest* (Goldberg et Larsson, 2015 ; Mortensen, 2016). Figure également le cas d'Anita Sarkeesian, militante et vidéaste féministe produisant *Tropes vs Women*, une série de capsules vidéo visant à mettre en lumière les représentations féminines stéréotypées ou sexistes dans les jeux vidéo. En plus de recevoir de nombreuses menaces de mort et de viol, sa page *Wikipédia* fut vandalisée et un jeu encourageant les joueurs à la battre fut créé. Outre ces deux exemples, le Gamergate s'est transformé en véritable campagne de harcèlement en ligne envers plusieurs femmes du milieu du jeu vidéo, estimant qu'elles n'avaient pas leur place dans cette industrie⁶. Selon Sarkeesian et Cross, certains joueur.euse.s (majoritairement masculins) voient les femmes impliquées dans la culture vidéoludique comme des intruses qui cherchent à transformer le contenu de leur franchise de jeu préférée :

So many male gamers live in fear of having their games taken away, banned, or destroyed from within. But it's time to wake up from the terror dream: the games aren't going anywhere. Neither are women, for that matter. (2015, p. 125)

Puisque l'industrie du jeu s'est construite autour des désirs supposés des hommes, celles et ceux qui souhaitent changer la situation au profit d'une plus grande inclusivité sont perçu.e.s par certains joueurs comme des trouble-fêtes venant perturber leur environnement (Lien, 2013). Les revendications pour une meilleure représentation des femmes dans les jeux vidéo ont donc généré une vague d'insultes et de violence de la

⁶ https://fr.wikipedia.org/wiki/Controverse_du_Gamergate

part de ceux qui ne souhaitent pas une plus grande présence féminine dans la culture vidéoludique (Blodgett et Salter, 2017, p. 89).

Les représentations féminines vidéoludiques ont possiblement joué un rôle dans la consolidation de ce « *boys' club* ». Réduisant souvent les personnages féminins à des demoiselles en détresse sans agentivité ou à des combattantes hypersexualisées, nombre de jeux vidéo donnent l'impression d'être faits par les hommes et pour les hommes (Saarkesian, 2017 ; Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017).

Dans ce contexte, nous nous sommes demandée à quel point ces problèmes de discrimination, de sexisme et de harcèlement se transposent à un environnement comme le bar eSportif Meltdown Montréal.

1.2 Revue de la littérature

Puisque le Meltdown Montréal est un endroit combinant pratique compétitive du jeu et sociabilité dans un bar, nous avons recensé la littérature se concentrant sur les rapports de genre dans les communautés de joueur.euse.s en ligne, les salles d'arcade, les cybercafés, les bars, les groupes restreints, l'industrie vidéoludique et le milieu du sport électronique.

1.2.1 Études des rapports de genre dans les communautés de joueur.euse.s en ligne

Nous avons recensé quelques études brossant un portrait des rapports de genre qui prévalent au sein de communautés de joueur.euse.s en ligne.

Même si l'industrie vidéoludique a majoritairement adressé ses jeux aux hommes pendant plusieurs décennies, les femmes jouent maintenant quasiment autant aux jeux

vidéo que ces derniers⁷. Les statistiques démontrent toutefois que cette forte présence féminine est en partie due à la multiplication des jeux dits *casual* sur appareils mobiles⁸. Les femmes qui jouent à des jeux en ligne massivement multijoueurs demeurent donc encore aujourd'hui minoritaires.

Après avoir réalisé des entrevues avec huit joueuses d'*Everquest* et de *World of Warcraft*, Driscoll (2015) conclut qu'il est difficile pour ces femmes de se sentir incluses, admises et légitimes dans une communauté de joueur.euse.s majoritairement masculine. Estelle, une des joueuses d'*Everquest*, explique que les stéréotypes de genre affectent la manière dont les joueuses sont perçues : « Vous serez toujours étiquetées comme "irrationnelles" et "émotives" tout ça parce que c'est un jeu de compétition dominé par les hommes » (2015, p. 201). Parfois, les joueuses sont assimilées au cliché de la « *fake gamer girl* » et accusées d'avoir été acceptées dans une guilde grâce à leurs relations amoureuses plutôt qu'à leurs compétences (2015, p. 190). Lorsque leur identité de genre est connue, les joueuses ressentent davantage de pression pour bien performer et ont moins confiance en leurs capacités (même lorsque leurs compétences équivalent celles de leurs comparses masculins). Pour éviter d'être stigmatisées et que leurs compétences vidéoludiques soient remises en cause, il arrive que certaines femmes cachent leurs relations amoureuses avec d'autres joueurs et dissimulent leur identité de genre en évitant, par exemple, d'utiliser le *chat* vocal (2015, p. 198). S'il est possible de cacher son identité de genre et ses relations amoureuses dans le monde en ligne, on peut s'imaginer qu'il en est autrement dans les espaces hors-lignes dédiés aux jeux vidéo comme le Meltdown Montréal.

⁷<https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>

⁸<https://mediakix.com/blog/mobile-gaming-industry-statistics-market-revenue/#gs.5uoDhBc>

Selon une étude de Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy et Williams (2015), les jeunes filles sont encore souvent introduites au jeu vidéo par des partenaires masculins, ce qui a parfois pour effet de limiter leurs rôles à ceux que les hommes ne veulent pas endosser. L'une des jeunes filles interrogées dans le cadre de cette étude, par exemple, précise qu'elle a fait ses débuts dans le jeu *League of Legends* (Riot Games, 2009) après avoir observé son copain jouer pendant un an et demi. Afin de compléter l'équipe, elle a joué un rôle de soutien consistant principalement à assister et soigner son copain qui préférait jouer un rôle plus offensif. Ses seules occasions d'améliorer ses performances étaient lorsqu'elle pouvait jouer un autre rôle en l'absence de son petit ami : « by reducing the proportion of playtime she shared with him, she anticipated being able to increase her competitive abilities » (Ratan et al., 2015, p. 449). Ainsi, les joueuses sont souvent cantonnées aux rôles de soutien, en particulier en présence masculine.

Par ailleurs, plusieurs cas de harcèlement envers des joueuses ont été rapportés ces dernières années dans le milieu du jeu vidéo (Mar_lard, 2013 ; Driscoll, 2015). Souvent considérées comme des intruses dans un environnement ayant longtemps été à dominance masculine, les femmes se voient être rejetées ou discriminées par divers moyens, comme les insultes, le harcèlement ou encore le renforcement des stéréotypes liés à la féminité. Il n'est d'ailleurs pas rare que lors de ces incidents, les critiques envers les joueuses soient orientées vers leur physique ou leur sexualité, et rarement vers leurs performances. De plus, le harcèlement en ligne des joueuses n'est pas une exception : beaucoup de femmes en font l'expérience et certaines se voient parfois arrêter la pratique du jeu (Fox et Tang, 2016, p. 2-3). Ces phénomènes sont d'ailleurs de plus en plus médiatisés et leur dimension systémique mise de l'avant (comme dans le film *GTFO*⁹ ou *Girl Gamers*¹⁰).

⁹ <https://www.imdb.com/title/tt3891970/>

¹⁰ <https://www.girlgamer.gg/movie/>

Au Québec plus particulièrement, ces incidents ont récemment été rapportés par plusieurs médias locaux, notamment Espresso Jobs¹¹ ou Urbania (Lyne Bouthillette).¹²

1.2.2 Études des rapports de genre dans les salles d'arcade et cybercafés

Quelques rares études s'intéressent à la place accordée aux femmes et aux rapports de genre dans les salles d'arcade et cybercafés.

Une étude de Kaplan, datant de 1983, rapporte que la proportion de femmes fréquentant des endroits dédiés à la pratique de jeu sur bornes d'arcade aux États-Unis est mince, soit 20 %. Elle met par ailleurs en relation cette présence minoritaire avec le type de jeu offert, qui serait trop violent ou difficile à maîtriser pour attirer un public féminin. Après avoir sondé 144 étudiant.e.s américain.e.s aux études supérieures pour connaître l'idée qu'elles/ils se font des salles d'arcade, l'étude de Kaplan révèle que, selon 18,6 % d'entre elles/eux, les femmes « respectables » devraient les éviter et ce, même si la majorité des répondant.e.s considèrent les salles d'arcade comme des endroits bienveillants où s'amuser et échanger entre ami.e.s. Certaines femmes de l'échantillon estiment que le magasinage est une activité leur étant majoritairement réservée, en opposition avec la pratique des jeux vidéo pour laquelle les hommes seraient plus adaptés. Kaplan (1983) explique ces résultats par les constructions sociales de genre :

These results suggest that the difference between male and female participation at arcades is not related to the image of the arcade as being sleazy or lacking in respectability but related to something else-possibly having its basis in the differences between male and female socialization and especially with differences in the roles of men and women as these are defined by conventional

¹¹ <https://espresso-jobs.com/conseils-carriere/les-gameuses-du-quebec-systematiquement-harcelees-en-ligne/>

¹² <https://urbania.ca/article/cri-coeur-gameuse/>

socialization. (Kaplan, 1983, p. 97)

Les étudiant.e.s questionné.e.s sur les raisons de ces disparités évoquent d'ailleurs les rôles traditionnels auxquels chaque genre est socialisé : « Both male and female respondents felt that men were sports minded, liked games and that male and female values differ. And this they attributed to the way males were socialized in contrast to females » (Kaplan, 1983, p. 97). Puisque cette étude date de plusieurs décennies, on peut toutefois penser que les mentalités ont changé.

Après avoir réalisé une étude sur les rapports de genre dans un cybercafé taiwanais, Lin (2008) explique qu'il est extrêmement difficile pour les jeunes filles de bien s'intégrer dans ce type d'endroit fréquenté par une majorité de garçons. Cela est entre autres dû au fait qu'au début des années 2000, en Asie, le jeu ne possède pas une bonne réputation et est même considéré comme une sorte de déviance, surtout lorsqu'il est pratiqué par une femme : « Good girls do not go to cybercafés alone » (Lin, 2008, p. 60). Les espaces de jeu n'échappent donc pas à la distinction sociale entre les hommes et les femmes, dans le sens où leur présence dans ces lieux est perçue différemment :

Young female and male players are subject to different social perceptions and face different situations when they share the same game space ; consequently, game space characteristics produce gender-specific differences in gaming experiences. (Lin, 2008, p. 55)

Selon Lin (2008), les jeunes femmes qui fréquentent l'endroit font preuve d'une certaine méfiance envers le sexe opposé et d'une prudence avant d'établir des contacts avec les joueurs masculins. L'auteure remarque aussi qu'il y a moins d'échanges à propos des jeux entre les garçons et les filles, qu'entre garçons seulement. Elle conclut donc que l'espace domestique demeure le premier lieu où jouent les jeunes filles, car leur exclusion sociale est forte dans les espaces publics dédiés au divertissement. Ces endroits domestiques représentent un espace sécuritaire souvent supervisé par les

parents : « Girls are socially excluded from many public leisure spaces, making their homes their primary play locations by parental edict if not by personal choice » (Lin, 2008, p. 58). Ces différences entre les filles et les garçons sont dues, selon Lien (2013), au conditionnement des goûts, notamment par l'entremise des campagnes de marketing genrées, et non à une différence essentielle entre les hommes et les femmes.

Au terme d'une étude réalisée dans un cybercafé français, Raux (2003) constate, pour sa part, que la majorité des interactions entre les jeunes filles et les jeunes garçons prennent la forme de rapports de séduction en raison du faible niveau de surveillance et de l'utilisation d'ordinateurs à partir desquels ils peuvent clavarder :

Dans le cybercafé, les filles se transforment aux yeux des garçons, du seul fait de leur présence, en véritables souris. Pour les chats, le fait qu'elles viennent seules, le soir, chatter à EasyEverything signifie qu'elles acceptent de se prêter au jeu des rencontres et de la séduction, de s'offrir à la chasse amoureuse. (Raux, 2003)

Dans ce contexte, l'écran d'ordinateur devient un médiateur social à partir duquel les jeunes dévoilent leur identité et révèlent leurs passions, goûts et sujets de prédilection dans le cadre de conversations. L'auteure définit alors l'écran comme un « prêt à parler » qui favorise les rapports sociaux (Raux, 2003).

Les cybercafés sont l'un des endroits consacrés au jeu vidéo ressemblant le plus à notre terrain de recherche étant donné la coprésence physique de joueur.euse.s qui interagissent et la présence d'ordinateurs pouvant servir de médiateurs entre les individus. À la différence des cybercafés, le Meltdown Montréal rassemble toutefois des joueur.euse.s autour de diverses activités (jeux vidéo, soirées spéciales, jeu-questionnaire, conférences) et sert de l'alcool.

1.2.3 Études des rapports de genre dans les bars

Pour mieux comprendre comment le contexte de bar et l'alcool peuvent influencer les dynamiques homme-femme, il semble pertinent de se tourner vers les études qui s'intéressent aux rapports de genre dans les bars.

Une étude réalisée en France par Gajewski (2004) s'intéresse au débit de boissons d'un point de vue sociologique. Gajewski rappelle que ce type d'établissement est majoritairement fréquenté par des hommes (surtout en dehors des villes) : « Même s'il a la réputation de lieu de brassage, les femmes entrent rarement au café¹³ dans les espaces ruraux français, sauf dans des conditions très précises » (2004, p. 6). De plus, l'auteur met de l'avant le fait que ces établissements puissent être des extensions sociales, et non des lieux isolés.

C'est en cela que le café sert l'observation du quotidien et en même temps, il vérifie que le conformisme implique l'adhésion à tout un système. Il est un outil transversal, et ses capacités d'observation des territoires et des sociétés locales semblent pertinentes pour une compréhension de la complexité des sociétés. Il n'est pas un commerce hors sol. (Gajewski, 2004, p. 6)

Une recherche de Meidani, Dany et Welzer-Lang (2005) explique, pour sa part, que les hommes, surtout ceux en état d'ébriété, ont tendance à laisser moins de place aux femmes dans ce type d'espace et à adopter certains comportements genrés : « L'espace de la consommation d'alcool est conditionné par des comportements masculinisés liés à l'occupation de l'espace (le comptoir), à la façon de parler (intonation, volume sonore) et de bouger (proximité corporelle, ivresse) » (2005, p. 69).

¹³ Ici, le café désigne un établissement où l'on sert des boissons, mêmes alcoolisées (synonyme de bistrot) : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/caf/C3%A9/12081>

Une étude de Zaytseva sur les dynamiques sociales dans les boîtes de nuit à Saint-Pétersbourg identifie d'autres facteurs d'inclusion et d'exclusion n'étant pas forcément reliés au genre, mais pouvant s'ajouter au fait d'être une femme :

Si quelqu'un intégré au milieu vient seul, il a toutes les chances de tomber sur des connaissances, de s'intégrer et d'exister pleinement, alors que quelqu'un qui ne connaît personne sentirait un inconfort et une indifférence en s'y rendant seul. (Zaytseva, 2017, p. 110)

L'auteure insiste sur le fait que les mécanismes sociaux à l'œuvre dans les clubs et les bars sont spécifiques, comme dans la plupart des communautés ou sous-cultures. Elle parle notamment de la relation familière, voire intime, que les client.e.s régulier.ère.s tissent parfois avec les propriétaires ou les employé.e.s en utilisant les expressions : « bonne franquette », « régime familial », « traitement différencié », etc. L'aisance des femmes dans un bar peut donc reposer sur des facteurs comme le fait d'arriver seules ou accompagnées ou encore le fait d'être des clientes régulières, occasionnelles ou ponctuelles.

1.2.4 Études des rapports de genre dans les groupes restreints

Puisque la communauté du *Meltdown Montréal* est composée de sous-groupes de personnes tissés serrés, il est intéressant de consulter également la théorie portant sur les rapports de genre dans les groupes restreints, afin de voir si certains comportements mentionnés dans la littérature peuvent être identifiés au Meltdown Montréal.

Dans une recherche de Aries (1976), plusieurs dynamiques sont étudiées dans deux groupes de femmes, deux groupes d'hommes et deux groupes mixtes comportant 5 à 7 membres chaque. L'étude démontre d'abord d'importantes disparités entre les rapports présents au sein des groupes d'hommes et ceux ayant lieu au sein des groupes de femmes. En effet, dans les groupes d'hommes, un nombre restreint d'individus se

partagent la parole en effaçant les autres participants, tandis que dans les groupes de femmes, celles qui prennent davantage la parole éprouvent de la culpabilité et font en sorte de faire des tours de parole plus équitables lors des prochaines sessions. Dans les groupes restreints, les différents genres auraient une manière différente de concevoir les amitiés potentielles :

Males form less intimate friendships in groups or gangs which support them in their development of independence (Douvan and Adelson, 1966). The exercise of power and influence becomes an important part of the male style of relating to other men. (Aries, 1976)

Ces différences peuvent être dues au fait que les hommes sont, dans nos sociétés, davantage poussés à exercer leur leadership que les femmes, tandis que celles-ci sont encouragées à nourrir l'aspect social des échanges.

L'étude montre également que, dans les groupes mixtes, les hommes ont tendance à prendre la parole à de plus nombreuses reprises que les femmes. De plus, les femmes interagissent moins entre elles, ce qui peut être dû, selon Aries, à la volonté inconsciente d'attirer l'attention des hommes afin de gagner en légitimité. Les femmes du groupe se retrouvent en quelque sorte en compétition les unes contre les autres. Des changements drastiques ont également été notés du côté des hommes lorsque ceux-ci se retrouvent dans des groupes mixtes plutôt que dans des groupes non mixtes : les sujets de conversation abordés se diversifient et la place accordée aux sentiments personnels et aux émotions augmente. Les hommes ont en effet tendance à s'ouvrir davantage aux autres participantes et participants lorsque des femmes sont présentes dans le groupe :

We may conclude that the presence of women changes the all-male style of interacting, causing males to develop a more personal orientation, with increased one-to-one interaction, greater self-revelation, and a decrease in the aggressive, competitive aspects of the encounter. (Aries, 1976)

Selon cette étude, les groupes mixtes sont plus avantageux pour les hommes, alors que les femmes auraient plus tendance à s'effacer dans un groupe mixte que non-mixte : « These reactions by group members support the notion that men benefit more from the mixed group by becoming more personally oriented and less competitive, while females feel more restricted in the mixed group setting » (Aries, 1976).

Puisque l'étude était réalisée à partir de cinq sessions d'une heure et demie par groupe, l'auteure s'est permise de généraliser certains comportements plutôt que de considérer ces actes comme anecdotiques :

The small group became a microcosm of the larger society in which it is considered appropriate for men to dominate women but not the reverse, and sex role pressures led men to assume leadership in mixed groups. (Aries, 1976)

Les dynamiques peuvent drastiquement changer en fonction de la composition des groupes : les genres féminin et masculin s'auto-influencent dans leurs rapports sociaux, car il existe certaines conventions de genre pouvant les empêcher d'agir naturellement, en fonction de leurs propres intérêts et les incitant plutôt à agir toujours en rapport à l'autre.

Cette étude date des années 1970 et il est possible de penser que les rapports entre les personnes de même genre et entre les personnes de genres opposés, dans les groupes restreints, ont changé depuis.

1.2.5 Études des rapports de genre dans l'industrie vidéoludique

Il existe plusieurs études sur les rapports de genre dans les compagnies de jeu vidéo et sur les conditions de travail des femmes dans ce milieu de travail.

D'abord, le nombre de femmes dans l'industrie du jeu vidéo reste minoritaire : elles représentent seulement 22 % des employé.e.s occupant des postes créatifs (GDC, 2019, IGDA, 2018). De plus, selon les mêmes sources, dans les postes importants (production, haute direction, etc.), elles sont encore moins présentes : en effet, les femmes se voient moins souvent offrir des promotions ou accéder à des rôles à fortes responsabilités. De plus, elles sont davantage victimes de discrimination, que cela soit à l'embauche ou dans le cadre de leurs fonctions¹⁴.

Ces dernières années, de plus en plus de femmes travaillant dans l'industrie du jeu vidéo ont décidé de parler de leurs conditions de travail, et notamment de la discrimination, du sexisme ou du harcèlement auquel elles sont souvent confrontées (D'Anastasio, 2018). En 2013, Blodgett et Salter ont rassemblé et analysé plusieurs témoignages de femmes travaillant dans l'industrie du jeu publiés sur Twitter avec le mot-clic #1ReasonWhy et répondant au tweet de Luke Crane : « Why are there so few ladies game creators ? ». Ces témoignages comportent différentes réponses : « Details that women shared varied from being mistaken as the office secretary, to being physically assaulted, to having their work outright dismissed by peers and reviewers » (Blodgett et Salter, 2013). D'ailleurs, ces travailleuses ont été à nouveau victimes de harcèlement lors de la publication de ces *tweets*.

En revanche, certaines femmes réagissent autrement à ces problématiques. Dans l'étude de De Castell et Skardzius (2019), les discours publics (conférences, entrevues, etc.) de 190 femmes (101 canadiennes et 89 américaines) travaillant dans l'industrie du jeu ont été analysés, puis placés sur un continuum allant des commentaires positifs, aux commentaires neutres, descriptifs et négatifs. Il s'avère que peu de femmes utilisent les

¹⁴ <https://www.lapresse.ca/techno/jeux-video/201409/03/01-4796650-la-vie-pas-si-rose-des-creatrices-de-jeux-video.php>

mots-clés « sexisme », « harcèlement », « misogynie » et « inégalité » lorsqu'on leur demande de décrire leurs conditions de travail, bien qu'elles reconnaissent l'existence de problématiques de genre au sein de l'industrie du jeu. Elles ont plus tendance à mettre en avant leur motivation, leur passion et leur amour du jeu. De plus, elles soulignent le pouvoir de l'entraide et l'impact d'un entourage sain dans ce genre de situations : « Yes, there's harassment and ugliness, but the industry is also full of creative, brilliant, passionate people » (Megill dans De Castell et Skardzius, 2019).

1.2.6 Études des rapports de genre dans le milieu eSportif

Les études sur le milieu du sport électronique font également état d'une certaine inéquité entre les hommes et les femmes.

En effet, les femmes ne représentent que 30,4 % des spectateur.trice.s de sport électronique aux États-Unis en 2018¹⁵ et ont moins tendance à jouer devant un public que les hommes.

While women still make up half the gaming industry and are predicted to surpass the number of men by 2020, they make up only 30 percent of gamers on YouTube, 22 percent of esports team members, and 19.5 percent of gamers on Twitch. Women are playing, but they aren't willing to play for an audience.¹⁶

Bien que le règlement autorise les équipes mixtes, la plupart des équipes professionnelles de sport électronique ne le sont pas. En effet, dans ce milieu majoritairement masculin, plus rares sont les femmes qui parviennent à se qualifier pour les compétitions de haut niveau, car le bassin de joueuses professionnelles est restreint. La joueuse et streameuse Cordelia Chui, dans une entrevue pour

¹⁵ <https://venturebeat.com/2019/02/21/interpret-female-esports-viewership-grew-6-5-percentage-points-over-two-years/>

¹⁶<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-20-esports-urgent-need-for-visible-gender-diversity>

gameindustry.biz, déclare d'ailleurs que : « The problem goes way down to the player pool in general. The reason there aren't enough women at the higher level is because there aren't enough women at the lowest level of esports »¹⁷. Puisque les joueuses se rendant jusqu'à un niveau professionnel sont peu nombreuses, elles sont parfois regroupées dans des équipes exclusivement féminines et participent majoritairement à des compétitions non mixtes, ce qui a tendance à créer une dynamique de « ségrégation » implicite ou de discrimination positive : « While tournaments typically make no formal claim about the competition being only for men, [...] in practice competition tends to be only men unless there is an explicit women's category » (Taylor, 2012, p. 125).

Bien que nécessaires au développement d'une diversité de genre, les compétitions féminines de sport électronique ont tendance à attirer un moins grand auditoire et à offrir des prix plus modestes aux gagnantes. À titre d'exemple, Sasha « Scarlett » Hostyn, la joueuse professionnelle la mieux payée, n'a reçu au total que 357 000 dollars américains en prix, comparativement à environ six millions de dollars pour son homologue masculin N0tail¹⁸. En conséquence, moins nombreuses sont les femmes qui parviennent à gagner leur vie en jouant à un niveau professionnel et qui peuvent se consacrer entièrement à leur entraînement pour développer leur plein potentiel. De plus, l'intérêt de quelques rares commanditaires pour les équipes féminines (Team OOB, Dignitas, Team Siren) repose surtout sur une logique de « différenciation » qui consiste à se démarquer de la concurrence. Il s'agit donc d'intérêts pécuniaires plutôt que d'une véritable volonté d'égalité (Driscoll, 2015).

Par ailleurs, la conception d'un athlète comme étant par défaut masculin (Daniels, 2005, p. 35), et la non-mixité au sein des épreuves caractérisant le sport traditionnel

¹⁷ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-09-17-encouraging-women-in-esports>

¹⁸ <https://www.esportsearnings.com/players/female-players>

influencent la construction du sport électronique comme discipline (Taylor, 2012). Le milieu du sport électronique n'échappe pas, non plus, au problème de sexisme et de harcèlement. Nous pouvons citer, par exemple, le cas de la joueuse professionnelle de jeu de combat Miranda « Super_Yan » Pakozd. Durant un tournoi de Tekken, le 23 février 2012, son coach prenait le contrôle de la caméra afin de filmer les différentes parties de son corps en exécutant des gestes suggestifs¹⁹.

1.3 Objectifs et questions de recherche

Bien que les recherches présentées dans ce chapitre permettent de mieux comprendre les dynamiques de genre dans certains espaces publics et communautés vidéoludiques, les terrains à l'étude sont relativement différents du bar eSport Meltdown Montréal. À notre connaissance, aucune étude effectuée dans les bars dédiés à la pratique compétitive de jeux vidéo n'a encore été faite.

En raison de tous les débats qui font actuellement rage sur la diversité des genres dans le milieu du jeu vidéo et du sport électronique, il nous paraît pertinent de s'intéresser à ce phénomène en lien avec un endroit physique dédié à la pratique compétitive du jeu vidéo, soit le Meltdown Montréal. Le fait que ce dernier soit également un espace dédié à la sociabilité en fait un environnement particulièrement intéressant à étudier.

La question principale de notre recherche est double : quelle place est accordée aux femmes au Meltdown Montréal et comment s'articulent les rapports de genre au sein de cette communauté vidéoludique locale? Nous nous intéressons à la perception qu'ont les membres de cette communauté fréquentant régulièrement l'établissement. Les sous-questions de recherche sont : Les motivations des femmes à fréquenter

¹⁹ <https://kotaku.com/5889415/this-is-what-a-gamers-sexual-harassment-looks-like>

l'établissement sont-elles différentes de celles de leurs homologues masculins? Comment les différences entre les joueuses et les joueurs sont-elles perçues par les membres de cette communauté? Comment s'intègrent les femmes dans cette communauté locale, tant en termes d'occupation physique de l'espace que de pratiques et de comportements? Quels rapports entretiennent les hommes et les femmes au sein de l'établissement? Existe-t-il, à cet endroit, des formes de discrimination, de harcèlement ou de stigmatisation? En quoi les comportements des personnes qui fréquentent le Meltdown sont-ils genrés? Puisqu'il semble nécessaire de considérer la dimension hybride du Meltdown Montréal, offrant à la fois la possibilité de jouer et celle de consommer de l'alcool, socialiser et entrer dans des rapports de séduction, notre recherche répond aux précédentes questions en prenant également en considération l'influence d'un tel contexte sur les rapports femmes/hommes qui prédominent. Elle s'intéresse également à l'influence d'un contexte plus large sur la place accordée aux femmes au sein de l'établissement, dont la prédominance des hommes dans l'univers du sport électronique et l'omniprésence de stéréotypes de genre dans la culture vidéoludique.

1.4 Pertinence scientifique, sociale et communicationnelle

La pertinence communicationnelle de cette recherche réside d'abord dans le fait que nous nous intéressons à une communauté qui gravite autour d'un produit médiatique et culturel, de même qu'aux dynamiques de socialisation et de communication entre les femmes et les hommes au sein de cette communauté.

Notre recherche contribue à l'avancement des connaissances dans le champ d'études du jeu vidéo (*game studies*), puisqu'elle permet de mieux comprendre la culture qui entoure le média vidéoludique et qui est souvent qualifiée de « toxique »,

« discriminatoire » et « sexiste ». Elle nous permet de voir si la situation est aussi problématique que certain.e.s l'affirment.

Par ailleurs, tel que mentionné précédemment, il n'existe pas, à notre connaissance, d'études sur les rapports de genre dans des endroits physiques où le sport électronique et la pratique compétitive du jeu vidéo sont à l'honneur. De plus, en études du jeu vidéo, les recherches sur les communautés de joueur.euse.s hors-ligne sont peu nombreuses. En effet, la plupart des études portant sur les communautés vidéoludiques sont réalisées à partir des interactions en ligne dans des jeux massivement multijoueurs (Bonenfant, 2010 ; Driscoll, 2015 ; Fox et Tang, 2016). Or, il est possible de croire que les interactions en face à face diffèrent de celles vécues par écrans interposés. Les quelques études sur les rapports de genre et la place accordée aux femmes dans des lieux physiques dédiés au jeu vidéo, comme les arcades ou les cybercafés, ont été faites il y a plus d'une décennie (Kaplan, 1983 ; Raux, 2003) ou en Asie (Lien, 2008). Or, il est plausible de croire que la situation a changé depuis.

Il nous semble encore plus pertinent de s'intéresser à la place accordée aux femmes et aux rapports de genre dans un endroit consacré au sport électronique, dans la mesure où ces endroits gagnent en popularité depuis quelques années. Nous espérons que notre recherche aura des retombées positives sur la communauté du Meltdown Montréal et qu'elle fournira au propriétaire des outils pour rendre son établissement plus égalitaire, sécuritaire et inclusif. En plus du potentiel impact sur l'établissement, cette étude pourrait agir comme outil de documentation et de conscientisation plus large concernant la culture eSportive et vidéoludique.

CHAPITRE 2

CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, nous exposons les concepts à partir desquels nous avons bâti notre questionnaire et interprété les réponses de nos participant.e.s : les rapports de genre, la stigmatisation du féminin, les différentes formes de masculinité, le sexisme ordinaire, hostile et bienveillant, le harcèlement sexuel, la mecspliation, et enfin, la menace du stéréotype. Puisque nous avons adopté une approche féministe, nous décrirons d'abord les revendications et conceptions propres aux trois vagues du féminisme ainsi qu'aux trois vagues du féminisme vidéoludique, tout en nous positionnant par rapport à celles-ci.

2.1 Les trois vagues du féminisme

Il existe trois grandes vagues du féminisme notables, qui se démarquent par leurs différentes revendications et leurs différentes conceptions de ce que sont le sexe et le genre.

2.1.1 Première vague

La première vague féministe débute autour de 1850, avec le mouvement des suffragettes réclamant le droit de vote pour les femmes et l'amélioration de leur statut social, et se termine après la Seconde Guerre mondiale pour laisser place à d'autres revendications. Bien qu'aux États-Unis et en Europe, elle ait comme objectif principal l'égalité juridique entre les individus de sexe différent, elle reste au service d'un cadre familial traditionnel (Halpérin, 2006). En effet, elle se fonde sur la croyance que le genre d'une personne (son rôle social, son attitude, sa manière de se vêtir, etc.) découle naturellement de son sexe biologique (Trépanier-Jobin, 2013, p. 166). Les tenants de cette approche perçoivent donc encore la place des femmes comme étant au sein du foyer, auprès de leur mari et de leurs enfants.

2.1.2 Deuxième vague

À la fin des années quarante, les femmes, ayant participé massivement à l'économie de leur pays durant la Seconde Guerre mondiale, notamment en travaillant dans des usines de production d'armes et dans des hôpitaux, sont forcées de retourner à leur rôle traditionnel de femme au foyer (Picq, 2002). C'est alors que naissent de nouvelles revendications au sein du mouvement féministe, dont celles d'avoir accès au marché du travail, puis à la même éducation et aux mêmes professions que les hommes. Voulant s'affranchir de l'obligation de devenir mères, les femmes revendiquent également le droit à la contraception et à l'avortement : « On est passé de la glorification de la maternité, cette « forme débonnaire du patriarcat » à une liberté qu'on peut qualifier d'habeas corpus » (Picq, 2002).

Avec ces revendications s'affirme également la volonté de considérer les femmes comme une classe sociale à part entière dont les membres partagent une source d'oppression commune : le patriarcat. C'est aussi à cette époque que naît l'idée selon

laquelle le genre est socialement construit avec la célèbre phrase de Simone de Beauvoir (1949) : « On ne naît pas femme, on le devient ». Le féminisme se détache alors de la vision essentialiste selon laquelle la différence entre les hommes et les femmes serait innée, pour plutôt être conçue comme étant acquise par l'entremise de diverses normes sociales. Dans son ouvrage *Le deuxième sexe* (1949), Simone de Beauvoir défend l'idée que l'identité féminine (et l'identité de genre au sens plus large) est une production sociale qui se réalise notamment sous l'influence de l'éducation et des différentes structures environnementales (école, famille, milieu social, culturel, etc.).

Néanmoins, les différences entre les femmes liées à l'ethnicité, à la classe sociale ou à d'autres facteurs d'oppression sont encore peu prises en considération lors de cette deuxième vague (Trépanier-Jobin, 2013, p. 169).

2.1.3 Troisième vague

À partir des années 1990, d'autres problématiques s'ajoutent aux débats, dont la pauvreté et l'exploitation de certaines femmes. Jusqu'alors, les revendications économiques et sociales des femmes étaient traitées de manière englobante, ce qui avait pour effet de masquer certaines problématiques auxquelles seules les femmes de couleur ou les membres de la communauté LGBTQIA+ font face. Avec la troisième vague féministe, la catégorie « femmes » devient donc plus hétérogène et inclusive : d'autres facteurs de discrimination comme l'orientation sexuelle, l'ethnicité et la classe sociale sont désormais pris en considération. L'approche féministe intersectionnelle considère, par exemple, que les femmes racisées sont susceptibles d'être confrontées à davantage de sources de discrimination que les femmes blanches :

Where systems of race, gender, and class domination converge, as they do in the experiences of battered women of color, intervention strategies based solely on

the experiences of women who do not share the same class or race backgrounds will be of limited help to women who because of race and class face different obstacles. (Crenshaw, 1991)

Dans cette optique, les luttes féministes, anticapitalistes et antiracistes en viennent à converger.

Judith Butler figure parmi les chercheuses qui ont problématisé la catégorie discursive « femme ». L'utiliser afin de représenter toutes les femmes renforce selon elle l'idée que celles-ci ont toutes une identité similaire :

« Être » une femme ne définit certainement pas tout un être ; le terme n'arrive pas à l'exhaustivité, [...] parce que le genre n'est pas toujours constitué de façon cohérente ni conséquente selon les différents contextes historiques, et parce que le genre est partie prenante de dynamiques raciales, de classe, ethniques, sexuelles et régionales où se constituent discursivement les identités. (Butler, 2005, p. 62-63 ; cité dans Baril, 2007, p. 73)

Alors que les mouvements précédents considéraient les femmes comme une classe sociale uniforme de manière à revendiquer des droits civiques fondamentaux pour ce groupe représentant près de la moitié de la population, cette nouvelle volonté de mettre en lumière la pluralité des identités ainsi que de donner la voix aux femmes marginalisées est un des combats saillants de la troisième vague féministe. De plus, celle-ci vise également à déconstruire la binarité des genres, notamment avec l'élaboration de la théorie *queer* qui considère le genre et l'identité sexuelle selon un continuum (Lamoureux, 2006). Avec cette troisième vague naît aussi l'idée que le genre, tout comme le sexe, est le résultat de constructions sociales : le genre précède le sexe et le construit (Butler, 1990). Selon Butler, le genre est un ensemble de normes sociales que les individus performant à répétition jusqu'à ce que ces normes en viennent à être confondues avec des traits biologiques :

Ainsi, l'humain ne naît pas avec un genre fixe et naturel, mais ce genre se réalise

jour après jour à travers les normes et les contraintes, et c'est de cette répétition quotidienne qu'il tire son apparente stabilité, cohérence et naturalité qui sert ainsi de base au cadre hétéronormatif et hétérosexiste. (Baril, 2007, p. 64)

Selon Isabelle Clair, l'identité de genre est également un construit susceptible de changer, et donc soumis à un contexte culturel et social particulier : « les effets de ce processus sont à la fois profondément intériorisés par les individu.e.s, et modifiables puisque ne relevant pas de la nature » (2012, p 17).

Notre conception de la catégorie « femme » et du genre s'inscrit dans cette ligne de pensée. Lorsque nous utilisons le terme « femmes », ce n'est pas pour référer aux individus qui correspondent au pôle féminin du schème binaire des genres et dont la sexualité, le rôle social et la mise en scène de soi correspondraient parfaitement à leur sexe d'appartenance selon le modèle de féminité occidentale. Nous utilisons plutôt le terme « femmes » pour référer à toutes celles qui s'identifient comme femme, peu importe le genre qui leur a été attribué à la naissance, leur orientation sexuelle, leur ethnicité, leur classe sociale, leur religion ou leur niveau de correspondance au modèle de la féminité. Nous croyons qu'il faut considérer le genre comme un continuum et non comme un système binaire se fondant sur des rapports sociaux hiérarchisés entre le féminin et le masculin. Nous sommes par ailleurs d'avis que les femmes issues de la communauté LGBTQIA+ et les femmes de couleur font face à des sources d'oppression supplémentaires et sont davantage à risque d'être exclues ou de vivre des violences (Crenshaw, 1991). Bien que la grande majorité de la clientèle féminine du Meltdown Montréal soit blanche et cisgenre, nous prenons ces facteurs en considération.

2.2 Les trois vagues du féminisme vidéoludique

Les considérations féministes en lien avec le jeu vidéo diffèrent d'une décennie à l'autre, chacune amenant un nouveau paradigme appelé « vague » par différentes auteures (Jenkins et Cassell, 2008 ; Richard, 2013 ; Taylor, 2008 ; Trépanier-Jobin, 2017).

La première vague du féminisme vidéoludique, propre aux années 1990, se caractérise par la volonté que se multiplient les jeux vidéo destinés aux jeunes filles, différents de ce qui existait déjà sur le marché. C'est alors que des jeux basés notamment sur le soin, l'apparence physique ou les activités traditionnellement associées à la féminité font leur apparition. Ces jeux, surnommés « *girl games* » ou « *pink games* », font déjà, à l'époque, l'objet de controverses. Bien que ceux-ci soient le résultat d'une considération pour le public féminin à une époque où les garçons prédominent largement dans les domaines technologiques, ils supposent que les besoins et les goûts des filles sont différents de ceux des garçons (Jenkins et Cassell, 2008).

Avec la prolifération des jeux multijoueurs en ligne dans les années 2000, le public se diversifie, laissant plus de place aux femmes dans les communautés de joueurs.euse.s. Une étude de Jenson, Ficher et De Castell (2011) réalisée au sein d'un club scolaire de jeux vidéo, démontre que la majorité des filles ont tendance à incarner des comportements similaires à ceux des garçons (compétition accrue, agressivité, sabotage) lorsqu'elles sont majoritaires dans le groupe. Ainsi, ces comportements sont davantage construits et contextuels qu'innés (2011, p. 153). La seconde vague du féminisme vidéoludique encourage donc la création de jeux vidéo plus neutres et universels qui s'adressent autant aux hommes qu'aux femmes. Plutôt que de diviser les jeux en fonction des intérêts prétendument différents des hommes et des femmes, les

féministes de cette deuxième vague préconisent les jeux qui laissent davantage le choix aux joueur.euse.s des personnages pouvant être incarnés (Trépanier-Jobin, 2017).

Au milieu des années 2010 naît une troisième vague du féminisme vidéoludique encourageant une diversification des représentations vidéoludiques et revendiquant davantage de diversité du personnel au sein de l'industrie du jeu, dans le but de rendre la culture vidéoludique plus inclusive (jusqu'ici, la plupart des personnages et créateurs sont des hommes, caucasiens et hétérosexuels). Alors que les représentations vidéoludiques ont la plupart du temps été conçues à partir du schème binaire des genres, faisant en sorte que les personnages féminins se retrouvent dans des rôles passifs et les personnages masculins dans des rôles actifs (Huntemann, 2010), les féministes de cette troisième vague mobilisent les théories *queer* pour montrer que les choses pourraient être autrement et qu'il est souhaitable de faire une plus grande place aux membres de la communauté LGBTQIA+ ainsi qu'aux personnes racisées. Elles se servent également des théories *queer*, qui questionnent toutes catégories fixes et préétablies, pour redéfinir les frontières du jeu. Ainsi, la troisième vague souhaite réinventer la manière de créer des jeux en pensant la narrativité, les représentations, le *gameplay* autrement et en prenant en compte la diversité des identités. Bref, il s'agit non seulement d'inclure un plus large éventail de profils dans le processus de création des jeux vidéo, mais aussi de multiplier les contenus sortant d'un cadre hétéronormatif et ethnocentré (Shaw, 2014).

Nous nous positionnons, pour notre part, dans la troisième vague du féminisme vidéoludique, dans la mesure où nous ne croyons pas que les goûts et les préférences des hommes et des femmes en termes de jeux soient fondamentalement différents. De plus, nous croyons au bien-fondé d'une meilleure inclusion des femmes de toutes ethnicités et orientations sexuelles, non seulement dans les représentations vidéoludiques et l'industrie du jeu vidéo, mais également au sein des communautés de joueur.euse.s.

2.3 Les rapports de genre

Les *gender studies* naissent aux alentours des années 1990, bercées par la seconde vague féministe au cours de laquelle plusieurs mouvements militants et universitaires tentent d'arrimer les théories féministes et la vie politique. Ainsi, les théories s'intéressant au genre se servent des combats emblématiques (légalisation de l'avortement, de la contraception, dépénalisation de l'adultère) ainsi que des théories post-modernes afin de penser les rapports femmes/hommes comme des rapports sociaux, politiques et publics (Clair, 2012, p. 61-62).

L'expression « rapports de genre » utilisée dans le cadre de cette recherche se fonde sur l'idée que le genre auquel on appartient affecte tous les aspects de notre vie et régule tous nos rapports sociaux. Comme l'explique Clair :

Le genre ne surgit pas que dans l'intimité des couples : il est présent dans les entreprises, les écoles, les partis politiques, enfin tout ce qui fait la vie sociale. Il organise des pratiques quotidiennes et des idées partagées par tout le monde : les normes du genre nous obligent tou.te.s à *devenir* homme *ou* femme (2012, p. 9).

Lorsqu'on parle de rapports de genre, Clair fait référence à l'impact des identités et constructions de genre sur la manière dont les individus agissent entre eux dans un contexte social. D'ailleurs, selon Goffman, tou.t.e.s sont susceptibles d'être imprégné.e.s de ces représentations genrées : « Chaque fois qu'un homme réel allume la cigarette d'une femme réelle, son geste présuppose que les femmes sont des objets de valeur, quelque peu limités physiquement et qu'il convient d'aider à chaque pas » (1977, p. 50).

La pensée de Christine Delphy vient également nourrir cette notion de subordination : pour elle, le genre est traditionnellement pensé au singulier, car il renforce un « principe de division » binaire et hétérosexuel (Armengaud, 2002, p. 127). De plus, le genre

implique automatiquement un rapport, dans le sens où il réfère toujours à un modèle relationnel : impossible d'exercer ou de performer le genre si celui-ci n'est pas mis en rapport avec une autre manière de l'exercer.

Selon Revillard et De Verdalle, bien que le genre hérite d'une forme binaire prédominante, impliquant une séparation entre deux groupes distincts animés par des rapports sociaux de force, le voir d'un point de vue féministe, c'est avant tout refuser toute notion naturaliste qui ancre le genre et ses expressions dans des considérations biologiques et naturelles (2006, p. 4). Bien que le genre, dans les théories féministes, soit un continuum, celui-ci hérite d'une forme binaire prédominante, impliquant une séparation entre deux groupes distincts animés par des rapports de domination, les théories naturalistes renforçant d'ailleurs cette distinction (Revillard et De Verdalle, 2006, p. 5).

2.3.1 La stigmatisation du féminin

Étymologiquement, le terme stigmat provient du grec ancien *stigma* signifiant « marque au fer rouge », en référence à une pratique gréco-romaine qui consistait à marquer physiquement les individus en marge de la société afin de différencier les personnes dites « respectables » de celles considérées comme inadaptées (meurtriers, esclaves, voleurs, prostituées, etc.). Les personnes marquées au fer rouge voyaient alors leur humanité remise en question et étaient marginalisées. Encore aujourd'hui, certains stigmates sont susceptibles de différencier ceux qui sont socialement acceptés de ceux qui ne le sont pas (Goffman, 1975).

Au sens où l'entend Goffman, le stigmat est une différence plus ou moins visible menant à l'exclusion ou au traitement particulier de l'individu qui le manifeste. Ces différences sont classées en trois catégories : 1) les monstruosité du corps (handicap ou maladies visibles, marques corporelles, etc.), 2) les tares du caractère qui « prennent

l'aspect d'un manque de volonté, de passions irrépressibles ou anti-naturelles, de croyances égarées et rigides, de malhonnêteté » (1963, p. 14) comme, par exemple, celles d'un individu « emprisonné, drogué, alcoolique, homosexuel, chômeur, suicidaire ou d'extrême-gauche », et 3) les stigmates « tribaux » (religion, ethnicité, nationalité, etc.) (Goffman, 1975, p. 14). Goffman ne précise pas à quelle classe de stigmaté appartient le féminin, mais on peut supposer que la stigmatisation des femmes est multiple : les femmes obèses sont stigmatisées en fonction de la soi-disant monstruosité de leur corps ; les femmes militantes ou lesbiennes en fonction de leur supposée tare de caractère et les femmes racisées en fonction de leur appartenance « tribale ».

Goffman précise que le terme « stigmaté » désigne « un attribut qui jette un discrédit profond, mais il faut bien voir qu'en réalité c'est en termes de relations et non d'attributs qu'il convient de parler » (1975, p. 13). Par là, il veut dire qu'un attribut discréditant pour un individu dans un certain contexte peut s'avérer un avantage dans des circonstances différentes. Par exemple, une personne alcoolique a moins de probabilités d'être discréditée dans un bar ou dans un groupe d'alcooliques anonymes. En d'autres termes, les stigmates sont contextuels.

Le stigmaté, selon Goffman, est le résultat d'une attente envers quelqu'un fondée sur un stéréotype : « Nous appuyant alors sur ces anticipations, nous les transformons en attentes normatives, en exigences présentées à bon droit » (1975, p. 12). La stigmatisation apparaît donc lorsqu'il y a un décalage entre notre identité sociale virtuelle (supposée, en puissance) et notre identité sociale réelle (Goffman, 1975, p. 12). Par ailleurs, Goffman distingue le discrédité (stigmaté visible) et le discréditable (dont la stigmatisation est en puissance et se fait uniquement après interaction et détection de « l'anomalie » chez un.e individu.e).

Alors que pendant longtemps, les attributs renvoyant à la féminité étaient, à quelques exceptions près, des stigmates visibles et discrédités, l'avènement des jeux en ligne a rendu la féminité discréditable, dans la mesure où l'identité féminine des joueuses n'est pas toujours visible dès le début du jeu (Kowert et Quandt, 2017, p. 121 ; Kafai, Richard, Tynes, 2017, p. 73).

Dans son article « La ritualisation de la féminité » (1977), Goffman aborde d'ailleurs les supposés critères de la féminité mis en valeur dans les publicités et qui ont pour effet de biaiser nos conceptions de ce qu'est une femme. Il établit différentes catégories correspondant aux diverses idées que ces publicités renvoient : la femme enfant, docile, soumise, etc.

Ces catégories rappellent certains stéréotypes que l'on retrouve également dans la culture vidéoludique (nous y reviendrons). Il est important de souligner que ces supposés critères de féminité renvoient à un comportement que les femmes sont censées suivre et aux rôles qu'elles sont censées adopter, mais que c'est également en raison de ces attributs qu'elles sont stigmatisées en tant que catégorie.

2.3.2 Les différents types de masculinités

Contrairement à l'analyse sociologique des rapports de sexe qui se concentre sur la dimension binaire des rapports de force entre les hommes et les femmes, la théorie de Connell met en lumière l'existence d'une multitude de masculinités hiérarchisées (Demetriou, 2015).

Connell distingue en effet différents types de masculinités en insistant sur les différents rapports de pouvoir qu'ils sous-tendent. Le premier type est la masculinité hégémonique, se manifestant par une conformité à un certain nombre de codes sociaux qui reproduisent la hiérarchie sociale existant entre les hommes et les femmes :

Hegemonic masculinity can be defined as the configuration of gender practice which embodies the currently accepted answer to the problem of the legitimacy of patriarchy, which guarantees (or is taken to guarantee) the dominant position of men and the subordination of women. (Connell, 2005, p. 77)

Cette masculinité hégémonique est pensée comme un rapport social, c'est-à-dire qu'elle ne fonctionne que dans le cadre d'une pensée binaire des genres, et donc définie en relation, voire en opposition, à la « féminité » : « Gender is always relational, and patterns of masculinity are socially defined in contradistinction from some model (whether real or imaginary) of femininity » (Connell et Messerschmidt, 2005, p. 848). L'utilisation du terme « hégémonique » n'est pas le fruit du hasard, dans le sens où cette masculinité « dirige » les autres formes de masculinité et « domine » les féminités : « Le caractère hégémonique de la masculinité doit donc se comprendre comme portant à la fois sur "les femmes" et sur "les masculinités subordonnées" » (Demetriou, 2015, paragr. 11). En plus de s'opposer à la notion de féminité, elle se démarque de toute autre forme de masculinité qui ne se conforme pas aux normes de la masculinité hégémonique comme la virilité, la vigueur sexuelle ou le fait de masquer ses émotions. Cependant, la définition de la masculinité hégémonique reste souple : elle ne possède pas nécessairement les mêmes critères dans différents contextes sociaux ou zones géographiques.

Le deuxième type de masculinité est la masculinité complice. Elle concerne les hommes qui, malgré le fait qu'ils ne se conforment pas aux critères de la masculinité hégémonique, en font, consciemment ou non, la promotion et la diffusion, tout en tentant de s'y conformer dans le but d'en tirer certains privilèges (Connell, 2005, p. 832).

Le troisième type, la masculinité subordonnée, fait quant à elle référence à une catégorie d'hommes utilisés pour « marquer » les limites de la masculinité hégémonique. Par exemple, la représentation ou position sociale des hommes

homosexuels sert fréquemment à mettre en lumière la normativité de l'hétérosexualité. De cette même catégorie découlent les masculinités marginalisées, soit les identités masculines qui sont aux antipodes de la masculinité hégémonique (personnes touchées par la pauvreté, personnes de couleur ou minorités sexuelles). Cela dit, même une opposition drastique au modèle hégémonique peut contribuer à le consolider (Guionnet, 2015).

Ainsi, Connell reconnaît qu'il existe différentes manières d'être (ou de performer) la masculinité, mais précise que les formes de masculinité qui sortent d'un cadre hégémonique et patriarcal assurant la domination des hommes sur les femmes sont généralement rejetées (Demetriou, 2015). Cette façon de voir les choses comporte toutefois le désavantage d'atténuer l'idée de rapports de pouvoir entre les hommes et les femmes :

Percevoir le genre dans sa pluralité, sans faire état des rapports de domination et de subordination, pose toutefois le risque de comprendre le genre comme, poursuit Connell, « des modes de vie alternatifs » et ainsi d'euphémiser les rapports de pouvoir à l'oeuvre. (Demetriou, 2015, paragr. 9)

Dans le cadre des études du jeu, la notion de masculinité est également étudiée ; les chercheur.e.s s'intéressent entre autres au statut « naturellement » légitime des hommes dans les milieux technophiles ou encore au maintien du pouvoir patriarcal dans ces milieux par le biais de représentations reproduisant et encourageant le modèle hétéronormatif en place :

They [gaming and masculinity] produce subject positions, capital, and affect, which may alter, to some small extent, the organization of patriarchy [...] by making it more resilient. (Taylor et Voorhees, 2018, p. 14)

Ainsi, la masculinité hégémonique est entretenue et reproduite dans des domaines majoritairement masculins tels que le jeu vidéo et les technologies. Les recherches se

penchant sur la masculinité dans le domaine du jeu vidéo militent en outre pour une représentation plus diverse des masculinités pour faire perdre à la masculinité hégémonique sa position de modèle :

What we need, arguably, is a theorization of masculinity that acknowledges its protean characteristics [...] ; its multiple manifestations, particularly with regard to how masculinities intersect with age, class, nationhood, race, and other systems of differentiation ; and the fundamental role played by media texts, technologies and industries, to buttress what Connell long ago called the “patriarchal dividend” (2005). (Taylor et Vorhees, 2018, p. 8)

Dans notre étude, il sera intéressant de voir comment la masculinité est perçue dans la culture vidéoludique locale du Meltdown Montréal et à quel point les personnes qui fréquentent l'établissement jugent qu'il est nécessaire de se conformer au modèle de la masculinité hégémonique. Il sera également intéressant de voir si différents modèles de masculinité sont adoptés par ces personnes et comment ces modèles affectent les rapports de genre.

2.3.3 Le sexisme ordinaire, bienveillant et hostile

Le sexisme est un phénomène touchant majoritairement les femmes, bien que le terme puisse également être utilisé pour qualifier une situation impliquant un homme. Il regroupe toute attitude discriminatoire basée sur le genre/sexes d'une personne²⁰. Les chercheurs précisent en outre qu'il est plus fréquent et explicite dans les zones touchées par la pauvreté (Moya et al., 2005).

Le sexisme s'exerce de différentes manières, mais le fait de considérer ces discriminations (insultes, remarques sur le physique et non sur les compétences, etc.)

²⁰ Dictionnaire Larousse en ligne. Récupéré de :
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sexisme/72461>

comme normales est appelé sexisme ordinaire et s'imisce dans le quotidien des femmes. Dans des situations de sexisme ordinaire, certaines femmes ont tendance à se taire et à ne rien faire, par peur de prendre des risques ou d'être visées à leur tour. Selon Swim, Eyssell, Murdoch et Ferguson (2010), ce comportement est encore le résultat de la pression qu'exerce l'inégalité entre les genres, plus qu'un choix délibéré.

Le sexisme hostile est, pour sa part, celui qui s'exerce de manière explicite, souvent avec dégoût et mépris envers les femmes. Puisque le terme sexisme est souvent associé à une hostilité, cette forme de sexisme est généralement considérée comme étant la seule existante. Or, le sexisme peut aussi se manifester sous la forme d'une considération envers les femmes.

En effet, le sexisme bienveillant, en opposition au sexisme hostile, renvoie à des comportements paraissant attentionnés envers les femmes, mais qui, en fait, nourrissent l'idée qu'elles nécessitent d'être protégées, car elles sont inférieures et dépendantes des hommes. La discrimination n'est pas explicite, dans le sens où la femme est souvent considérée comme sympathique, voire vénérée : « Le sexisme bienveillant est une attitude sexiste plus implicite, teintée de chevalerie, qui a une apparence anodine et qui semble même différencier favorablement les femmes en les décrivant comme chaleureuses et sociables » (Sarlet et Dardenne, 2012, p. 438). Le sexisme bienveillant est basé sur l'idée qu'il est nécessaire de conserver un rapport cordial entre les sexes et leurs rôles traditionnels complémentaires (Moya et al., 2005).

Le sexisme bienveillant serait donc le résultat d'une caractéristique inhérente aux relations entre les hommes et les femmes, leur interdépendance, ce qui souligne la nécessité de considérer le sexisme bienveillant dans la compréhension des relations entre les genres (Sarlet et Dardenne, 2012, p. 439).

Le sexisme bienveillant est trompeur, dans le sens où il se distingue par un comportement positif, avenant et souvent soucieux de la personne concernée. Selon plusieurs études, le sexisme est souvent ambivalent, mais rarement inexistant.

Alors que le sexisme hostile est, dans plusieurs États, régulé par la loi sur la parité et l'égalité des genres, les sexismes ordinaire ou bienveillant ne sont pas légiférés, car ils résident dans une zone grise. Ces manières pernicieuses et souvent inconscientes d'exercer le sexisme sont susceptibles de maintenir les inégalités de genre, surtout lorsqu'on considère que l'opposition nette entre les sexes est construite et enseignée dès le plus jeune âge (Hurtig, 1978).

Dans notre étude, il sera intéressant de voir quelles sont les conceptions du sexisme des personnes qui fréquentent le Meltdown Montréal, comment leur conception oriente leur attitude et quelle forme de sexisme prédomine au sein de l'établissement.

2.3.4 Le harcèlement sexuel et la culture du viol

Le harcèlement sexuel est juridiquement défini par trois critères : 1) un comportement à caractère sexuel non-désiré, 2) qui se manifeste de façon répétée et 3) qui a des conséquences néfastes sur la victime. Une enquête de Statistique Canada révélait, en 1993, que 23 % des Canadiennes, soit 2,4 millions de femmes, ont rapporté avoir vécu du harcèlement sexuel au travail²¹.

Si le harcèlement sexuel est un phénomène si répandu dans notre société, c'est en raison de la culture du viol dans laquelle on vit et pouvant être définie par l'ensemble des

²¹ <https://www.inspq.qc.ca/agression-sexuelle/le-harcelement-sexuel>

discours et des comportements justifiant ou ignorant toutes formes de violence et de harcèlement sexuel envers les femmes dans une société.

Dans la culture populaire, on imagine l'agresseur sexuel comme un inconnu surgissant subitement de l'ombre et étant irrémédiablement violent, laissant alors des marques physiques, et des traces de coups (Harding, 2015). Or, lorsque l'on regarde les chiffres, on constate que ce n'est pas le cas : au Canada, environ 80 % des victimes d'agressions sexuelles ayant porté plainte connaissent leur agresseur²². Dans 41 % des cas de viols déclarés à la police et pris en compte par le Programme DUC (Déclaration Uniforme de la Criminalité), l'agresseur est un ami, une connaissance ou un voisin ; dans 22 % des cas, l'agresseur est un membre de la famille comme un parent, un enfant, un frère ou une sœur ou un membre de la famille élargie ; dans 5 % des cas, l'agresseur est un conjoint, actuel ou ancien, tandis que dans seulement 19 % des cas, l'agresseur est un étranger (Gouvernement du Canada, 2014).

D'autres clichés persistent, comme celui d'une femme accusant faussement un homme d'agression ou de harcèlement sexuel afin de recevoir de l'attention²³ ou celui selon lequel la femme est en partie responsable de son viol, de son agression ou du harcèlement dont elle a été victime, car elle aurait adopté un comportement provocateur. Ces présomptions ont, d'une part, pour effet de décrédibiliser le discours des femmes qui portent des accusations et de renforcer le pouvoir des hommes sur le corps des femmes et, d'autre part, de minimiser le fléau sociétal que représentent les viols et le harcèlement sexuel.

²² Les agressions sexuelles autodéclarées au Canada, Statistiques Canada, 2014, consulté à : <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/85-002-x/2017001/article/14842-fra.htm>

²³ En réalité, les fausses accusations d'agression sexuelles représentaient 1 % des plaintes au Canada en 2018 : <https://ici.radio-canada.ca/premiere/emissions/medium-large/segments/chronique/80871/fausses-allegations-agression-sexuelle-plus-rares-croit-cotton>

De plus, certaines solutions proposées pour réduire les risques de harcèlement et d'agressions sexuelles font peser le fardeau de cette violence sur les épaules des femmes qui la subissent, ou alors les infantilisent plutôt que de prôner l'enseignement des valeurs égalitaires et du respect du corps des femmes à l'ensemble de la population. C'est le cas de celles proposant aux femmes d'apprendre à se défendre par elles-mêmes en pratiquant un sport de combat (Harding, 2015) ou de celles leur suggérant de couvrir davantage leur corps, de réduire leur consommation d'alcool ou de se faire raccompagner et surveiller par leurs ami.e.s (SPVM²⁴).

L'ambiguïté autour de la notion de consentement découle également de la culture du viol. Alors que la plupart des personnes s'entendent pour dire que le consentement est important et obligatoire, il est souvent considéré comme ambigu et complexe à « prouver » (Harding, 2015). Cette idée est souvent renforcée par les discours circulant dans des productions médiatiques ou des publicités laissant croire que « No means yes » (Harding, 2015, p. 12). Comme l'explique Harding, « It's not that they [les hommes] don't want to risk killing the mood ; it's that they benefit from the misconception that consent is a murky, complicated thing » (2015, p. 18).

Bref, les images populaires du harcèlement et des agressions sexuelles envoient le message que ceux-ci ne surviennent que quand les femmes se mettent en danger et qu'il n'est pas mal, pour un homme, d'être insistant. Quant au système juridique, il échoue

²⁴ En 2018, la SPVM a sorti un dépliant visant à sensibiliser les jeunes adultes au danger de l'alcool. Seulement, la campagne a été accusée d'utiliser un ton paternaliste envers les femmes et ainsi, de les rendre responsables des agressions dont elles seraient victimes. La campagne a finalement été retirée après ces réactions : <https://www.ledevoir.com/societe/541333/agressions-sexuelles-la-police-pensait-bien-faire>

souvent à protéger les victimes qui finissent par se faire culpabiliser, tenues pour responsables de leur malheur, voire accusées de mentir pour se rendre intéressantes²⁵.

La culture vidéoludique est empreinte de culture du viol qui normalise des comportements relevant du harcèlement sexuel. En témoignent les menaces de viol ou d'agressions qu'ont reçues plusieurs joueuses, conceptrices de jeu et critiques de jeu dans la foulée du *Gamergate* (Chess et Shaw, 2015, p. 212). Dans notre étude, il sera non seulement intéressant de voir si certains comportements de harcèlement ou de violence sexuelle ont été perpétrés au Meltdown Montréal, mais aussi de mettre en lumière la perception de ces comportements par les membres de cette communauté vidéoludique locale.

2.3.5 La mecspliation

Le terme « mecspliation » ou « *mansplaining* » en anglais, est beaucoup utilisé depuis quelques années. C'est l'essai de Rebecca Solnit « Men explaining things to me » qui, en 2014, y donne naissance par sérendipité. Solnit y inclut un court texte, rédigé en 2008, relatant une curieuse expérience : alors qu'elle était dans une soirée avec une amie, un homme l'aborde pour qu'elle lui parle de ses écrits. À l'époque, elle avait déjà publié sept livres et cet homme était curieux d'en entendre les tenants et les aboutissants. Elle évoque alors son dernier ouvrage portant sur Muybridge, connu pour ses travaux photographiques révolutionnaires, mais avant même de finir sa phrase, l'homme lui coupe la parole afin de lui parler d'un livre sur le même sujet pendant de longues minutes. En fait, le livre dont il parlait était celui que Solnit avait écrit. Non

²⁵ En 2014 au Canada, seulement 5 % des agressions sexuelles ont été signalées à la police, par crainte de représailles et de ne pas être entendu.e.s, Gouvernement du Canada, 2014 : <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/85-002-x/2015001/article/14241-fra.htm>

seulement l'homme ne l'écouta qu'après plusieurs essais, lorsque son amie mentionna « c'est elle qui l'a écrit », mais en plus, il connaissait très mal le contenu de l'ouvrage.

C'est à partir de cette situation que Solnit définit plus globalement le phénomène du *mansplaining* lors duquel quelqu'un (souvent un homme) explique quelque chose à une autre personne (souvent une femme) en partant du postulat qu'elle en connaît forcément moins que lui sur le sujet, la plupart du temps avec condescendance. Ce phénomène paraît anodin, mais fait partie de la dynamique de hiérarchisation entre les genres. On considère souvent que les femmes sont moins qualifiées que les hommes, et leur difficulté à s'exprimer en est un symptôme :

C'est ce qui les empêche [les femmes] de prendre la parole ou d'être entendues quand elles osent le faire ; c'est ce qui réduit les jeunes femmes au silence en démontrant, comme le fait le harcèlement de rue, que ce monde n'est pas le leur. (Solnit, 2014, p. 14)

Que ce soit en ligne ou dans les espaces physiques, les femmes ont souvent tendance à s'autocensurer afin de ne pas se placer dans des situations problématiques (Saarkesian, 2015, p. 109). Ce phénomène est systémique et découle d'une considération moindre de la parole et/ou de l'expertise des femmes qui a pour conséquence de légitimer un rapport de pouvoir des hommes sur les femmes. Dans le domaine du jeu vidéo, la blogueuse Mar_Lard du site cafaitgenre.com recueille, dans un article, des témoignages en ligne de femmes se faisant stigmatiser et accuser de ne pas être de véritables joueuses ou tout simplement d'avoir des compétences forcément inférieures aux joueurs²⁶.

²⁶<https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/#chap5>

Plusieurs phénomènes ont pour effet de réguler la place que prennent les femmes dans les conversations ou dans l'espace public, mais celui de la mecspliation nous paraît pertinent dans le cadre de notre recherche, car il se prête bien à l'analyse des rapports de genre dans une communauté vidéoludique en quête de légitimation et encore loin d'atteindre l'inclusivité.

2.3.6 La menace du stéréotype

La menace du stéréotype (*stereotype threat*) est une théorie selon laquelle un individu, parce qu'il/elle a intériorisé les préjugés inhérents à sa catégorie, les reproduit inconsciemment dans un contexte particulier, en restreignant ses capacités par exemple :

The existence of a negative stereotype about a group to which one belongs, we have argued, means that in situations where the stereotype is applicable, one is at risk of confirming it as a self-characterization, both to one's self and to others who know the stereotype. (Steele et Aronson, 1995)

L'étude de Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy et Williams rapporte que les Afro-Américain.e.s performant moins bien à un test d'intelligence lorsqu'on leur demande de préciser leur ethnie avant le test (2015, p. 447). De manière similaire, l'étude Girls@play de Jenson et De Castell (2011) démontre que les joueuses ayant intériorisé l'idée que les filles sont moins bonnes au jeu vidéo que les garçons performant moins bien dans un environnement à majorité masculine. Le sentiment de stigmatisation ou de jugement semble donc susceptible d'altérer le niveau de jeu de la joueuse. Dans le cadre de notre étude, nous avons donc demandé aux femmes qui fréquentent le Meltdown Montréal si elles performant mieux à la maison ou si elles ressentent davantage de pression à la performance dans certains contextes de jeu.

Au cours de ce chapitre, nous nous sommes d'abord positionnée par rapport aux différentes vagues du féminisme et théories issues des études de genre de manière à clarifier la conception du genre qui a teinté notre recherche. Nous avons défini plusieurs concepts et décrit diverses études qui nous ont aidée à construire notre questionnaire d'entretien et à interpréter les réponses de nos participant.e.s. En effet, nous pensons que des notions comme le harcèlement sexuel, le sexisme, la mecspliation et la menace du stéréotype peuvent nous aider à mieux comprendre la place accordée aux femmes et les rapports femmes/hommes au Meltdown Montréal.

CHAPITRE 3

MÉTHODOLOGIE

Afin de répondre à nos questions de recherche, nous nous sommes basée sur une méthodologie qualitative exploratoire et avons eu recours à des entretiens semi-dirigés en face à face avec huit membres de la communauté du Meltdown Montréal. Dans ce chapitre, nous expliquerons chaque aspect de cette méthodologie, en plus de décrire notre terrain et la manière dont nous avons procédé pour recruter nos participant.e.s et assurer leur bien-être.

3.1 Approche qualitative exploratoire

L'approche qualitative exploratoire est souvent utilisée pour défricher des terrains qui ont été peu ou pas étudiés. Nous avons opté pour des entrevues de fond en nombre limité plutôt que pour un sondage auprès d'un échantillon représentatif de l'ensemble de la population du Meltdown Montréal. Nous ne serons donc pas en mesure de faire des généralisations concernant les rapports de genre et la condition féminine dans la communauté eSportive locale du Meltdown Montréal, mais seulement de soulever, en fin de parcours, diverses hypothèses sur les rapports de genre et la place accordée aux femmes au sein de cette communauté :

En effet, par opposition aux conclusions issues de méthodes quantitatives, où la

chercheuse ou le chercheur porte une extrême attention au respect des paramètres nécessaires à leur généralisation, en analyse qualitative, elle ou il se préoccupe davantage de dégager une interprétation qui permette de donner un sens aux données. (Mongeau, 2008, p. 31)

Cette méthode nous permettra de prendre le pouls des rapports de genre dans cette communauté et d'émettre certains constats qui pourront être vérifiés dans de futures recherches.

3.2 Description du terrain de recherche

Comme nous l'avons évoqué précédemment, nous avons choisi d'axer notre recherche sur une communauté vidéoludique locale, délimitée par un lieu géographique précis, soit le bar eSport Meltdown Montréal. La vocation de la franchise Meltdown, créée en 2012 en France, est décrite comme suit sur le site Internet de l'établissement : « des passionnés de *gaming* se retrouvent dans un bar pour regarder une compétition de leur jeu préféré, boire un verre, et rencontrer d'autres passionnés ». Aujourd'hui, la licence compte 22 bars un peu partout dans le monde, dont la majorité d'entre eux en France.

De nombreux événements eSportifs sont organisés au Meltdown Montréal tout au long de l'année : tournois, jeux-questionnaires, concours, activités de réseautage, soirées à thème autour du jeu vidéo, soirées *cosplay*, etc. Au Meltdown Montréal, les client.e.s, relativement jeunes (25-30 ans), peuvent aussi jouer localement ou en réseau à un poste d'ordinateur et aux consoles, seul.e.s ou en groupe. Il est aussi possible de rester au bar ou à une table pour regarder des parties de jeu compétitives en temps réel ou en rediffusion ou tout simplement pour socialiser et boire un verre. Toutes ces activités ouvrent la porte à un grand nombre d'interactions entre les membres de la communauté, et ont encouragé la création de groupes de client.e.s habitué.e.s. D'ailleurs, sur le site internet, cet aspect social est mis de l'avant : « En mai 2012 un lieu naît, dédié au sport

électronique et au jeu, et surtout a prouvé chaque jour un peu plus que le jeu vidéo, au contraire d'être une activité solitaire, est un vrai lien social »²⁷.

Avec sa façade sobre, son enseigne peu explicite « Meltdown », suivie du sous-titre « eSports bar », et son décor rappelant l'esthétique d'un sous-sol ou d'un bunker, le Meltdown Montréal s'adresse à une clientèle assez spécifique de connaisseur.euse.s en jeux vidéo et sport électronique. Comme l'explique Gajewski (2004) :

Le décor spécifique [d'un bar ou d'un club] n'indique pas seulement les goûts du tenancier, mais des fonctions particulières à chaque établissement. Il signe ou détermine une clientèle qui recherche tel ou tel service : capacité du commerce à l'accueillir selon sa demande qui sera selon le cas la tranquillité d'habitues, ou l'attention au passage.

Étant une franchise, tous les établissements Meltdown possèdent un cahier des charges esthétiques et ont sensiblement le même décor. Il arrive parfois que des curieux ou des personnes croyant avoir affaire à un bar sportif traditionnel s'aventurent dans ces lieux.

3.3 Entrevues semi-dirigées

Notre recherche se base entièrement sur la réalisation d'entrevues semi-dirigées avec huit participant.e.s et sur l'analyse des verbatims de ces entrevues. L'entrevue individuelle avec des membres de la communauté vidéoludique locale du Meltdown Montréal, qu'ils/elles soient des joueurs.euse.s, spectateurs.trice.s ou les deux, nous a fourni l'occasion de mieux comprendre leur vision des rapports de genre et de la place accordée aux femmes dans la communauté. Comme disait Bourdieu (1993), « l'entretien peut être considéré comme une forme d'exercice spirituel, visant à obtenir,

²⁷ <https://www.meltdown.bar/montreal>

par l'oubli de soi, une véritable conversion du regard que nous portons sur les autres dans les circonstances ordinaires de la vie » (cité par Imbert, 2010).

Nous avons choisi de mener nos entrevues en face à face dans un local de l'Université du Québec à Montréal qui se situe à proximité du Meltdown Montréal et qui offre l'intimité dont les participant.e.s ont besoin pour s'exprimer librement. Notre questionnaire d'entretien était constitué d'une cinquantaine de questions ouvertes et de questions de relance que nous avons élaborées en fonction de nos objectifs de recherche, de nos lectures et des observations préliminaires que nous avons pu faire à titre de cliente régulière de l'établissement au cours des trois dernières années. Nous avons pris soin de formuler des questions les plus neutres possibles afin de ne pas orienter les réponses des participant.e.s. Le fait que nous soyons membre de la communauté vidéoludique du Meltdown Montréal depuis plus de trois ans, et donc familière avec la communauté étudiée, nous a permis de mieux cibler les questions à inclure lors des entretiens. Par ailleurs, aucune de nos questions ne forçait les participant.e.s à livrer un témoignage personnel et à raconter des événements gênants ou douloureux qu'ils/elles auraient vécus au Meltdown Montréal. Il s'agissait plutôt de les encourager à partager leur perception de la situation à l'aide de questions impersonnelles.

Avant de répondre aux questions d'entrevue, les participant.e.s ont dû signer un formulaire de consentement qui leur avait préalablement été envoyé par courriel. Les entrevues ont duré entre une et deux heures. Elles ont été enregistrées sur notre ordinateur et sur notre téléphone cellulaire à l'aide de logiciels prévus à cet effet, pour en garder une trace sonore jusqu'à leur retranscription. Une fois les entrevues terminées, nous avons retranscrit les propos des participant.e.s sous forme de verbatim et procédé à leur classification en catégories et sous-catégories regroupant les réponses qui allaient dans le même sens.

3.4 Recrutement des participants

Puisque réaliser, transcrire et analyser des entrevues semi-dirigées d'une à deux heures prend un temps considérable et que nous n'avons pas besoin de constituer un échantillon représentatif de la population du Meltdown Montréal dans le cadre d'une recherche exploratoire telle que la nôtre, nous avons limité le nombre de participant.e.s à 8. Il nous paraissait intéressant d'avoir le point de vue égalitaire des femmes et des hommes. Nous avons donc recruté quatre femmes et quatre hommes.

Après avoir obtenu l'autorisation écrite du propriétaire du bar, nous avons publié un message de recrutement sur la page web « Meltdown Montréal Community », rassemblant une grande majorité des personnes fréquentant le bar de manière régulière et faisant également office de plateforme de partage d'information concernant les potentiels événements, la couverture médiatique et autres activités. Ce message de recrutement (annexe 2) se voulait suffisamment détaillé pour permettre aux potentiels volontaires de prendre une décision libre et éclairée. Il s'agissait donc de préciser le sujet de la recherche, ainsi que la manière dont les données seraient recueillies, anonymisées, conservées et protégées. Les critères de recrutement, la durée et le format des entretiens, de même que l'endroit où ils avaient lieu étaient également précisés. Enfin, il était indiqué que les volontaires pouvaient se retirer de la recherche à tout moment sans avoir à se justifier.

Nous avons décidé de recruter des « habitué.e.s » du Meltdown Montréal et d'ancien.ne.s employé.e.s, afin de nous assurer que leur perception de la place des femmes et des dynamiques de genre au sein de l'établissement repose sur des observations récurrentes, et non sur des situations anecdotiques et ponctuelles. Dans son article, Gajewski décrit ainsi les habitué.e.s d'un bar de quartier et leur contribution à l'identité de l'établissement :

Les habitués d'un café rural ou urbain, les réguliers, ceux qui viennent quotidiennement pour retrouver « les copains » autour du zinc, ceux à qui l'on sert une boisson sans même passer commande, ceux-là ont instantanément le sentiment d'être là, à leur place, chez eux. Leur présence participe à l'élaboration du groupe, à son identité rattachée au lieu de vie plus large. (2004, p. 3)

Dans sa définition d'un.e habitué.e réside aussi l'idée d'une certaine proximité avec les employé.e.s, ainsi qu'une dimension rituelle :

Une appropriation personnalisée et « l'esprit famille » s'observent largement dans ce qu'on appelle les « bars de quartier ». On y fait « la bise » au patron appelé par son prénom, on échange avec le serveur et les piliers du bar. Certains habitués tendent à considérer ces lieux comme un prolongement de leur chez soi. (Zaytseva, 2017, p. 111)

Pour faciliter le recrutement, nous avons considéré comme des « habitué.e.s » les personnes fréquentant l'établissement au moins une fois par semaine depuis au moins 5 mois à la date de la première entrevue, pour s'adonner à n'importe quelle activité (jouer, regarder des parties, socialiser et/ou travailler). Les client.e.s qui ne comprennent pas ou ne parlent pas le français ont par ailleurs été exclu.e.s du bassin de participant.e.s, car l'entrevue se déroulait dans cette langue. Puisque l'établissement à l'étude est un bar, les personnes de moins de 18 ans étaient d'emblée exclues de l'étude. Les personnes que nous fréquentons en dehors de l'établissement ont également été exclues de la recherche, car notre proximité avec elles aurait pu influencer leurs réponses.

3.5 Limites et risques de la recherche

L'une des premières limites de notre recherche est qu'elle s'intéresse à un terrain francophone montréalais circonscrit et, donc, que nos résultats concernent seulement la communauté particulière du Meltdown localisée à Montréal. De plus, les huit individus avec qui nous avons réalisé des entrevues ne représentent pas nécessairement

l'opinion de tous les membres de la communauté. Nous avons donc fait preuve de prudence dans l'interprétation de nos données et évité de généraliser nos résultats. Notre étude exploratoire a pour vocation de parvenir à une meilleure compréhension de ce que peuvent être les rapports de genre et la place accordée aux femmes dans une culture médiatique spécifique. Puisque nous utilisons une approche inductive, nous restons ouverte à la possibilité que les répondant.e.s donnent potentiellement des éléments de réponse n'ayant pas été anticipés lors de la construction de notre cadre théorique. Dans ces cas précis, nous nous sommes servi de théories supplémentaires pour interpréter leurs réponses.

Puisque nous sommes membre de la communauté du Meltdown Montréal, nous ne voulions pas courir le risque d'être victime de représailles de la part de volontaires non retenu.e.s pour les entrevues, de participant.e.s qui auraient l'impression que leurs propos ont été mal interprétés ou de client.e.s qui se reconnaîtraient dans la description d'un événement. C'est pourquoi nous avons écrit aux volontaires non retenus pour leur faire part de la raison ayant mené à leur exclusion de la recherche ; permis à chaque participant.e, s'il/elle le souhaitait, d'approuver les verbatims ; et omis, dans la présentation des résultats, tout détail permettant d'identifier une personne. Nous étions consciente du risque d'être ostracisée par certaines personnes de la communauté du Meltdown Montréal qui ne voient pas cette recherche d'un bon oeil et nous savions que cela pourrait affecter notre place au sein de la communauté. Nous sommes donc allée de l'avant avec notre recherche en toute connaissance de cause.

3.6 Considérations éthiques

Étant donné la nature relativement délicate du sujet abordé avec les participant.e.s, il était important de protéger les données et leur anonymat. Un pseudonyme attribué à chacun.e.s d'elles/eux a donc été utilisé afin d'identifier les enregistrements audio et

les verbatims, de même que pour référer aux participant.e.s dans le compte rendu de la recherche. De plus, nous avons omis de mentionner certains détails qui pourraient permettre aux personnes fréquentant le Meltdown d'identifier les participant.e.s. Les seules informations visibles concernant ces dernier.ère.s sont leur tranche d'âge, le genre auquel elles/ils s'identifient, le fait qu'elles/ils soient né.e.s au Canada ou non, leur profil de joueur.euse, ainsi que la fréquence à laquelle elles/ils se rendent au Meltdown Montréal. Les formulaires de consentement, comportant le nom, le courriel, le numéro de téléphone des participant.e.s et le pseudonyme que nous leur avons attribué, étaient les seuls documents permettant de les identifier. Ils ont été entreposés de manière sécuritaire dans le classeur d'un bureau verrouillé auquel seules les responsables de la recherche ont accès, et ce, au fur et à mesure que les entrevues étaient réalisées. Les enregistrements audio des entrevues, les verbatims et les données de codification ont pour leur part été conservés sur un ordinateur portable et un disque dur externe protégés par un mot de passe et auxquels seules les responsables de la recherche avaient accès. À la suite de la retranscription des entrevues sous forme de verbatims, les enregistrements audio ont été effacés de manière sécuritaire à l'aide d'un logiciel de suppression de données.

Pour éviter que certain.e.s participant.e.s soient mal à l'aise à l'idée de devoir relater certains événements gênants ou douloureux qu'elles/ils auraient vécus (harcèlement, discrimination, etc.) au Meltdown Montréal, nous nous sommes contentée de leur poser des questions impersonnelles les encourageant à partager leur perception de la situation des femmes au Meltdown Montréal. De plus, nous leur avons rappelé, avant et au cours de l'entrevue, qu'elles/ils pouvaient refuser de répondre à certaines questions ou interrompre l'entretien à tout moment sans aucune justification. Puisque nos questions étaient tout de même susceptibles de leur remémorer des souvenirs douloureux, nous avons inclus les numéros de téléphone de diverses ressources psychologiques dans le formulaire de consentement.

3.7 Positionnement de la chercheuse

Étant membre de la communauté vidéoludique du Meltdown Montréal depuis plus de trois ans, nous sommes familière avec la communauté étudiée. En tant que femme directement impliquée dans cette communauté majoritairement masculine et ayant tissé des liens d'amitié avec d'autres femmes qui fréquentent l'établissement, nous avons nous-même expérimenté ou été témoin de cas de discrimination au Meltdown Montréal. Pour cette raison, il était particulièrement important de mettre nos biais de côté durant la réalisation et l'analyse des entrevues, en ne tenant pas pour acquis que les autres participant.e.s partageaient nécessairement notre opinion et en évitant de croire qu'elles/ils sont dans le tort si leur perception diverge de la nôtre. Notre position d'initiée (*insider*) nous a néanmoins permis d'avoir une meilleure compréhension des propos des participant.e.s et d'établir plus facilement une relation de confiance avec elles/eux.

Connaissant déjà les codes culturels de cette communauté, nous n'avons pas eu besoin d'être introduite à celle-ci ou de prouver notre légitimité auprès des membres, comme certains auteurs le préconisent (Dwyer et Buckle, 2009, p. 55). Notre statut d'initiée nous a également aidée à inclure des questions pertinentes dans notre questionnaire d'entretien de manière à susciter la discussion avec les participant.e.s.

Puisque nos directrices de recherche et nous-même sommes fortement intéressées par la présence des femmes dans les médias, dans les jeux vidéo, sur la scène eSportive et au sein des communautés de joueurs.euse.s depuis maintenant plusieurs années, et puisque nous avons toutes les trois effectué plusieurs travaux, conférences et articles sur le sujet, nous étions bien outillées pour poser des questions pertinentes aux participant.e.s à la recherche et analyser leurs réponses avec rigueur et nuance.

En tant que chercheuse et militante féministe, nous avons forcément des biais qui sont le résultat de notre socialisation incorporée et contextuelle et dont nous ne pouvons pas nous débarrasser. Le choix des théories féministes utilisées pour interpréter les propos des participant.e.s est issu de ces biais. En effectuant un travail de réflexivité, nous avons pu prendre conscience de ceux-ci afin de nous assurer qu'ils n'affectent pas la rigueur de nos interprétations.

CHAPITRE 4

ANALYSE DES ENTREVUES

Cette section présente les résultats des huit entretiens individuels que nous avons réalisés avec des client.e.s régulier.ère.s du Meltdown Montréal. Les propos des participant.e.s ont été classés par catégorie regroupant les réponses similaires pour chacun des sujets suivants : les motivations à fréquenter l'établissement ; la perception des différences entre joueuses et joueurs ; l'intégration des femmes au Meltdown Montréal ; les rapports de genre au sein de l'établissement ; la stigmatisation, la discrimination et le sexisme ; les comportements genrés de la clientèle et l'influence du contexte sur les rapports de genre au sein de l'établissement (contexte de bar, contexte de jeu, faible présence féminine dans le sport électronique, représentations vidéoludiques stéréotypées).

4.1 Motivations à fréquenter l'établissement

Puisque le Meltdown Montréal est un établissement dans lequel une dynamique de bar est couplée à la pratique de jeux vidéo compétitifs, les activités auxquelles les client.e.s peuvent s'adonner sont diverses. Néanmoins, les motivations évoquées par les répondant.e.s sont semblables chez les femmes et chez les hommes, et peuvent être classées dans les trois catégories suivantes : une volonté de fréquenter l'établissement

à des fins de socialisation et de développement de rapports sociaux divers ; la participation à des parties de jeu (compétitives ou non, seul.e ou en mode multijoueur) ; et la consommation d'alcool. Plusieurs de ces motivations peuvent d'ailleurs se retrouver chez la même personne.

Le fait de pouvoir jouer ensemble est la motivation qui revient le plus fréquemment. Pharah (femme) par exemple, met de l'avant la dimension communautaire d'un tel établissement :

[...] faire connaissance avec des nouvelles personnes qui étaient sympathiques, parce que normalement comme beaucoup d'autres jeux vidéo, t'es chez toi derrière ton PC, pis là le fait d'aller au Melt, c'est plein de personnes qui s'amuse ensemble IRL (*In real life*). Il y a aussi l'enjeu que ça soit un bar, que tu puisses boire, etc., mais c'était surtout le fait de jouer avec plein d'autres personnes au même jeu vidéo et le fait d'avoir ça en commun. (Pharah, femme)

La plupart des répondant.e.s pratiquaient déjà le jeu vidéo avant de commencer à fréquenter le Meltdown Montréal. Elles/Ils perçoivent donc davantage l'endroit comme un lieu de rassemblement et de sociabilité que d'introduction à la pratique du jeu :

C'est vraiment en fait le côté (hésitation) repaire dans la ville où tu sais que les gens avec qui tu vas parler ont un minimum de connaissances dans le jeu vidéo, et vu que j'y étais lors de mon premier été à Montréal où je ne connaissais pas grand monde, ça m'a permis de me faire un cercle d'amis qui connaissait le sujet et d'éviter les questions standards du genre « tu viens d'où, tu fais quoi, c'est quoi ton job », etc. Tu parles de sujets avec lesquels t'es directement à l'aise et tu n'as pas besoin de faire le tour du B-A BA (hésitation) en fait ces questions-là viennent, mais après avoir déjà discuté avec la personne et savoir quel type de joueur il est. (Reinhardt, homme)

Après avoir abordé leurs motivations individuelles, nous avons interrogé les répondant.e.s sur leur perception d'une distinction entre les motivations des femmes et des hommes à fréquenter l'établissement. La plupart d'entre eux (5/8) partagent l'idée que les femmes ont les mêmes motivations à fréquenter l'établissement que les

hommes : « Je pense qu'elles prennent part aux mêmes [activités]! (hésitation) Enfin, elles jouent aux jeux vidéo pareil, elles vont boire pareil, s'amuser, parler, dansent » (Jhin, homme). Toutefois, 2/8 répondant.e.s semblent plus ambivalent.e.s sur le sujet et notent une différence en ce qui concerne la « drague », qui serait davantage une motivation masculine :

Je pense que les filles qui viennent, soit elles veulent vraiment jouer, soit elles connaissent déjà un peu le Meltdown donc elles y vont pour voir des gens. Les gars, ils viennent pour jouer c'est sûr, est-ce qu'ils viennent pour draguer je sais pas ? Je pense qu'un peu quand même, alors que je ne pense pas que les filles viennent au Melt pour draguer (rires). (Trundle, femme)

Certain.e.s répondant.e.s paraissent hésitant.e.s concernant les différences de motivations femmes/hommes et indiquent que si différences il y a, elles sont inhérentes aux goûts et à la personnalité d'un individu, plutôt qu'à son identité de genre ou de son sexe : « Je te dirais que les activités auxquelles les gens prennent part est beaucoup plus ciblé en fonction du jeu auquel ils jouent que par le sexe » (Trundle, femme).

Raichu (homme) estime, pour sa part, que la « communauté féminine de gamers » du Meltdown Montréal fréquente davantage l'établissement à des fins de socialisation et de détente que les hommes, tout en précisant que les femmes s'y sentent probablement plus acceptées qu'ailleurs à titre de « gameuses » :

je ne saurais pas dire c'est quoi les motivations, je pense que c'est sensiblement les mêmes qui poussent n'importe quelle femme à aller boire un verre dans un bar de toute façon, c'est-à-dire un environnement social, décompresser de ta semaine de travail. Après que ce soit spécifiquement un bar *gaming*, je pense qu'il y en a peut-être qui sont attirées par le fait que c'est un endroit où en tant que gameuses, elles ont une place, alors que dans le reste du monde à l'extérieur, c'est encore moins bien vu. (Raichu, homme)

Bref, si l'on se fie aux répondant.e.s, les femmes et les hommes fréquentent le Meltdown Montréal sensiblement pour les mêmes raisons : socialiser autour d'un intérêt commun pour le jeu vidéo.

4.2 Différences entre joueuses et joueurs

Tous les répondant.e.s nient l'existence d'une différence biologique entre les joueuses et les joueurs. Selon elles/eux, il n'existe pas de distinctions innées prédéterminées entre les femmes et les hommes. Tous considèrent, par exemple, que les femmes et les hommes ont les mêmes capacités cognitives à la naissance. En revanche, certaines différences joueuses/joueurs sont mises sur le compte de l'éducation lorsque des critères plus précis sont évoqués comme : 1) les préférences de jeu, c'est-à-dire les goûts et intérêts en termes de jeux vidéo ; 2) les aptitudes de jeu, c'est-à-dire les compétences et performances ; 3) la compétitivité, c'est-à-dire les réactions face à la victoire et à l'échec et 4) la pression à la performance ressentie dans un contexte de jeu public.

4.2.1 Préférences de jeu

La majorité des répondant.e.s (5/8) ont du mal à se prononcer quant à une supposée distinction genrée des préférences en matière de jeux vidéo :

C'est dur comme question (rires), les mêmes préférences de jeu...(hésitation). Ils ont les mêmes goûts, enfin (hésitation) oui et non (rires). Ils abordent pas le jeu de la même manière, euh (hésitation), mais après c'est vrai que de manière générale, il y a beaucoup [insiste] plus d'hommes qui jouent aux jeux vidéo, genre si tu regardes au niveau des stats, tout ça, mais au niveau du goût? euh ... (hésitation) c'est super dur ! (Pharah, femme)

Les quelques répondant.e.s (2/8) qui perçoivent plus clairement une différence de préférences de jeu entre les joueuses et les joueurs ne la mettent pas sur le compte de la biologie, mais de la socialisation. Tracer (femme), par exemple, laisse entendre que le type de jeu donné aux jeunes garçons et aux jeunes filles pourrait potentiellement entraîner des différences de goûts et d'intérêts entre les femmes et les hommes :

[L]'esprit des hommes a été conditionné différemment que celui des femmes, donc les hommes sont déjà plus... Tu sais, on donne des legos aux garçons, pas aux filles là, donc depuis très jeune, notre esprit de construction est différent, donc notre esprit réagit différemment. Certaines filles vont pouvoir s'intéresser à tous les jeux, mais en général, pour certains jeux, genre Mario Kart, c'est vraiment les deux, mais quand on regarde les proportions de certains jeux, comme WoW [*World of Warcraft*] où il y a pas mal de filles, mais y'a beaucoup plus de garçons, ou même d'autres jeux comme les jeux de LEGO là (rires), il y a vraiment moins de filles qui y jouent que de gars, c'est sûr! (rires) Genre *Minecraft*, ces jeux-là, on s'entend qu'il y en a des filles, il y en a toujours, mais ça dépend toujours de ton éducation, comment t'as été conditionné. (Tracer, femme)

Selon Link, c'est surtout le cercle social dans lequel les individus évoluent et leur personnalité qui influencent leurs préférences en matière de jeu :

Après ça va dépendre de avec qui tu traines, ça va beaucoup changer les jeux auxquels tu vas jouer, et comment tu vas jouer aussi. Mais j'ai pas vraiment d'exemple. On peut avoir le même style de jeu sans avoir le même jeu en tant que tel. Je pense que c'est plus une différence en fonction des personnes. (Link, homme)

Ainsi, les deux seuls répondant.e.s qui se prononcent clairement sur la question des divergences femmes/hommes en ce qui concerne les intérêts de jeu ne fondent pas leur croyance sur une conception essentialiste des identités sexuées, mais plutôt sur une conception socioconstructiviste.

4.2.2 Aptitudes de jeu

La majorité des personnes interrogées (5/8) répondent directement et sans détour « oui » à la question « les hommes et les femmes ont-ils les mêmes aptitudes de jeu? » : « Bah oui, clairement, à 300 %! (rires) » (Pharah, femme). Link affirme, pour sa part, percevoir une différence en ce qui concerne la concentration des femmes :

Je pense que les femmes sont plus concentrées quand elles commencent un truc. Alors que nous, on va regarder à droite à gauche, regarder ce qu'il se passe. C'est juste que j'ai déjà joué avec des amis et des amies, et j'ai remarqué que les mecs, quand on joue, quand il y a un truc qui se passe autour de nous, tout d'un coup on va tourner la tête, on va plus vraiment regarder ce qu'il se passe devant, alors que les filles, elles sont plus comme si elles jouent vraiment pour jouer. Elles vont plus rester dessus. (Link, homme)

De son côté, Raichu explique le plus faible nombre de femmes qui performent dans le domaine du jeu vidéo par un accès plus tardif à la pratique de jeu, plutôt que par une différence d'aptitudes innée :

Les gars de mon âge ont tendance à avoir une longueur d'avance parce qu'ils ont commencé beaucoup plus jeunes, pis le pourcentage démographique étant pas le même, la quantité de femmes qui percent n'est pas la même du tout, mais sur la même base, oui, absolument [les femmes ont les mêmes aptitudes de jeu]. (Raichu, homme)

Bref, la majorité des participant.e.s pense que les femmes possèdent les mêmes aptitudes de jeu que les hommes ; seul Raichu précise qu'elles n'ont pas pu développer ces aptitudes autant que les hommes parce qu'elles n'ont pas eu autant accès au monde du jeu vidéo durant leur enfance.

4.2.3 Compétitivité

La majorité des répondant.e.s (6/8) perçoivent une différence genrée en ce qui concerne l'attitude compétitive en contexte de jeu. Plutôt que de mettre cette différence sur le compte de la biologie, plusieurs expliquent que la surreprésentation masculine dans le sport électronique fait en sorte que les femmes se sentent moins aptes à compétitionner à un niveau professionnel :

On voit beaucoup beaucoup moins d'équipes de filles que d'équipes avec des garçons pis peut-être que ça peut freiner des femmes à se dire « moi aussi je suis capable, moi aussi je peux aller à ce niveau-là ». (Ziggs, femme)

Raichu évoque la notion d'ego masculin afin d'expliquer pourquoi les hommes ont une attitude plus compétitive au Meltdown Montréal :

Je pense que les femmes en général ont tendance à être moins agressivement compétitives quand il est question de (hésitation) d'activité récréative en général. Je pense aussi qu'il y a un facteur où les gars ont énormément d'ego, surtout quand il est question des jeux vidéo. Est-ce qu'il y a moins de désir de devenir compétitives ou professionnelles chez les femmes, je ne pense pas, mais dans l'attitude générale, tu vas avoir beaucoup moins souvent des femmes qui vont être mauvaises perdantes, qui vont se fâcher, qui vont être mauvaises gagnantes. La plupart de celles que moi j'ai vues jouent pour jouer avec des amis, jouent en gang. (Raichu, homme)

Raichu ne précise toutefois pas si cet ego masculin est inné ou acquis à ses yeux. À l'inverse, deux répondant.e.s affirment que les femmes peuvent, dans certaines circonstances, adopter un comportement plus compétitif que les hommes, pour montrer qu'elles sont aussi bonnes qu'eux. Ainsi, à la question « les femmes sont-elles plus, moins ou autant compétitives que les hommes dans un contexte de jeu? », Link répond :

Autant, voire plus. Parce que je trouve qu'elles essayent de montrer qu'elles sont autant capables que les hommes. Elles le sont autant à la base, c'est sûr, mais après elles vont essayer de chercher le petit plus qui vont les mettre au-dessus des

hommes. (Link, homme)

Selon ces répondant.e.s, lorsqu'une femme est compétitive, c'est donc surtout pour briser le stéréotype de la mauvaise joueuse. De plus, il existe selon Jhin des différences femmes/hommes en ce qui a trait aux réactions face à l'échec : « en général les femmes elles sont plus émotives, c'est peut-être un petit peu plus explosif, qu'un homme des fois ça va plus le garder en dedans ».

Bref, la majorité des répondant.e.s semblent d'accord pour dire que la compétitivité est un trait davantage masculin, non pas par nature, mais en raison du contexte sociétal. Lorsqu'une femme fait preuve de compétitivité, c'est parfois pour prouver que ses aptitudes sont semblables à celles de ses comparses masculins.

4.2.4 Pression à la performance

Les avis des répondantes et des répondants divergent en ce qui concerne la pression à la performance que s'imposent les femmes par rapport aux hommes lorsqu'elles jouent en public.

Les trois femmes que nous avons interrogées considèrent que les joueuses ressentent une plus grande pression à la performance que les hommes lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo devant d'autres personnes. Selon elles, les femmes s'imposent davantage de pression, en partie parce qu'elles ont peur de reproduire le stéréotype selon lequel les performances de jeu féminines seraient inférieures à celles des hommes :

La pression qu'elles se mettent, c'est à cause des hommes (rires) parce que de base, là je vais parler pour moi aussi, mais, de base, je ne dirais pas que je me mets plus de pression parce que je suis une femme et que genre j'ai des lacunes, mais je me mets plus de pression parce que je sais que comme je suis une femme, on va penser que je suis moins bonne forcément qu'un mec. (Pharah, femme)

De mon expérience personnelle, genre dans les tournois, des fois ça me stresse plus d'y participer, parce que j'ai peur qu'on me dise que je ne suis pas bonne parce que je suis une fille. (Ziggs, femme).

Dans cette optique, la pression à la performance que ressentent les femmes serait due à leur volonté de « montrer justement qu'on est égaux et qu'on est autant capables » (Ziggs, femme), dans un contexte où il existe encore le préjugé qu'une joueuse est « moins bonne forcément qu'un mec » (Pharah, femme).

Peut-être [que les femmes se mettent] un peu plus [de pression] pour être assez égalées, genre "ouais je suis une femme, je suis une des seules, je veux montrer que je suis aussi capable", ça peut être ça ou alors tu ne veux pas renvoyer le stéréotype que les femmes sont poches. Donc oui, tu peux te mettre une certaine pression de plus. En même temps, t'sais, il y a tellement d'injures sur les jeux en ligne et tout, tu ne veux pas être la pas bonne, la conne de la gang, donc tu te mets une mini pression au moins pour pas que ça soit désagréable, pour ne pas être la dernière. (Tracer, femme)

Tracer pense également que les femmes sont moins à l'aise de jouer en public que les hommes en raison du « fantasme autour de la *gameuse* ». Ce fantasme, souvent médiatisé dans la culture vidéoludique, fait référence à une joueuse plutôt jolie ayant de bonnes aptitudes de jeu, qui nourrit un imaginaire sexualisé correspondant aux standards de la féminité. Il fait, selon elle, en sorte que les joueuses se sentent plus surveillées par les hommes :

Déjà, tu te fais plus regarder. Quand t'es une fille à jouer, tu vas plus avoir des intérêts "des gars". Ils te jugent aussi, pis il y a aussi un certain fantasme autour de la *gameuse* : tu sais, si tu es une belle *gameuse*, oh ça c'est hot (rires) donc c'est sûr que tu te fais juger si t'es mauvaise ou bonne. Si t'es bonne, ils vont dire : "oh ouais on va jouer ensemble". Si tu n'es pas bonne et que tu es une fille, t'as plus de jugement que sur certains gars. (Tracer, femme)

Quant aux hommes interrogés, ils demeurent évasifs sur la question et n'évoquent pas de différence femmes/hommes concernant la pression à la performance. Raichu pense,

quant à lui, que la pression ressentie par les femmes est beaucoup plus faible que celles des hommes, car elles font moins de pratique compétitive :

De ce que j'ai vu, [les femmes se mettent] beaucoup moins de [pression pour performer]. Quand on parle des jeux vidéo. Dans leur vie au quotidien, c'est autre chose, mais au niveau des jeux vidéo, je sens énormément moins de pression. La plupart des femmes au Meltdown ne jouent pas de ranked [parties classées] dans la plupart des jeux, pis certaines qui sont très très très bonnes, mais il n'y a pas cette motivation-là de prouver [insiste] tes compétences à jouer. Je ne l'ai pas senti. (Raichu, homme)

Raichu croit que l'aisance à jouer devant un public est égale chez les hommes et les femmes : « je n'ai jamais senti de honte ou de gêne de la part de la clientèle féminine du Meltdown à ce niveau-là ».

En ce qui a trait à la pression que peuvent se mettre les joueuses lorsqu'il est question de jouer devant un public, la perception des répondantes et des répondants est donc très contrastée. Toutes les répondantes parlent d'un malaise à jouer en public chez les femmes, alors que les hommes ne perçoivent pas de différence ou estiment que les femmes se mettent moins de pression en contexte de jeu.

4.3 Place accordée aux femmes au Meltdown Montréal

Dans notre étude, nous avons cherché à savoir quelle place est accordée aux femmes au Meltdown Montréal. Nous avons donc interrogé nos répondant.e.s sur la proportion de femmes et de membres de la communauté LGBTQAI+ qui fréquentent l'établissement ; sur l'accueil qu'on leur réserve et sur les activités auxquelles elles s'adonnent lorsqu'elles sont au bar.

4.3.1 Proportion de femmes et de minorités

Concernant le ratio de femmes au Meltdown Montréal, il est intéressant de constater que les estimations des répondants masculins sont généralement supérieures aux estimations des répondantes :

Je dirais (hésitation) ça dépend des soirs. Ça peut aller de 1/15ème, 1/20, 1/30ème à 1/5 pendant certaines bonnes soirées. Mais c'est très rare. En général, je dirais un 10 %. Quand tu regardes certaines grosses soirées comme le samedi, il y a peut-être même 10 filles seulement des fois. (Tracer, femme)²⁸

ça dépend, mais je resterai entre 20 et 30 %. (Link, homme)

Ziggs (femme) va même jusqu'à dire qu'il n'y a pas suffisamment de femmes au Meltdown Montréal : « Il y a moins de femmes que d'hommes, ça c'est sûr (rires). Il n'y en a pas assez d'ailleurs (rires) des femmes au Melt ». Raichu remarque, quant à lui, que les femmes sont plus présentes lors des soirées spéciales (événements, anniversaires, réseautage, etc.) que lors des soirées régulières :

Dans les réguliers, ce n'est pas compliqué, on a 7 femmes pour une quarantaine de gars. Dans l'occasionnel, on va avoir un ratio de probablement 15 pour 85, et dans les gros événements, on est plus proches d'un ratio 40/60. (Raichu, homme)

Reinhardt souligne, pour sa part, que le nombre de femmes qui fréquentent l'établissement a monté en flèche au cours des dernières années :

Hmm (hésitation) ça a beaucoup, beaucoup augmenté ces dernières années, par rapport à la première année. Il y a pas photo, il a eu un bond d'au moins 100 % (rires) ouais, et maintenant, bah j'y vais moins, donc je sais pas vraiment, mais

²⁸ Cette répondante distingue les soirées régulières, sans événement particulier, et les soirées spéciales (tournois, concours, soirées à thème) lors desquelles l'établissement est beaucoup plus achalandé.

(hésitation) c'est vrai qu'à chaque fois que je passe, je vois quand même (hésitation) quelques femmes, donc euh je dirais un bon 20 % pour les soirées creuses et 30-35 % pour les soirées spéciales. (Reinhardt, homme)

En ce qui concerne le taux de fréquentation de l'établissement par des membres de la communauté LGBTQIA+, la plupart des répondant.e.s (6/8) ont du mal à donner une estimation de leur présence en termes de ratio, étant donné que les individus ne précisent pas toujours leur orientation sexuelle et leur identité de genre :

(Rires) Aucune idée, vraiment aucune idée! Alors attends (hésitation longue) bah en fait au niveau LGBTQ+ ça va être compliqué parce que c'est rare que quelqu'un se présente en mode "hé je suis bi" ou "hé, je suis homo", donc je ne sais pas du tout. J'ai eu des révélations sur des amis et connaissances que je connaissais depuis longtemps au Melt, qu'un an ou un an et demi après qu'elles n'étaient pas hétéros, mais bon [bruit de bouche pour signifier le manque d'intérêt] je n'en ai rien à faire, je ne suis pas là pour ça. (Reinhardt, homme)

Raichu signale, pour sa part, la présence de quelques femmes issues de la communauté LGBTQIA+, dont certaines qui ne se seraient jamais manifestées ouvertement :

Euh (hésitation) de ce que je sache, chez les femmes, il y en a 4 en termes de LGBT, pis il y en a deux-trois qui naviguent un peu, mais qui se sont jamais affirmées en tant que. (Raichu, homme)

Quelques répondant.e.s (3/8) remarquent toutefois la faible présence des femmes issues des communautés ethnoculturelles, surtout en ce qui concerne les clientes régulières :

pis dans les femmes de couleur, dans les réguliers réguliers, il y en a pas vraiment, dans les occasionnelles, j'en ai vues quelques-unes, je dirais principalement des asiatiques. (Raichu, homme)

En ce qui concerne l'intégration des personnes issues de ces communautés au Meltdown Montréal, les répondant.e.s n'ont pas remarqué de différence de traitement, ni de comportements homophobes ou transphobes au sein de l'établissement :

Bah ethnique je pourrais pas te dire, je ne suis pas concernée. LGBTQ+, je suis concernée donc, voilà. (hésitation) Ouais ouais bienvenues, j'ai jamais vu d'homophobie ou quoi que ce soit, au contraire. Je trouve qu'au Melt, la diversité est vraiment bien acceptée. Je ne me suis jamais sentie mal à l'aise ou quoi. Et je n'ai jamais vu quelqu'un se faire emmerder. (Ziggs, femme)

Tracer s'étonne, quant à elle, de la faible présence des femmes lors d'événements destinés aux minorités de genre comme le *Gaymer Zone*, un événement mensuel réservé à la communauté de gamers LGBTQIA+ qui a lieu une fois par mois :

En général, même dans les soirées LGBT, il y a une femme, ça n'a pas de sens! Mais ce n'est pas parce qu'ils ne veulent pas avoir de femmes, ils les invitent, mais c'est parce qu'il y en a pas beaucoup de femmes, elles n'y trouvent pas leur compte. Les femmes qui sont justement... aux femmes et les hommes aux hommes, ils n'agissent pas pareil : ce n'est pas pareil, ce n'est pas le même climat. (Tracer, femme)

Bref, les participant.e.s ont généralement de la difficulté à évaluer la proportion de femmes et de minorités (ethniques, sexuelles, de genre) qui fréquentent le Meltdown Montréal, mais semblent s'entendre sur le fait qu'elles sont sous-représentées, en particulier les femmes issues de la communauté LGBTQIA+.

4.3.2 Intégration des femmes au Meltdown Montréal

Concernant l'accueil et l'intégration des femmes dans l'établissement, la majorité (6/8) des répondant.e.s pense qu'elles sont bien acceptées par la communauté du Meltdown Montréal. Trois des quatre femmes interrogées se sont senties à l'aise très vite et peu jugées. Seule Trundle estime être moins confortable même si les clients sont courtois avec elle :

Moi, je ne m'y sens pas super à l'aise. Après, je trouve que ça dépend ce qu'on entend par "intégrée". Quand j'y vais, les gens vont être gentils avec moi, mais on va pas devenir des potes. Enfin, j'ai pas vraiment de potes au Meltdown que je reverrai en dehors, peut-être une personne, mais c'est tout, mais je trouve

que... je suis assez sûre qu'ils sont plus gentils avec moi. (Trundle, femme)

Les répondant.e.s semblent généralement d'accord sur la dimension accueillante de la communauté « pour qui le veut » : « Je pense qu'au Melt il y a une belle ouverture d'esprit pis j'ai jamais vu personne se faire discriminer, peu importe le contexte » (Jhin, homme). Trois des répondant.e.s sont même persuadés que les femmes s'intègrent plus facilement que les hommes parce qu'elles sont moins nombreuses et donc que les membres de la communauté sont plus bienveillants à leur endroit : « comme je suis une fille, ils sont moins méchants, c'est l'impression que j'ai en tout cas » (Trundle, femme).

Un facteur influençant l'intégration des femmes au Meltdown Montréal, selon plusieurs répondant.e.s, est la dimension communautaire de l'endroit. En effet, quatre participant.e.s définissent le Meltdown comme une place intimiste et familiale. On parle alors d'esprit de « famille » (Ziggs, femme), de « *chilling* de sous-sol » ou d'« ambiance familiale » (Tracer, femme). Selon trois répondant.e.s, une certaine entraide entre les membres de la communauté s'exerce davantage au Meltdown qu'à d'autres endroits ; à l'occasion de situations problématiques, la communauté a tendance à se « serrer les coudes » (Pharah, femme). La présence régulière des mêmes clients dans l'établissement encourage la protection mutuelle des différents membres de la communauté :

Au Melt, tu comprends, il y a comme..., c'est toujours le *feeling* que j'ai eu : s'il arrive quelque chose, à la gang on va l'arrêter. Je trouve que c'est soudé. Au moins la moitié des gens qu'il y a dans la place, ils sont toujours là. (Jhin, homme)

Grâce à cet aspect communautaire, le Meltdown Montréal est un endroit où les situations problématiques arrivent, mais « moins qu'ailleurs » (Reinhardt, Jhin, hommes). Selon certain.e.s, cet entraide communautaire concerne toutefois davantage

les « habitué.e.s » ou « régulier.ère.s » du Meltdown Montréal que les client.e.s occasionnel.le.s, ce qui crée un clivage entre ces deux groupes :

c'est sûr quand il y a des gangs d'amis qui arrivent ensemble et qui ne connaissent personne d'autre, c'est différent, mais parmi les réguliers du Meltdown, oui, ça se mélange bien. (Ziggs, femme)

Raichu précise que les femmes considérées comme « régulières » au Meltdown ont tendance à s'y sentir davantage à leur place, et que leur présence au bar est rarement contestée :

Au Meltdown, il y a clairement un petit groupe de femmes qui se sont fait une place qui est très établie et qui ne sera jamais remise en question. Ce sont des femmes à la personnalité très très très forte, pis qui sont arrivées avant que moi j'arrive au Meltdown, donc je ne sais pas comment c'était au début, mais qui vraiment ont absolument leur place. Après, le Meltdown en général, d'après ce que j'ai vu, la personnalité va énormément jouer. (Raichu, homme)

Ce même répondant évoque le rôle de la personnalité des femmes dans le processus d'intégration :

J'ai remarqué que la plupart des femmes qui font partie de la communauté des réguliers du Meltdown ont des caractères très forts [insiste] avec une personnalité assez construite, des femmes avec beaucoup de tempérament, des femmes qui ne se laissent pas marcher sur les pieds, ce qui clairement démontre qu'il y a un certain filtre qui se fait, parce que quand tu te ramasses avec un groupe d'habitueés qui ont tous des traits de caractère communs, c'est qu'il y a un filtrage qui a été fait. (Raichu, homme)

Tracer partage l'idée que la forte personnalité de certaines femmes leur permet de devenir l'égal des hommes au Meltdown Montréal : « Je pense qu'ici, il faut que tu aies une forte personnalité pour être bien dans l'environnement. Dès que t'es bien dans l'environnement, tu es capable de dire ce dont t'as envie pis tu vas le dire, donc t'es égale aux garçons » (Tracer, femme). On peut donc se demander à quel point la

communauté vidéoludique locale du Meltdown Montréal est accessible aux femmes plus discrètes et timides.

Si l'on se fie aux répondant.e.s, les femmes n'ont généralement pas de difficulté à faire leur place dans la communauté vidéoludique locale du Meltdown Montréal parce que la clientèle fait preuve d'ouverture d'esprit et de bienveillance. L'aspect communautaire de l'endroit, favorisant l'entraide, joue aussi un rôle important dans l'intégration des femmes. Certain.e.s répondant.e.s font toutefois remarquer que cette entraide concerne davantage les client.e.s habitués que les clients occasionnel.le.s et que les femmes avec une forte personnalité parviennent davantage à s'imposer. Ce ne sont donc pas nécessairement toutes les femmes qui ont de la facilité à s'intégrer au Meltdown Montréal.

4.3.3 Activités pratiquées par les femmes

En ce qui concerne les activités auxquelles s'adonnent les femmes au Meltdown Montréal, nous avons questionné nos répondant.e.s sur plusieurs aspects : la fréquence à laquelle elles jouent, leur participation aux compétitions, l'initiation de parties de jeu et le genre de jeux auxquels elles s'adonnent.

Pour ce qui est de la fréquence de jeu, six répondant.e.s estiment que les femmes jouent moins que les hommes au Meltdown Montréal et prennent moins part aux compétitions. Ziggs (femme) remarque qu'il y a beaucoup plus de non-joueuses que de joueuses au Meltdown Montréal : « Genre (hésitation) 3,5 à 5 % de femmes, ouais. Mais je parle de celles qui jouent. Tu parles de toutes les femmes au Melt? Bah là, je dirais que ça tourne autour de 40 %, mais c'est dur de dire en tout (rires) » (Ziggs, femme). Selon Ziggs et Reinhardt (homme), le manque de communication de la part des employé.e.s en ce qui concerne les activités proposées a un impact sur le taux de participation des femmes :

Je sais que pour les compétitions de *League*, celles qui y ont pris part reviennent au bar après, pour les compétitions ou le bar. Pour les autres, je pense que la plupart du temps, elles y vont sans connaître les tournois qui sont organisés. C'est plus par non-connaissance, faudrait un *planning* dans le bar. (Reinhardt, homme)

La moitié des répondant.e.s (4/8) ont l'impression que les femmes initient moins de parties de jeu que leurs homologues masculins notamment en raison du contexte (nombre de personnes présentes dans le bar, ambiance, majorité masculine) et de leur aisance sociale : «Bah c'est sûr que c'est rarement moi qui initie [...] . Parce qu'en fait généralement, il y a que des mecs, donc c'est compliqué de dire! (rises)» (Pharah, femme). Tracer précise toutefois que les femmes initient autant de parties de jeu que les hommes lorsqu'elles sont des joueuses aguerries. À la question « Les femmes jouent-elles au même genre de jeux que les hommes au Meltdown ? », trois participant.e.s sont catégoriques et affirment qu'il n'y a pas beaucoup de différences à cet égard :

De toute façon, au Meltdown, tout le monde va jouer au même genre de jeux. C'est les mêmes quatre jeux qu'on retrouve en permanence, qui plaisent autant aux hommes qu'aux femmes, à l'exception de la franchise Nintendo dont je parlais [*Mario Party*, *Mario Kart*], il n'y a pas vraiment de distinction. (Raichu, homme)

Toutefois, la majorité des participant.e.s évoque une différence femmes/hommes en termes de plateforme ou de type de jeu préféré. Selon elles/eux, il est beaucoup plus « rare » que les femmes jouent seules au PC qu'à des jeux de groupes sur consoles (Tracer, femme) :

La plupart du temps, c'est les jeux consoles qu'elles préfèrent. Je vois rarement une femme prendre un PC pour jouer à un jeu solo ou un MOBA [*Multiplayer Online Battle Arena*] si elle ne connaissait pas déjà le Melt avant. (Reinhardt, homme)

À ce sujet, Reinhardt croit d'ailleurs que ces préférences, couplées à la disposition des consoles et des ordinateurs dans l'établissement, ont une incidence sur la manière dont les femmes et les hommes occupent les lieux : ce sont davantage les hommes qui s'aventurent dans le fond du bar, car c'est là qu'on trouve les PC :

Donc si elle connaissait le Melt, effectivement, elle y va [au fond du bar où il y a les PC] toute seule parce que c'est un territoire connu, mais sur un territoire inconnu, la plupart du temps, elles restent au niveau des consoles de salon, genre PS4, Xbox et Gamecube. Même une partie de Switch avec *Smash* [situé à l'arrière de l'établissement], c'est déjà une région où, si elles ne sont pas accompagnées, elles n'y vont pas. C'est drôle, mais c'est comme ça (rires). (Reinhardt, homme)

Tracer remarque, elle aussi, que les femmes s'aventurent beaucoup moins dans la zone plus reculée de l'établissement où se trouvent les PC. Selon elle, ce sont principalement « des *gamers* [hommes], dans le fond du bar » (Tracer, femme).

Si l'on se fie aux témoignages recueillis, les femmes qui fréquentent le Meltdown Montréal ne s'adonnent pas exactement aux mêmes activités que les hommes : elles jouent, compétitionnent et initient des parties de jeu moins souvent que leurs homologues masculins. De plus, elles préfèrent les jeux de consoles plus conviviaux aux jeux PC plus compétitifs, ce qui fait en sorte que peu d'entre elles se retrouvent au fond du bar.

4.4 Rapports de genre au Meltdown Montréal

Compte tenu de la dimension hybride du Meltdown Montréal, il nous paraissait pertinent d'étudier les rapports de genre, d'une part en contexte de jeu et, d'autre part, dans un contexte de discussion et de sociabilité au bar.

4.4.1 Rapports de genre en contexte de jeu

Les rapports de genre en contexte de jeu au Meltdown Montréal ont été étudiés à l'aide de plusieurs sous-questions, lesquelles visaient à savoir : à quel point se mélangent les femmes et les hommes dans les groupes de joueur.euse.s ; qui, des femmes ou des hommes donnent plus de conseils, d'ordres ou d'aide lors des parties de jeu ; et comment s'articulent leurs interactions.

4.4.1.1 Mixité des genres

Selon Tracer, le faible nombre de joueuses au Meltdown Montréal fait en sorte qu'elles n'ont pas d'autre choix que de se mélanger avec les joueurs. Celles-ci optent toutefois pour des partenaires féminins lorsqu'elles le peuvent :

Souvent, vu qu'il n'y a pas beaucoup de filles, ça se mélange, mais tu vas avoir une ou deux filles dans l'équipe, ou les filles vont se mettre à deux si elles peuvent. Ça dépend de la gang d'amis, je pense aussi. (Tracer, femme)

Le mélange entre les joueuses et les joueurs semble en outre dépendre de l'activité en cours : lors des parties sur consoles, la propension à retrouver des groupes mixtes est supérieure que lors des compétitions sur PC. Ziggs (femme) évoque le fait que les filles ont tendance à se mettre en retrait et les hommes, à proposer des jeux ne demandant pas de grosses compétences lorsque des femmes sont présentes :

On dirait qu'on voit moins des groupes avec des filles ou sinon on dirait que les filles se mettent plus à l'écart, qu'elles regardent en arrière ou (hésitation), tu sais, c'est tout le temps le réflexe où le gars va proposer genre *Mario Party* ou des trucs plus *casual*, mais (hésitation) je crois que pour se mélanger ça va, et tu sais souvent quand il manque une personne, n'importe qui peut demander pour se joindre. (Ziggs, femme)

Raichu dit avoir observé différents ratios joueuses/joueurs dans les deux principaux groupes d'habitué.e.s du Meltdown Montréal :

Il y a un groupe de réguliers où il y a beaucoup moins de femmes, et un autre groupe de réguliers où le ratio est presque 50/50, ça dépend vraiment des deux groupes. Je dirais que le groupe 50/50 justement, ils vont se réunir beaucoup plus autour de la Wii U, autour de *Smash* aussi. [...] Mais il y a vraiment deux groupes distincts au Meltdown : tu as deux groupes de réguliers, pis t'en as un qui est beaucoup plus compétitif pis il y a beaucoup moins de femmes et il y en a un qui est beaucoup moins [insiste] compétitif même s'ils jouent autant, pis là le ratio est bien meilleur au niveau hommes/femmes. (Raichu, homme)

Selon lui, les groupes mixtes ont tendance à jouer davantage à des *party games* accessibles à un plus large éventail de joueur.euses, que le groupe majoritairement masculin préférant les jeux compétitifs.

4.4.1.2 Conseils et aide

La moitié des répondant.e.s pensent que les hommes donnent davantage d'ordres et de conseils que les femmes au Meltdown Montréal. Reinhardt affirme cependant en avoir reçus également de la part de femmes. Pharah, une joueuse aguerrie, dit quant à elle en recevoir seulement lorsqu'elle en fait la demande. Quant à Trundle, elle n'a « jamais vu de filles donner des conseils » ni « quelqu'un qui demandait l'avis de Pharah par exemple ». Raichu évoque l'« égo » masculin pour expliquer cet état de fait :

Quand un gars donne un conseil à un autre gars, généralement ça part dans une bataille d'égo ou sur une argumentation parce qu'ils ne sont pas d'accord au niveau de la stratégie ou peu importe. Ils vont sortir des statistiques, machin. Il y a beaucoup de gars qui vont donner des conseils aux filles, pis (hésitation), je ne sais pas si c'est parce qu'il y a beaucoup de filles qui sont plus débutantes dans les jeux où nous les gars on est beaucoup plus avancés en termes de *ranked*, par exemple, je sais pas si c'est un effet de juste essayer d'aider un nouveau à avancer ou s'il y a le fait que c'est une femme. Mais oui effectivement, c'est rare de voir une femme jouer à un jeu sans recevoir de conseils de personne (Raichu, homme).

En ce qui concerne l'aide, les hommes en donneraient davantage, car le niveau global d'expérience des joueuses au Meltdown serait inférieur à celui des hommes. Raichu mentionne d'ailleurs qu'il aurait « vu plus de *newbies* [débutant.e.s] côté femmes que

côté hommes au Melt ». Alors, bien que certains répondant.e.s disent avoir déjà reçu de l'aide de la part de joueuses, c'est l'inverse qui semble primer :

Je pense que les gars vont aider plus que les femmes, car les femmes sont moins dans leur environnement au Melt. Vu qu'il y a plus de gars, elles vont essayer de se faire discrètes, malheureusement, donc elles vont peut-être donner moins de conseils sauf vraiment quand on va lui demander parce qu'elle a un niveau bien supérieur à toi. (Link, homme)

Ce n'est donc pas seulement le genre du joueur ou de la joueuse qui influence sa propension à donner des conseils et de l'aide, mais aussi son niveau d'expérience : « Si elle joue souvent à ce jeu ou si c'est la première fois, là il va aller plus lui expliquer, lui dire quoi faire. Si elle a joué autant, ça va être normal, et si elle a joué plus, là il n'a rien à dire » (Link, homme).

4.4.2 Rapports de genre en contexte de discussion

En ce qui concerne les rapports de genre au sein des groupes en contexte de discussion hors-jeu, les participant.e.s ont été interrogé.e.s sur la composition genrée des groupes de discussion ; sur la fréquence à laquelle les femmes prennent la parole comparativement aux hommes ; sur la fréquence à laquelle elles se font interrompre par des hommes qui pensent en savoir plus sur un sujet (mecspliation) ; sur leur participation aux conversations ; sur les sujets évoqués dans les groupes mixtes et non-mixtes et ; la considération de la parole des femmes dans les groupes mixtes.

4.4.2.1 Composition genrée des groupes de discussion

Tout.e.s les répondant.e.s relèvent l'existence de groupes mixtes et non-mixtes. Plusieurs font remarquer que les sujets de conversation diffèrent en fonction de la composition des groupes : dans les groupes masculins, les hommes ont tendance à avoir des conversations « plus techniques » autour des jeux vidéo (Trundle, femme), tandis

que les groupes de femmes parlent davantage de leur vie privée, de « potinage » (Ziggs, femme) ou encore de « sujets de fille » comme l'hygiène et l'intimité féminine (Trundle, femme).

Les gars parlent plus [insiste] de jeu, même quand tu vas avoir des gars pis des filles qui jouent le même nombre d'heures, les gars parlent plus des jeux en soi que ce qu'on va voir chez les filles. Même dans un groupe mixte, généralement tu vas tout le temps commencer avec deux-trois conversations en parallèle, pis tu as plus de chances d'entendre parler d'un jeu quand c'est deux gars qui parlent que quand c'est des filles. Après, il y a certaines exceptions, particulièrement les filles qui travaillent dans le milieu du jeu vidéo, et là, ce n'est plus qu'on parle de jeu, c'est qu'on parle de travail. Elles vont parler de la job. Pis là, dans les conversations mixtes, c'est vraiment équivalent, quand on parle de jeu ou de *gameplay*, ça va plus être les gars. (Raichu, homme)

Reinhardt laisse entendre que ces différences de sujets de conversation sont liées à un manque d'intérêt et de connaissance du sport électronique chez les femmes : « j'ai déjà engagé la discussion [sur le eSport] avec la gent féminine, et très peu connaissent la scène, donc j'enchaîne sur un nouveau sujet ».

Par ailleurs, Tracer pense que « des fois, il y a certains hommes qui vont plus se laisser aller dans les *jokes* de cul pis des trucs salaces » en l'absence de femmes, bien qu'elle estime que les blagues grivoises ou les allusions au sexe sont faites assez régulièrement par tout le monde dans le bar : « ça parle de cul dans un bar (rires), beaucoup de choses sont reliées au sexe, beaucoup aux jeux vidéo aussi » (Tracer, femme).

4.4.2.2 Fréquence de participation des femmes aux conversations

La fréquence de participation femmes/hommes aux conversations est jugée plutôt équitable par la moitié des répondant.e.s. Raichu évoque un « 50/50 », un « même engagement » chez les femmes et les hommes lorsqu'elles/ils sont des adeptes du jeu discuté, tout en précisant qu'il « existe des grandes gueules des deux côtés ». Reinhardt pense que tout le monde est en mesure de prendre la parole. Quant à Jhin, il est d'avis

que cela dépend du sujet de discussion, mais que c'est généralement similaire : « En fait, ça dépend toujours de la gang, ça dépend du sujet ou autre chose, mais je ne vois pas pourquoi les gars parleraient plus que les femmes ou que les femmes parleraient plus que les gars ».

En revanche, Link estime que les hommes prennent la parole de manière plus régulière et prennent davantage de place dans les discussions. De plus, il évoque un « environnement » non égalitaire qui aurait un impact sur une participation plus rare de la part des femmes :

(hésitation) Les hommes [prennent plus souvent la parole] parce que limite ils s'en foutent. Ils vont parler plus fort, peut-être que les femmes vont avoir plus de mal à embarquer dans une discussion quand il y a plein de mecs autour. Je pense qu'encore c'est à cause de l'environnement, qu'il y a peu de femmes, beaucoup d'hommes. (Link, homme)

Deux répondantes relèvent, pour leur part, que dans les conversations mixtes, les femmes participent de manière décroissante au fur et à mesure que la conversation avance :

Je pense qu'au début elles initient bien, et puis au fur et à mesure elles se rendent compte que ça ne sert pas à grand-chose donc elles prennent moins d'initiatives. [...] Au début elles parlent autant et puis après elles parlent moins que les hommes. (Pharah, femme)

J'ai l'impression qu'on les entend moins. Genre elles vont donner leur opinion au début, elles vont parler, mais elles vont pas nécessairement continuer d'extrapoler. (Tracer, femme)

Ziggs (femme) est, pour sa part, seule à estimer que les femmes participent davantage que les hommes et que « les leaders positifs des groupes, c'est souvent des filles ». Tracer admet néanmoins qu'il existe des personnalités féminines « fortes » dans le bar qui ont tendance à prendre la parole. Ce n'est donc pas seulement le genre qui

détermine la prise de parole et la participation aux conversations, mais aussi la personnalité : « quand t'as un groupe de personnes, c'est généralement les deux même qui vont prendre la parole de toute façon » (Raichu, homme).

4.4.2.3 Prise en considération de la parole des femmes

En ce qui concerne la prise en considération de la parole des femmes, la plupart des répondant.e.s (5/8) pensent que la parole des femmes est autant considérée que celle des hommes. Deux répondant.e.s pensent toutefois que les propos des femmes sont moins pris au sérieux que celles des hommes lorsque la conversation tourne autour du jeu vidéo. « C'est un peu "bat les couilles" quoi. [...] Parce que c'est des femmes, et les femmes dans le jeu vidéo, elles en savent moins que les hommes [ton ironique, rires]. Enfin, ce n'est pas ce que moi je pense hein! (rires) » (Pharah, femme). Selon Link, la parole des femmes est davantage remise en question dans l'établissement en raison de la connotation masculine que détiennent encore les endroits dédiés à la pratique des jeux vidéo :

Si un gars dit quelque chose et tu n'es pas d'accord, tu vas lui dire, mais peut-être un peu plus souvent avec les femmes, et encore une fois ça dépend du niveau et de l'expérience sur le sujet. Je pense que c'est aussi parce que tu n'as pas l'habitude de voir des femmes dans l'environnement du jeu vidéo au Melt, donc c'est peut-être pour ça qu'on va plus les remettre en question. (Link, homme)

Pour savoir si les femmes sont victimes de mecspliation au sein de l'établissement, nous avons demandé aux répondant.e.s s'ils ont été témoins, au Meltdown Montréal, d'une situation où quelqu'un qui maîtrisait parfaitement un sujet s'est fait interrompre par quelqu'un qui pensait en savoir plus alors qu'il n'en était rien. Bien que les trois quarts des répondant.e.s aient déjà observé ce phénomène, la plupart d'entre eux affirment ne pas avoir vu de « tendance » (Jhin, Raichu, Link, hommes). De plus, il est intéressant de constater que 7 des 8 répondant.e.s n'abordent pas de dimension genrée

du phénomène avant l'arrivée de la question de relance « de quel genre était les personnes concernées ? ».

De son côté, Pharah affirme avoir été témoin de plusieurs situations claires de mecspliation sans donner davantage de détails. Quant à Tracer, elle dit en avoir observé « une ou deux fois avec une femme » et spécifie que les personnes présentes ont réagi en riant. Une situation de mecspliation semble par ailleurs être arrivée à Ziggs (femme) : « quand il y a des nouveaux, exemple je suis assise au bar pis qu'on se met à parler, souvent je dois beaucoup me justifier pis (hésitation) répéter que genre je suis autant gameuse que lui, que je connais autant le sujet duquel il parle que lui, etc. » (Ziggs, femme).

Alors que Reinhardt et Trundle pensent que cette situation peut être provoquée par des hommes comme par des femmes, Raichu fait remarquer que :

C'est plus souvent des gars qui vont ne pas écouter la personne qui sait de quoi elle parle, que ce soit un gars ou une fille. Mais le fait de penser en savoir plus que quelqu'un qui fait ça dans la vie, c'est beaucoup plus commun chez les gars. (Raichu, homme)

Il est également intéressant de relever que ce comportement, lorsqu'il est présent entre hommes, est mis sur le compte de l'égo ou du sentiment de supériorité masculin : « J'ai déjà vu ça d'un homme envers une femme, mais aussi d'un homme à un homme, pour un sentiment de supériorité ou je sais pas trop quoi, genre "moi je sais mieux que toi", genre un truc d'égo » (Tracer, femme).

Si l'on se fie aux témoignages récoltés, la parole des femmes est autant considérée que celle des hommes au Meltdown Montréal, sauf, selon certain.e.s, lorsque le sujet de conversation tourne autour du jeu vidéo. La mecspliation ne semble toutefois pas un phénomène fréquent et systémique au Meltdown Montréal. L'interruption de parole de

quelqu'un qui s'y connaît sur un sujet est perçue par la majorité des répondant.e.s comme un phénomène qui peut aussi bien se produire lors des conversations entre hommes et qui est attribuable à n'importe quel individu, peu importe son identité de genre.

4.5 Problématiques de genre au Meltdown Montréal

Nous avons questionné les répondant.e.s sur la présence ou non, au Meltdown Montréal, de problématiques de genre telles que la discrimination basée sur le genre, le sexisme, le harcèlement et la stigmatisation.

4.5.1 Discrimination basée sur le genre

Nous avons demandé aux participant.e.s s'ils avaient déjà été témoins de comportements ou de paroles qui relèvent de la discrimination basée sur le genre. Les répondantes et les répondants n'ont pas la même opinion sur le sujet.

Trois des quatre répondantes parlent d'un traitement différentiel des femmes basé sur le stéréotype que « les filles dans les jeux vidéo, elles sont moins bonnes » (Pharah, femme). Ziggs (femme), par exemple, ne se rappelle pas avoir observé de sexisme franc, mais a entendu des hommes dire « il faut laisser les filles gagner, c'est normal qu'elles soient un peu moins bonnes ». Selon cette dernière, la discrimination peut se manifester au Meltdown Montréal à travers des formes d'exclusion, explicites ou implicites, lorsque certaines femmes sont perçues comme n'étant « pas assez intéressantes » par exemple. Les femmes ont donc davantage de « preuves à faire pour être prises au sérieux ». Pour Tracer, cette différence de traitement peut s'illustrer par la remise en question de la capacité d'une femme à se servir du matériel de jeu :

(hésitation) Bah ça arrive souvent que quand je vais allumer les ordinateurs ou les consoles, on me sorte des affaires comme : « Oh ouais toi t'es gameuse? Tu es capable d'arranger ça? » Ça arrive souvent. Bah oui, qu'est-ce que tu penses que je fais ici. Je travaille (rires). Ça arrive à chaque fois minimum, parfois ils ne sont pas à l'aise, ils pensent que je suis juste la barmaid (rires). (Tracer, femme)

La majorité des hommes interrogés pense, pour leur part, qu'il n'y a pas d'exclusion sur la base du genre au Meltdown Montréal, mais disent avoir été témoins de situations isolées lors desquelles des paroles discriminantes envers les femmes ont été prononcées. Jhin (homme) dit n'avoir « jamais assisté à un manque de respect flagrant ». Link (homme) précise, pour sa part, ne pas avoir été témoin d'« actions » discriminantes, mais avoir entendu des « paroles sexistes camouflées en humour » comme des « blagues qui passent et qu'on ne calcule pas ».

Bref, les femmes interrogées évoquent l'existence d'une discrimination des femmes en lien avec le préjugé selon lequel elles sont moins bonnes aux jeux vidéo que les hommes. De leur côté, les hommes interrogés soulignent seulement la présence de propos sexistes souvent dissimulés sous le couvert de l'humour.

4.5.2 Harcèlement

Les répondant.e.s n'ont pas tous la même conception de ce qu'est le harcèlement et l'assimilent souvent à des « comportements maladroits » (Reinhardt, homme) ponctuels. Pour cette raison nous avons cru bon de fournir sa définition légale à certains moments des entrevues.

Avant que nous ayons défini le harcèlement, par exemple, Raichu soulignait la fréquence des comportements déplacés à l'égard des femmes au Meltdown Montréal, tout en spécifiant que c'est moins pire à cet endroit que d'autres bars :

Oui, malheureusement [j'ai été témoin de comportements ou de paroles relevant

du harcèlement sexuel]. Je dirais que durant une année ça a dû arriver 5-6 fois, mais dont j'ai entendu parler, ça a dû plus arriver une vingtaine de fois, 20-26, pis je dois dire que le Meltdown, c'est de loin le moins pire [insiste] en termes de ce genre de comportements là. J'ai travaillé dans des bars où c'était 5-6 fois par *shift*. Pour un bar, ce n'est vraiment pas arrivé souvent, du harcèlement sexuel grave, non, mais de gestes ou de commentaires déplacés ou non nécessaires, plusieurs. Une main au cul, un commentaire dégradant, un gars trop saoul qui va essayer de coller une fille (Raichu, homme).

Après avoir précisé que le harcèlement, aux yeux de la loi, commence à partir du moment où une personne a exprimé son refus une fois et que l'autre recommence, Raichu note que le harcèlement répétitif est beaucoup moins fréquent et que ça ne concerne généralement pas les habitués :

Ça, j'en ai vu très peu, il y a eu 2-3 personnes problématiques spécifiquement, mais du harcèlement à ce niveau-là, dans le concept du répétitif, après un refus clair, c'est arrivé deux fois et ce n'était pas du tout des réguliers. (Raichu, homme)

Trois des quatre femmes interrogées sur le sujet relatent des incidents ponctuels dont elles ont été victimes. Elles disent avoir reçu des « commentaires désobligeants » (Ziggs, Tracer, femmes), avoir observé des cas occasionnels d'homophobie (Ziggs) ou avoir été victimes d'attouchements sexuels :

J'étais tranquillement aux ordinateurs avec mes potes. J'avais une robe décolletée, et là il y en a un qui arrive (pause), qui me met clairement sa main, - toute sa main- sur mon sein, et qui me dit : "c'est des vrais ou c'est des faux?". Et là je l'ai regardé, et tu t'y attends tellement pas que j'ai pas réagi, parce que tu t'attends pas à ce qu'un mec vienne te peloter les *boobs* en public... J'étais en mode "*what the fuck?*" Ouais. Donc, je ne mets plus de robes décolletées en fait. C'est *nice*, hein! (ironiquement) (Pharah, femme)

Bien que ce genre d'événements soient rares selon elle, ils semblent assez marquants pour celles qui les racontent.

Quant aux répondants hommes, ils ne rapportent pas avoir personnellement vécu des événements de la sorte et considèrent que les comportements relevant du harcèlement sont plutôt rares. Reinhardt parle d'une fréquence « très faible », en prenant soin de préciser qu'il ne « sait pas ce qu'il se passe en dehors du Melt » (autrement dit, devant le bar). De son côté, Jhin pense que le Meltdown Montréal est un endroit où ce genre de comportements ne pourrait tout simplement pas se produire. Il évoque le fait que « ça ne passerait juste pas ». Raichu et Link (hommes) considèrent que de tels comportements problématiques ont de fortes chances d'être empêchés, d'être « remis en place assez rapidement », « répondus », « gérés » (Raichu, homme) au Meltdown Montréal, contrairement à ce qui est le cas ailleurs.

4.5.3 Stigmatisation

Nous avons demandé aux répondant.e.s si les femmes fréquentant le Meltdown Montréal se font étiqueter différemment des hommes ; leurs réponses sont révélatrice des stéréotypes qui perdurent dans la culture vidéoludique et dans la culture en général.

Les étiquettes masculines mentionnées par les répondant.e.s reposent majoritairement sur le rapport des hommes au jeu : elles concernent le niveau des joueurs en contexte de jeu (bon joueur, mauvais joueur), leur comportement en jeu (*trashtalker*, *hardcore gamer*), leur personnalité de gamer (celui qui *ditch/choke*, rageur) ou s'appuient sur le stéréotype du joueur (*nerd*, *geek*).

Pour ce qui est des étiquettes accolées aux femmes, elles concernent majoritairement leur sexualité et leur physique, comme la fille « bonne [aux jeux vidéo], mais souvent moche », « la chaudasse », « la salope », « la nympho » (Pharah, femme). Tracer établit un parallèle avec le jugement pouvant être fait envers les femmes ayant une sexualité libérée :

il va y en avoir [des hommes], mettons exemple, qui couchent moins que les gens, genre une étiquette de puceau (rires). C'est triste un peu, et celui qui couche avec beaucoup, mais ça va être moins que celles [insiste] qui couchent avec beaucoup de monde. (Tracer, femme)

Chez plusieurs répondants masculins, les réponses sont plus floues en ce qui concerne les étiquettes accolées aux femmes. Certains estiment que celles-ci ne sont pas automatiquement présentes. Link (homme) affirme, par exemple, que « ça dépend de la personne », « de comment tu t'affiches en public ». Le stéréotype selon lequel les performances des femmes seraient inférieures aux hommes est parfois véhiculé selon Reinhardt et Raichu :

Bah c'est (hésitation) la plupart du temps le cliché bateau de "c'est une fille, elle ne sait pas jouer aux jeux vidéo". C'est le genre de truc que tu ne penses vraiment pas entendre en dehors de chez toi et surtout à partir du moment où tu as commencé les années 2000. Tu penses pas entendre cette phrase, mais a priori, en 2019, il y a encore des gens qui ont cette réflexion en tête, je ne peux pas les capter. (Reinhardt, homme)

Il est d'ailleurs intéressant de constater que plusieurs des étiquettes attribuées aux femmes remettent en question leur statut de « vraie » joueuse : celle qui s'est trompée de bar et celle qui vient pour ses amis versus celle qui veut vraiment jouer (Link, homme) ; celle qui choisit toujours des rôles de *support* dans les jeux (Reinhardt, homme), la joueuse de « haut niveau » qui s'est faite « *booster* » par un joueur masculin (Pharah, femme).

Bref, les hommes sont stéréotypés en fonction de leur passe-temps et les femmes, de leur corps. Alors que les stéréotypes masculins tiennent pour acquis que les hommes sont des joueurs, les stéréotypes féminins ignorent ou remettent en question le statut de joueuse des femmes.

4.6 Comportements genrés au Meltdown Montréal

Afin d'avoir une vision plus spécifique des comportements genrés qui se manifestent au Meltdown Montréal, nous avons demandé aux répondant.e.s si les femmes et les hommes qui fréquentent l'établissement ont différentes manières d'occuper l'espace, de se mouvoir et de parler.

La plupart des répondantes croient que les hommes adoptent certains comportements genrés au Meltdown Montréal sans nécessairement avoir d'exemples concrets en tête. Alors que Trundle a souvent « l'impression qu'ils se croient complètement entre mecs », Ziggs (femme) dit ne pas avoir « vu de garçon avoir un comportement toxique dans le non verbal » bien qu'elle ne « serait pas surprise s'il y en avait ». Pharah (femme) mentionne, quant à elle, qu'elle a « sûrement vécu des trucs comme ça », mais qu'elle a « banalisé la chose ». Seule Tracer dit avoir observé « clairement » des comportements genrés chez les hommes qui varient en fonction de la présence des femmes :

S'il n'y a pas de filles, ils vont agir de manière plus naturelle, ils vont moins s'imposer, ils vont parler moins fort, ils vont moins parler de certains sujets, mais s'il y a des filles, il y en a certains qui vont plus payer à boire, parler plus fort, essayer d'être plus drôles, beaucoup de blagues, etc. (Tracer, femme)

Du côté des répondants, Jhin et Raichu affirment que l'expression de « comportements masculins » s'observe « moins qu'ailleurs » (Jhin, homme) et moins « comparé aux autres bars », car les gamers seraient moins portés à reproduire des comportements typiquement masculins :

Il y en a moins [que dans les autres bars] parce qu'autant la communauté masculine de gamers ont certains traits qui sont typiquement masculins qui sont très forts, la masculinité générique est souvent beaucoup moins présente dans ce groupe-là en termes de, tu sais, quand je parle de condition physique, de musculature, tu n'as pas nécessairement les discussions qui tournent en bataille.

Il n'y a presque pas de ça parce que la communauté de *gamers* de base est une communauté qui est assez atypique, qui se sont tournés vers le *gaming* dû au fait qu'ils étaient atypiques *in the first place* quand ils étaient plus jeunes. (Raichu, homme)

Deux répondants indiquent néanmoins que les hommes « parlent plus fort » et se mettent « plus au centre » (Link, homme) :

Oui, tu vas avoir des comportements typiquement genrés des deux côtés à certains niveaux. Les gars ont plus d'égo, ont tendance à parler un peu plus fort. Quand on fait Just Dance à la fin de la soirée, c'est quasiment que des filles qui dansent, les gars non. Tu vas retrouver ces stéréotypes-là, mais ils sont beaucoup moins toxiques que dans les autres bars où je suis sorti et où j'ai travaillé. (Raichu, homme)

Bref, certains comportements « masculins » sont définis (parler fort, prendre plus de place, offrir des verres, utiliser l'humour, etc.) et jugés plus manifestes dans certaines conditions (présence des femmes, stade de la soirée, type d'activité, etc.), mais ne semblent pas prédominants.

Pour ce qui est des comportements genrés des femmes qui fréquentent le Meltdown Montréal, plusieurs répondant.e.s ne sont pas convaincu.e.s d'en avoir vus. En effet, Pharah dit ne pas savoir « ce qu'est un comportement genré féminin » ou encore qu'il n'y aurait « pas de comportements féminins », alors que deux des répondants hommes affirment ne pas savoir s'ils en ont observés.

Selon Ziggs, les comportements genrés féminins consistent en une propension à jouer davantage que les hommes à certains jeux considérés comme féminins (*party games*, jeux de la licence Nintendo, *Just dance*). Ziggs (femme) pense également que les femmes ont tendance à être plus inclusives et qu'elles accueillent les nouveaux et nouvelles client.e.s plus chaleureusement. De son côté, Tracer aborde le fait qu'il y aurait « certaines » (femmes) dégageant « un petit quelque chose en plus [en présence

masculine] », bien que cela soit « rare ». Celles-ci chercheraient à attirer l'attention des hommes par leur manière de danser par exemple.

Enfin, Jhin est d'avis que les femmes jouent à des jeux différents des hommes, mais qu'elles n'ont pas des comportements aussi stéréotypés qu'ailleurs parce qu'elles sont habituées d'être en présence d'hommes :

Je dirais qu'il y a plus de femmes que d'hommes qui vont jouer à *Just Dance*. Oui, il y a des femmes qui ont des comportements féminins je te dirais, mais comme (hésitation) encore là moins (rires) Wow, c'est un *brainstorm* ton affaire! (rires). Je trouve que les filles au Melt, ça a l'air de filles qui ont des amis gars, des filles qui s'entendent bien avec des gars, donc encore là il y a moins de comportements "fifilles", moins qu'ailleurs. (Jhin, homme)

De son point de vue, le fait que les rapports femmes/hommes aient moins tendance à être de l'ordre de la séduction au Meltdown Montréal contribue à diminuer l'expression de comportements genrés.

Bref, les comportements genrés chez les hommes sont plus facilement identifiés que ceux des femmes. Les répondant.e.s semblent toutefois croire qu'ils sont moins prégnants que dans d'autres types d'établissements.

4.7 Influence du contexte sur les rapports de genre au Meltdown Montréal

4.7.1 Influence du contexte de bar

Puisque le Meltdown est un bar, les rapports sociaux qui s'y déroulent se font souvent sous l'influence de l'alcool. Nous nous sommes donc demandé à quel point ce contexte influence la manière dont les clients interagissent.

Selon les trois quarts des répondant.e.s, la présence d'alcool influence clairement les dynamiques entre les hommes et les femmes. Seuls deux des huit répondant.e.s estiment que ça ne change rien, notamment parce qu'il est possible de « boire partout » (Jhin, homme). Les réponses des répondantes et des répondants sur le sujet sont néanmoins différentes. Les répondantes pensent toutes que les hommes « vont beaucoup plus vers les femmes » que l'inverse et ont une plus grande « facilité d'approche » en présence d'alcool (Tracer, femme). Pharah est d'avis que l'alcool rend les hommes plus insistants et les femmes plus vulnérables :

Déjà si c'est quelqu'un de nouveau qui est quand même jolie etc., ils vont tous tourner autour et elle va se faire offrir des verres, etc., voire ils vont essayer de la saouler pour que ça soit plus facile à draguer, etc. Ouais. (Pharah, femme)

Trundle fait un constat semblable : « vu que c'est un bar [...], on [les femmes] se fait plus draguer au Melt » ; une situation qu'elle ne voit pas d'un œil positif, car la drague n'est pas toujours souhaitée. Elle indique toutefois que les discussions sous l'influence d'alcool sont souvent plus profondes et « intéressantes » :

C'est le seul truc que je trouve dommage au Melt c'est que je suis venue juste pour jouer et faire des connaissances, mais au final je me fais souvent draguer. Et comme je ne suis pas très douée avec ça souvent, les mecs se font des idées (rires). Pis quand on boit de l'alcool, on est moins timides, on est plus désinhibés (pause). Bah c'est là aussi où il y a le plus de conversations intéressantes, mais c'est aussi là où tu te fais le plus draguer. C'est à double tranchant en fait (rires). (Trundle, femme)

La consommation d'alcool amène donc à la fois du positif et du négatif : elle permet de socialiser plus simplement et plus librement, mais cette opportunité s'accompagne du risque de subir de la drague non désirée.

Trois des quatre répondants hommes font également remarquer que la consommation d'alcool a un impact sur les rapports de genre au Meltdown, mais contrairement aux

femmes, ils ne donnent pas d'exemples précis sur la nature de ces changements et restent dans une description non genrée et neutre du phénomène. Ils affirment ainsi que les « relations hommes-femmes dans le bar [...] [vont] forcément être altérées par ça [l'alcool] » (Reinhardt, homme), que « la présence d'alcool influence les rapports hommes-femmes en tout temps de toute façon » (Raichu, homme), que cela « détend plus » et permet d'être « plus à l'aise avec tout le monde, pour parler à telle ou telle personne » (Link, homme).

On a peut-être plus tendance à offrir des verres aux femmes... Quoique, je me fais très souvent payer des verres (rires) sûrement que le quota dit qu'elles en reçoivent plus, mais je ne suis pas du genre à en offrir plus aux femmes qu'aux hommes. (Reinhardt, homme)

Jhin souligne, dans le cadre d'une autre question posée en entrevue, que les relations femmes/hommes sont davantage basées sur l'amitié que sur la drague au Meltdown Montréal comparativement à d'autres établissements, comme c'est le cas dans la communauté LGBTQIA+ :

Ailleurs, ça va juste être de la *cruise*, même si c'est sûr qu'il y en a, mais c'est pas juste ça. Ça paraît que là-bas il y a des filles pis des gars qui sont amis pis que l'amitié est *over* de la séduction et qu'il y aura pas plus, tu comprends? C'est drôle, mais des comportements comme ça, j'en ai beaucoup vus dans le village [gay], des amitiés comme ça. [...] c'est drôle, mais il y a beaucoup de filles et gars qui sont amis, peut-être parce qu'il n'y a pas de rapport de séduction. Ça au Meltdown j'en vois des amitiés comme ça, et c'est rare que tu voies ça dans les bars. Je trouve qu'au Meltdown il y a beaucoup plus de rapports d'amitié qu'ailleurs, même s'il y a le côté bar. (Jhin, homme)

Le constat des participantes et des participants concernant l'impact du contexte de bar sur les rapports de genre est donc différent : bien qu'elles/ils reconnaissent tous que l'alcool affecte les dynamiques de genre au sein de l'établissement, les participantes précisent que cette désinhibition pousse les hommes à draguer les femmes plus que l'inverse.

4.7.2 Influence du contexte de jeu

Nous avons également interrogé les participant.e.s concernant l'influence du contexte de jeu sur les rapports de genre au Meltdown Montréal.

La majorité des participant.e.s reconnaissent les impacts de la pratique du jeu sur les rapports de genre, mais décrivent des conséquences différentes. Selon certain.e.s, le contexte de jeu favorise la reproduction de certains stéréotypes concernant les joueuses qui sont « réducteurs envers les filles » (Ziggs, femme) ; toutefois, il permet aussi de créer des liens sociaux axés autour d'une passion commune pour le jeu vidéo, contrairement à ce que l'on peut observer dans des bars plus « classiques » (Link, homme). Trundle est, pour sa part, d'avis que les hommes s'intéressent plus aux femmes qu'ils rencontrent au Meltdown qu'à celles qu'ils rencontrent dans d'autres bars, car ils présument qu'elles sont joueuses :

Bah (hésitation) je ne sais pas, peut-être que les gars se disent que déjà les filles qui viennent là sont toutes gameuses, donc ils s'intéressent plus que s'ils rencontraient quelqu'un de random dans un autre bar ou quoi. Du coup, ils ont plus tendance à parler et à s'intéresser plus à toi qu'ailleurs. (Trundle, femme)

Reinhardt mentionne que « dans un bar normal, ça ne serait pas du tout la même dynamique », mettant de l'avant « l'aspect bar et l'aspect jeu » sans être explicite sur l'influence de cette double fonction de l'établissement. En revanche, pour Raichu, le fait que l'établissement soit un bar prend le dessus sur la pratique du jeu, du moins en ce qui concerne les rapports sociaux de genre : « La dynamique hommes/femmes dans un bar est tellement plus forte qu'elle efface la dynamique de gamers, donc je ne pense pas que les jeux vidéo aient un gros impact. Je pense que l'aspect bar passe au-dessus » (Raichu, homme). Pour Link (homme), cet impact est également présent, « mais encore une fois, ça dépend du sujet, si c'est sur un jeu, du quotidien, des petits trucs comme ça ».

Bien que l'impact du contexte de jeu sur les rapports de genre fasse l'unanimité chez les répondant.e.s, ces dernier.ère.s ont des perceptions différentes de cet impact, allant de la reproduction de stéréotype à l'établissement de forts liens sociaux, en passant par le renforcement de l'intérêt amoureux envers les femmes.

4.7.3 Faible présence des femmes dans le sport électronique

Les répondant.e.s ont été interrogé.e.s sur la fréquence de diffusion des compétitions eSportives féminines au Meltdown Montréal. Les trois quarts des répondant.e.s pensent que le contenu diffusé au Meltdown Montréal met davantage de l'avant les joueurs que les joueuses. La raison principale évoquée est la proportion nettement inférieure d'équipes féminines et de femmes dans l'univers du sport électronique : Ziggs (femme) pense que cela est « dû au bassin qu'on a au niveau des compétitions » ; Tracer (femme) aborde le fait « qu'en général il y a moins de filles donc moins de tournois féminins » ; Jhin parle d'une « proportion » d'hommes supérieure. Reinhardt fait remarquer qu'étant donné le caractère inégalitaire de la scène eSportive il serait difficile, pour le Meltdown Montréal, d'offrir à la clientèle un contenu qui respecterait l'équité de genre :

Bah, il y a très peu de compétitions féminines, donc comment veux-tu la diffuser ? Je sais qu'il y avait [l'équipe féminine] les *Sailor Scouts*. À chaque fois qu'on pouvait mettre leur *stream*, il était mis. [...] Si on parle de compétition pure, c'est qu'il y a moins de présence féminine sur la scène compétitive, donc c'est difficile en fait. (Reinhardt, homme)

Il ajoute qu'il est toujours possible pour les client.e.s de demander aux employé.e.s de changer le contenu. La vision que Raichu a de la diffusion du contenu masculin et féminin est en revanche plus optimiste, tout en reconnaissant la plus faible proportion de compétitions féminines diffusées. Celui-ci estime que le Meltdown Montréal fait un effort considérable pour diffuser le plus de compétitions féminines possible :

Bah en termes de proportion de ce qui est disponible, on diffuse plus de contenu féminin que masculin, parce que pour chaque compétition féminine t'en as 22 masculines. Faque, en bout de ligne, si on diffuse 4 compétitions féminines, on a diffusé 100 % de la scène esports féminine vs 4 masculines. On a fait 5 % en termes de ratio. Mais oui, il y a plus souvent des compétitions masculines qui jouent sur les streams parce qu'il y a beaucoup plus de compétitions masculines. (Raichu, homme)

Le témoignage de Tracer confirme d'ailleurs cette discrimination positive :

[Une employée] diffuse toujours des filles. J'aime les *streams* de filles parce que c'est plus animé, pis c'est beau de voir une fille jouer, pis souvent il y a moins de *viewers*, donc rendus là, si on peut les encourager, pourquoi pas! Il y en a des bonnes, c'est cool à regarder, plus de couleurs aussi (rires). (Tracer, femme)

Par ailleurs, Pharah et Trundle pensent que le bar diffuse des compétitions féminines pour faire plaisir aux hommes qui aiment voir des filles à l'écran :

Il y a beaucoup plus de femmes qui sont diffusées, parce qu'il y a plus de mecs dans le bar et puis aussi je pense que la personne qui met des *streams* aime beaucoup plus regarder des femmes que des hommes, parce que c'est un homme. (Pharah, femme)

Nous observons ainsi un contraste entre la perception des femmes et des hommes sur ce point.

Les raisons de cette plus faible présence féminine dans le sport électronique ne sont pas logiques selon certain.e.s répondant.e.s. Link dit qu'il s'agit d'une question de « mentalité » et de perceptions des filles dans l'eSport, alors que Reinhardt exprime une incompréhension totale quant à cette inégalité :

Je voudrais vraiment savoir ce qui bloque. Par exemple, pourquoi on a toujours pas d'équipe féminine de *League of Legends*? Ça m'échappe totalement, je ne comprends pas. Il y en a une en Russie qui s'est fait humilier. C'est la pire vidéo de sexisme qu'on peut voir dans le jeu vidéo. Juste le concept même de cette équipe je trouve ça horrible. (Reinhardt, homme)

Nous avons également demandé aux participant.e.s comment la plus faible présence des femmes dans certaines équipes et compétitions eSportives influence-t-elle la place accordée aux femmes et les dynamiques de genre au Meltdown Montréal. Les points de vue exprimés à ce sujet sont semblables du côté des participants et des participantes. Selon elles/eux, ceci influencerait « l'idée selon laquelle il y a moins de femmes qui sont bonnes [aux jeux vidéo] » (Ziggs, femme). Pharah (femme) va même jusqu'à dire que cela influence « le comportement des mecs » au Meltdown Montréal comme partout dans le monde. Selon Tracer, « s'il y avait plus de filles dans le monde du eSports, peut-être qu'il y aurait plus de filles qui se sentiraient à l'aise avec les jeux vidéo ». Elle rappelle que l'éducation genrée forge les intérêts des hommes et des femmes :

Les garçons sont plus souvent poussés vers les ordinateurs, mais c'est rare que des parents vont pousser leur fille pour qu'elle joue aux jeux vidéo. "Va jouer ailleurs, va faire tes cheveux" ou *whatever* (rires) souvent leur amusement, c'est ça (rires). (Tracer, femme)

Trundle (femme) est d'avis que certains hommes ont conscience de ce phénomène et « qu'ils vont (hésitation) essayer de les intégrer [les femmes] pour pas qu'elles se sentent rejetées ».

En somme, selon la majorité des répondant.e.s, le fait que la diffusion de compétitions féminines au Meltdown Montréal soit moins fréquente, car les compétitions et équipes féminines sont plus rares, contribue à reproduire le stéréotype selon lequel les femmes ont des capacités inférieures en ce qui concerne la pratique du jeu vidéo et n'encourage pas les femmes à s'y adonner.

4.7.4 Stéréotypes vidéoludiques

Nous avons interrogé les répondant.e.s sur leur perception des stéréotypes de genre dans les jeux vidéo et de leur possible impact sur la place accordée aux femmes au Meltdown Montréal.

Sur ce point, la majorité des répondant.e.s affirment qu'il y a plusieurs stéréotypes de genre dans les jeux vidéo, mais pour plusieurs d'entre elles/eux, ils concernent autant les femmes que les hommes : « oui il y a une exagération de stéréotypes féminins et masculins dans les jeux vidéo, ça a toujours été le cas, mais je pense qu'elle est assez équivalente pour les deux genres » (Raichu, homme). C'est surtout l'hypersexualisation des personnages féminins et le physique stéréotypé des personnages masculins qui retiennent l'attention des participant.e.s. Ziggs (femme) mentionne qu'il y a « souvent des femmes qui sont très sexy, qui font du combat en bikini avec des gros seins », que « l'homme doit aussi être un homme fort, viril » ; Tracer relève la présence de personnages masculins « tous musclés, avec des gros bras » ; Pharah remarque que pour « les meufs, c'est genre : sois belle et tais-toi » (Pharah, femme). D'autres répondants parlent de personnages féminins avec des attributs exagérés : « gros nibards et tout le bordel » (Trundle, femme), habillés « en bikini » (Reinhardt, homme) ou encore des représentations « à l'extrême pour les deux genres » (Raichu, homme).

La plupart des répondant.e.s pensent que ces stéréotypes ont un impact sur les rapports de genre dans les communautés de joueur.euse.s dont celle du Meltdown Montréal : « Ça fait que la première idée que tu te fais d'une gameuse, c'est une fille sexy en petit maillot, avec des petits Mario sur les fesses pis qui joue cambrée devant son ordi, mais ce n'est pas du tout ça la réalité, là (rires). » (Tracer, femme)

Ces représentations et leurs impacts sont perçus comme problématiques. Reinhardt et Raichu évoquent le fait que la présence de ces stéréotypes relève d'impératifs économiques, affirmant que « ça a toujours été ça parce que c'est une pub qui marche » (Reinhardt, homme) ou que « le sexe vend, ça a toujours vendu, ça a toujours été le cas, il y en a qui vont trop loin » (Raichu, homme). Reinhardt explique néanmoins que le jeu vidéo n'est pas le seul média à véhiculer de tels stéréotypes :

Les femmes sont souvent belles, les hommes souvent jolis aussi, sauf si ce sont des monstres dans les deux genres, mais en même temps c'est normal, qui a envie de jouer un gros tas de morve ? [...] C'est forcé que ça influence, mais autant qu'un clip musical avec des femmes en bikini derrière ou avec des gars torse nu. Pour moi, il y a autant d'influence par là que par le jeu vidéo. (Reinhardt, homme)

Selon Raichu, ces représentations stéréotypées influencent chaque personne de manière différente et ont au moins l'effet positif de provoquer des échanges dans les groupes de discussion mixtes du Meltdown Montréal :

Je pense que c'est beaucoup plus du cas par cas. Chacun a sa vision de comment les hommes et les femmes sont représentés dans les jeux. Il y a beaucoup de conversations autour de ça au Meltdown par contre, peut-être que ça a un impact au niveau du fait que ça génère [insiste] des conversations pis des discussions dans les groupes mixtes particulièrement, mais après ça, c'est dur à dire. (Raichu, homme)

Bref, la plupart des répondant.e.s sont d'avis que les stéréotypes vidéoludiques concernent autant les femmes que les hommes et existent en raison d'impératifs économiques. Selon elles/eux, ils influencent négativement les rapports de genre dans les communautés de joueur.euse.s comme le Meltdown Montréal.

CHAPITRE 5

DISCUSSION DES RÉSULTATS

Dans ce chapitre, nous brossons d'abord un portrait de la situation imparfaite, mais encourageante des femmes au Meltdown Montréal qui se dégage des entrevues réalisées avec huit habitué.e.s de la place. Nous mettons ensuite en relation les données recueillies lors de nos entrevues avec des théories pertinentes, dont certaines présentées dans notre cadre théorique, afin d'approfondir notre compréhension de cette situation. Puisque l'un de nos objectifs est de fournir des pistes de solution pour améliorer la situation des femmes dans des endroits comme le Meltdown Montréal, nous relevons un ensemble de facteurs qui sont susceptibles de nuire à leur parfaite intégration et à l'établissement de meilleurs rapports de genre au sein de ce bar eSportif, soit : la persistance d'une vision binaire des genres, le stéréotype de la mauvaise joueuse, le phénomène du *solo status*, la disposition des lieux au Meltdown Montréal, la sexualisation des femmes dans la culture vidéoludique, la masculinité complice et le négativisme, de même que le *white knighting*.

5.1 Portrait global de la situation

Si l'on se base sur l'analyse des entrevues réalisées avec huit client.e.s régulier.ère.s du Meltdown Montréal, la situation des femmes dans cette communauté vidéoludique locale est imparfaite, mais encourageante en comparaison avec le portrait qui est généralement fait, dans les médias et la littérature, de la situation des femmes dans la culture vidéoludique.

La majorité des répondant.e.s ne relèvent pas, lorsqu'on leur demande directement, de différences flagrantes en ce qui concerne les motivations des femmes et des hommes à fréquenter le Meltdown Montréal ou encore leurs intérêts et aptitudes de jeu. Les quelques répondant.e.s qui notent des différences sur ces aspects les expliquent par un accès plus précoce des hommes à l'univers du jeu vidéo, plutôt que par la biologie. Par contre, la majorité des répondant.e.s conçoivent la compétitivité comme un trait davantage masculin, non pas nécessairement en raison de la biologie, mais à cause de la prédominance des hommes dans le sport électronique. Lorsqu'une femme est compétitive, soulignent certain.e.s répondant.e.s, c'est pour briser le stéréotype selon lequel les femmes seraient moins bonnes que les hommes aux jeux vidéo. Cette même motivation fait en sorte, selon les femmes qui ont participé à l'étude, que les joueuses ressentent davantage de pression à la performance que les hommes lorsqu'elles jouent en public, même si elles prennent moins souvent part à des compétitions.

Pour ce qui est de la place accordée aux femmes au sein de l'établissement, les participant.e.s sont d'accord pour dire que les femmes, même si elles sont sous-représentées au Meltdown Montréal (en particulier celles s'inscrivant dans la communauté LGBTQAI+)²⁹ parviennent à se tailler une place dans la communauté vidéoludique locale du Meltdown Montréal qui est généralement bienveillante et respectueuse à leur égard. L'esprit d'entraide propre à cet endroit communautaire semble faciliter leur intégration, du moins pour celles qui parviennent à entrer dans le cercle des habitué.e.s de la place. Certain.e.s répondant.e.s laissent en outre croire que les femmes avec une forte personnalité parviennent davantage à s'imposer. On peut donc se demander si toutes les femmes arrivent aussi facilement à s'intégrer dans cette

²⁹ Même si nous avons adopté une approche intersectionnelle, il n'a pas été possible, dans le cadre de cette recherche, d'étudier les sources d'oppression supplémentaires auxquelles feraient face les femmes issues de la communauté LGBTQAI+ en raison du trop petit nombre de participant.e.s à la recherche qui ne s'identifiaient pas comme faisant partie de cette communauté.

communauté. De plus, si l'on se fie aux témoignages récoltés, les femmes ne s'adonnent pas aux mêmes activités que les hommes au Meltdown Montréal. La majorité des répondant.e.s estiment que les femmes jouent moins, prennent moins part aux compétitions et initient moins de parties que les hommes, à moins d'être des joueuses aguerries.

Pour ce qui est des rapports femmes/hommes en contexte de jeu, plusieurs répondant.e.s soulignent que la mixité des genres dépend du type d'activité pratiquée : les groupes qui s'adonnent à la pratique compétitive du jeu vidéo sont majoritairement masculins, alors que les groupes faisant des parties de jeu amicales sur consoles sont généralement mixtes. Par ailleurs, une majorité de répondant.e.s affirment que les hommes donnent plus de conseils et fournissent plus d'aide que les femmes, en raison de leur égo ou parce qu'ils sont plus expérimentés dans le domaine du jeu vidéo.

Quant aux rapports femmes/hommes en contexte de discussion hors-jeu, la majorité des répondant.e.s estiment qu'il existe des groupes de discussion mixtes et des groupes de discussion masculins. Selon certain.e.s, les sujets de conversation sont plus techniques et tournent davantage autour des jeux vidéo dans les groupes masculins. La fréquence de participation des femmes aux conversations est jugée semblable à celle des hommes par la moitié des répondant.e.s, mais inférieure ou décroissante en cours de discussion pour l'autre moitié des participant.e.s. Certain.e.s répondant.e.s spécifient que la parole des femmes est moins respectée que celle des hommes lorsque le sujet de conversation porte sur le jeu vidéo. La majorité des participant.e.s ne considèrent toutefois pas que le phénomène de la mecspliation est systémique au Meltdown Montréal. L'interruption de la parole d'une personne qui s'y connaît sur un sujet est perçue, par la majorité des répondant.e.s, comme un phénomène pouvant aussi bien se produire lors des conversations entre hommes et pouvant être initié par n'importe quel individu, peu importe son identité de genre.

En ce qui a trait aux problématiques de genre, il est intéressant de constater que les perceptions des répondantes et des répondants divergent de façon assez marquante. Les femmes interrogées dans le cadre de l'étude relèvent l'existence, au Meltdown Montréal, d'une discrimination basée sur le genre en lien avec le stéréotype que les femmes ne seraient pas de bonnes joueuses, alors que les hommes relèvent seulement quelques cas isolés de propos sexistes prenant la forme de mauvaises blagues. Pour ce qui est du harcèlement, trois des femmes répondantes confient avoir été victimes de comportements déplacés ponctuels, alors que la grande majorité des hommes ayant participé à l'étude insistent sur la rareté du phénomène au Meltdown Montréal. De plus, les répondants identifient peu d'étiquettes accolées aux femmes, alors que les répondantes mentionnent un certain nombre d'étiquettes qui concernent le corps des femmes et leur vie sexuelle ou nient leur « vraie » nature de gameuse, contrairement aux étiquettes apposées aux hommes qui sont en lien avec leur statut de joueur ou leurs performances.

En ce qui a trait aux comportements genrés performés par les femmes et les hommes au Meltdown Montréal, les répondant.e.s en remarquent un peu plus du côté des hommes que des femmes, mais certain.e.s spécifient qu'ils sont moins exacerbés que dans d'autres bars parce que les *gameurs* ne se conforment pas au modèle de masculinité hégémonique ou parce que l'endroit n'est pas axé sur les rapports de séduction. Quant aux comportements genrés des femmes, ils semblent se limiter au fait de jouer à des « jeux de fille » si l'on se fie aux répondant.e.s.

Pour ce qui est de l'influence du contexte sur les rapports de genre au Meltdown Montréal, le fait d'être dans un bar où il y a consommation d'alcool encourage, selon plusieurs participant.es., les hommes à draguer les femmes, ce qui n'est pas toujours souhaité par ces dernières. Les participant.e.s relèvent plusieurs impacts du contexte de jeu sur les rapports de genre dont la reproduction des stéréotypes inhérents à la culture vidéoludique, de même que le renforcement des liens sociaux ou de l'intérêt amoureux

envers les femmes. La diffusion d'un plus grand nombre de compétitions masculines que féminines au Meltdown Montréal (par la force des choses) a, selon la majorité des répondant.e.s, une influence sur la perception des femmes comme étant de moins bonnes joueuses que les hommes. En ce qui concerne les stéréotypes vidéoludiques, les participant.e.s croient qu'ils ternissent autant l'image des femmes que des hommes et qu'ils affectent négativement les communautés de joueurs.euse.s. De façon générale, les participant.e.s, hommes comme femmes, semblent sensibles, voire critiques, par rapport aux inégalités femmes/hommes et à la représentation des femmes dans l'univers des jeux vidéo. Les hommes semblent toutefois plus aveugles que les femmes aux problèmes de sexisme et de harcèlement.

5.2 Facteurs qui pourraient nuire à l'intégration des femmes au Meltdown Montréal

Puisque l'un des objectifs de la recherche est d'émettre des recommandations aux bars eSportifs pour les aider à favoriser la diversité, il s'agira, dans cette section, de répertorier une série de facteurs qui pourraient nuire à l'intégration des femmes au sein de ce type d'établissement en se basant sur les constats généraux qui émanent des entrevues avec les participant.e.s.

5.2.1 La vision binaire des genres

L'un des premiers facteurs qui pourraient faire obstacle à l'intégration des femmes au Meltdown Montréal est la persistance d'une vision binaire des genres.

La grande majorité des participant.e.s à la recherche disent, lorsqu'on leur pose directement la question, ne pas percevoir de différences majeures entre les femmes et les hommes en ce qui a trait à leurs motivations, aptitudes, performances et comportements (sauf en ce qui concerne la compétitivité). Toutefois, la différenciation

femmes/hommes est récurrente dans leur discours : les femmes sont plus accueillantes, sociables, inclusives, émotives et ont des comportements « filles », par exemple. Lorsque les participant.e.s relèvent certaines différences, elles/ils les conçoivent généralement comme étant socialement construites, c'est-à-dire résultant de la socialisation et de l'éducation. On peut donc supposer qu'elles/ils adhèrent majoritairement à une conception selon laquelle les différences femmes/hommes sont acquises et non innées, propre à la deuxième et troisième vague du féminisme (Clair, 2012).

Quelques participant.e.s pensent que les différences de goûts et de comportements dépendent davantage de la personnalité des individus que de leur genre, conformément à la vision du genre comme un continuum sur lequel chaque individu se situe à différents degrés, typique de la troisième vague du féminisme (Butler, 1990). D'autres semblent toutefois avoir une vision binaire des genres selon laquelle la culture « conditionne » de manière semblable les individus d'un même genre, ce qui apparaît davantage en phase avec les idées défendues par la deuxième vague du féminisme. Cette conception du genre comme identité sociale hétéronormée classe les individus en deux groupes distincts dont les membres ont des centres d'intérêt, goûts et comportements similaires.

Une telle conception binaire des genres a tendance à occulter les différences entre femmes et les différentes réalités des minorités (de genre, sexuelles et ethniques). Elle risque également de reconduire certains stéréotypes nocifs comme celui que les femmes ne sont pas des bonnes joueuses parce qu'elles n'ont pas été autant exposées aux jeux vidéo que les hommes.

5.2.2 Le stéréotype de la mauvaise joueuse

Le stéréotype de la mauvaise joueuse (ou de la non-joueuse) ressort, dans les entrevues, comme l'un des facteurs qui entravent le plus l'intégration des femmes au Meltdown Montréal.

Les femmes dans les communautés de joueur.euse.s ont longtemps été minoritaires et considérées comme les « autres » ou des intruses (Fox et Tang dans Kowert et al., 2017, p. 119). Leur intégration dans la culture vidéoludique souffre encore, selon Lien (2013), de ces préjugés et de ces constructions sociales. En effet, le bon joueur est présumé blanc, cisgenre et hétérosexuel, ce qui a pour effet de placer les femmes dans la catégorie des moins bonnes joueuses :

The powerful association of masculine subjects as gamers and game designers as well as the presumption (through technologies generally) of (male) competence and ability have positioned women and girls unerringly as 'less able,' 'less competent,' and as 'casual' gamers. (Jenson et De Castell, 2010)

Aujourd'hui encore, les femmes sont associées aux jeux dits plus « *casual* », en opposition aux jeux « *hardcore* » qui nécessitent plus d'investissement et de performances et qui s'adressent prioritairement aux hommes :

Conversely, men are thought to be « hard-core » gamers, playing more complex and competitive games on dedicated consoles, identifying with the gaming community, and sometimes even engaging in competitive electronic sports where they can earn prize money in international tournaments (Paaßen et al., 2017).

On imagine souvent les joueuses passives, jouant à des productions vidéoludiques non violentes, préférant des contenus plus familiaux, moins guerriers, car l'image d'une femme qui tient un fusil est trop choquante :

I keep reading about articles and studies where experts say girls don't like

shooting and blasting games but instead prefer quiet, contemplative games with well-rounded characters and storylines that stimulate their imagination. I'd venture to say, however, that these studies are a reflection of how we condition girls to be passive. The image of a woman with a gun is too shocking, too disruptive and threatening to the male dominant order of things. (Aliza Sherman, *Cyberrrrl* dans Cassell et Jenkins, 1999, p. 335)

Cette catégorisation femmes/hommes en fonction du type de jeu tire en partie ses origines d'un discours sportif normatif datant de plusieurs décennies. Lorsqu'on s'intéresse à l'histoire de l'inclusion des femmes dans le milieu sportif, on constate que leur participation est assez récente. En effet, leur participation aux compétitions sportives a souvent été régulée ou remise en question selon trois critères : 1) médical : avoir les conditions physiques nécessaires pour participer à de telles activités; 2) esthétique : le sport serait supposément inélégant à pratiquer pour les femmes et 3) social : le sport ne serait pas une activité socialement associée à la féminité (Taylor, 2012, p. 121). Ayant évolué avec un cadre hérité du sport traditionnel qui met la performance et l'élitisme au cœur de sa pratique, le sport électronique et les endroits qui y sont dédiés sont susceptibles de reproduire cette structure hiérarchique des performances féminines et masculines.

Même si les participant.e.s à la recherche n'adhèrent pas au stéréotype selon lequel les femmes s'y connaissent peu en matière de jeux vidéo, plusieurs d'entre elles/eux relèvent à maintes reprises l'impact négatif de ce stéréotype sur les femmes fréquentant le Meltdown Montréal. Selon plusieurs répondant.e.s, la peur de reproduire ce stéréotype fait en sorte que les femmes jouent moins souvent en public, qu'elles prennent moins souvent part aux compétitions et qu'elles ressentent plus de pression à la performance lorsqu'elles le font. Ces constats font d'ailleurs écho aux propos de Sekaquaptewa et Thompson (2003) : « When one's group is stereotyped as poor performers in a given domain, the heightened concern that one might possibly confirm that stereotype can have the result of actually diminishing performance » (2003, p. 69).

On peut supposer que c'est en partie à cause de ce stéréotype que les femmes au Meltdown Montréal subissent de la discrimination implicite : on les laisse parfois gagner, on les invite moins à faire des parties et on ne les encourage pas autant que les hommes à compétitionner. On peut aussi se demander si c'est en raison de ce stéréotype qu'elles sont moins impliquées dans les conversations tournant autour des jeux vidéo et moins prises en considération lorsqu'elles s'expriment sur le sujet. En effet, selon Taylor (2012), paraître à l'affût de l'actualité vidéoludique est, pour les joueur.euse.s, une extension de la notion de « *fandom* » qui légitime la place d'une personne au sein de la communauté vidéoludique. Ne pas avoir l'air au courant de ce qui se passe dans le domaine du jeu vidéo ou sur la scène eSportive peut donc avoir comme impact l'ostracisation d'une personne, la remise en question de son appartenance à la communauté vidéoludique, voire la négation de sa réelle passion pour le jeu.

On peut finalement supposer que ce stéréotype alimente le manque de confiance et le syndrome de l'imposteur chez les femmes qui veulent s'intégrer à une communauté vidéoludique locale. Ce syndrome est défini comme la propension d'un individu à sous-estimer ses performances et à penser qu'il n'est pas à sa place ou encore, que sa réussite ou son intégration serait une erreur. Les conséquences de ce syndrome sont, entre autres, la perte de confiance en soi, l'anxiété ou la frustration due à l'incapacité de se sentir responsable de ses succès (Kolligian Jr. et Sterberg, 1991, p. 309).

Le fait que les femmes limitent leurs activités au Meltdown Montréal et se font plus discrètes peut possiblement être expliqué par leur tendance à sous-estimer leurs habiletés de jeu et leur légitimité au sein de cette communauté vidéoludique locale, de la même façon que les jeunes femmes sont souvent moins poussées à entreprendre des activités ou des carrières dans les domaines des sciences, de la technologie ou de l'informatique (Lien, 2013). Selon une étude de Chassangre, les femmes souffrent davantage de ce syndrome, notamment à cause de la perception que le masculin est la norme :

En réalité, si les hommes et les femmes sont également touchés par ce syndrome, les femmes semblent être toutefois plus vulnérables. Des attentes moindres quant à leurs performances et une plus faible évaluation de leurs capacités peuvent l'induire. Les hommes auraient davantage de support de la part de mentors particuliers ou de la société en général. Les stéréotypes sociaux auraient de plus une influence majeure dans l'apparition et le maintien du SI [syndrome de l'imposteur]. (2016, p. 41)

L'étude mentionne également que les femmes ont tendance à davantage ressentir ce syndrome lorsqu'elles sont seules dans un groupe d'hommes. Le syndrome de l'imposteur peut donc être mis en parallèle avec la situation de *solo status* dans laquelle se trouvent les femmes au Meltdown Montréal.

5.2.3 Le *solo status*

Le phénomène du *solo status* pourrait être un autre facteur qui ralentit l'intégration des femmes au sein du bar eSportif Meltdown Montréal.

Ce phénomène, déjà reconnu dans les communautés de joueur.euse.s, réfère au fait que les personnes de groupes minoritaires (ici les femmes) ressentent le désir d'être entourées de personnes du même genre par besoin de sécurité et d'appartenance :

Recent work on solo status indicates that being the only member of one's gender in a group is a different experience for women and men. For example, women and men expecting to perform a task as part of a group report very different concerns when they anticipate solo status. Women in this situation express a desire to change the gender composition of the group (i.e., add more members of their own gender) while men do not, suggesting women's apprehension about being solos. (Sekaquaptewa et Thompson, 2003, p. 69)

En effet, certaines participantes à l'étude suggèrent qu'il n'y a pas suffisamment de femmes au Meltdown Montréal. D'autres témoignages rapportent que les clientes ont tendance à se regrouper et à jouer ensemble dès qu'elles en ont l'occasion ou encore, qu'elles ne vont pas dans le fond du bar quand elles sont seules, qu'elles jouent

rarement au PC en solo et qu'elles ont de la difficulté à intégrer des équipes lorsqu'elles sont la seule femme présente. On peut donc se demander si le fait que le Meltdown Montréal accueille une majorité d'hommes affecte la confiance des femmes et leur sentiment de légitimité dans ces lieux, comme c'est le cas dans d'autres milieux technophiles (Taylor, 2012). La prédominance d'un public masculin au sein de l'établissement pourrait faire en sorte que les hommes ont davantage d'occasions de nouer des liens d'amitié entre eux, ce qui aurait pour conséquence, selon Fox et Tang, d'isoler les femmes dans le milieu du jeu vidéo : « These bonding experiences may reinforce masculine norms in the video games setting, and this bolstering of the in-group (men) may also promote isolation or denigration of the outgroup (women) » (Fox et Tang dans Kowert et al., 2017, p. 119).

Bref, le fait que des femmes se retrouvent parfois seules dans un groupe d'hommes pourrait avoir un impact sur leur capacité à s'intégrer aux différentes activités qu'offre le Meltdown Montréal au-delà de celle consistant à regarder d'autres personnes jouer.

5.2.4 La disposition des lieux

La disposition des lieux en deux zones de jeu distinctes au Meltdown Montréal est possiblement un autre facteur qui nuit à l'intégration des femmes et à la mixité des genres.

Bien que les femmes et les hommes se mélangent au sein de l'établissement (du moins pour jouer des parties amicales sur consoles et pour discuter de sujets autres que les jeux vidéo), certain.e.s répondant.e.s affirment qu'il existe un clivage femmes/hommes en ce qui concerne l'occupation de l'espace. En effet, l'arrière du bar serait moins souvent fréquenté par les femmes, sauf pour ce qui est des clientes régulières, et ce, même si on y trouve la console *Nintendo Switch* attirant généralement autant les femmes que les hommes. Puisque c'est l'endroit où se trouvent les PC et que les jeux

sur PC sont généralement associés aux joueurs masculins aguerris, on peut supposer que les femmes sont plus réticentes à s'y rendre, surtout lorsqu'elles sont nouvelles ou seules. Autrement dit, la disposition des consoles (autres que la *Switch*) et des PC à l'opposé l'une de l'autre dans le bar pourrait avoir comme effet de renforcer la ségrégation femmes/hommes et de nuire à la mixité des genres au Meltdown Montréal.

Ce constat concernant la spatialisation genrée peut être mis en relation avec les travaux de Bryce et Rutter (2003) expliquant que la présence des femmes dans un lieu est souvent pensée sous le registre de l'altérité. Il a été largement documenté que le temps consacré par les femmes aux loisirs est inférieur à celui consacré par les hommes. Étant encore majoritairement responsables des tâches domestiques et se retrouvant souvent dans des situations financières plus précaires que les hommes, les loisirs sont plus difficiles à intégrer dans leur quotidien. Pour cette raison, les espaces de loisirs sont encore considérés comme étant prioritairement masculins et configurés pour une clientèle d'hommes :

Public leisure spaces have been claimed to be highly gendered and patriarchal (Hey, 1984; Wearing, 1998), and the association of these spaces with masculinity places constraints on female access to these spaces and concepts of 'appropriate' female behaviour within them. (Bryce et Rutter, 2003, p. 8)

Bref, la configuration des lieux au Meltdown Montréal aurait possiblement pour conséquence de limiter la mobilité des femmes au sein de l'établissement, notamment par la présence de deux zones de jeu distinctes qui encouragent une hiérarchisation tacite de l'espace en termes de connaissances de jeux et de performances.

5.2.5 La sexualisation des femmes dans la culture vidéoludique

La sexualisation des femmes dans la culture vidéoludique est possiblement un autre facteur qui nuit au bien-être des femmes qui fréquentent le Meltdown Montréal et aux relations femmes/hommes au sein de l'établissement.

Selon plusieurs participant.e.s, les étiquettes apposées aux femmes qui fréquentent le Meltdown concernent souvent leur corps et leur sexualité, alors que celles attribuées aux hommes concernent leur caractère de joueur. Deux participantes sont également d'avis que la seule raison pour laquelle des *streams* de joueuses sont diffusés au Meltdown est de plaire aux hommes qui les trouvent agréables à regarder.

Selon Uszkoreit, une telle focalisation sur l'apparence physique des streameuses au détriment de leurs compétences de joueuses est récurrente au sein des communautés eSportives : « the overrepresented words on female identifying channels are clearly pointing toward an objectifying image of female streamers and demonstrate a lack of interest for their gameplay » (2018). Les critères entourant la consommation de *streams* auraient d'ailleurs tendance à différer en fonction du genre de la personne qui le pratique :

Viewers believe that skills at the games played and an interesting personality are important factors for male streamers. Success while physical attractiveness is the most important criterion for a female streamer's success. (Uszkoreit, 2018)

Selon Uszkoreit, plusieurs streameuses correspondent en quelque sorte au stéréotype de la *cool girl* renvoyant à une femme qui non seulement incarne toutes les qualités censées plaire aux hommes (sympathique, sexuellement attrayante, jamais frustrée), mais adopte aussi des comportements masculins qui contribuent à confirmer la position hégémonique des hommes :

The cool girl is ‘hot and understanding’ and never angry. In an environment that is so full of men with so few women, being a ‘cool girl’ appears to be a valid strategy for survival. In terms of Butler’s (1988) theory of performative gender constitution, the ‘cool girl’ might be constituted through repeating acts of masculine gender performances [...] while sexually performing and looking hyperfeminine. (Uszkoreit, 2018, p. 170)

Transposée à l’univers du sport électronique, la *cool girl* est une jolie femme qui diffuse ses parties de jeu devant le public en mettant son corps en valeur, en adoptant une attitude décontractée et en prenant à la légère les commentaires sexistes et objectifiants qu’elle reçoit :

On *Twitch*, the cool girl can often be seen as beautifully dolled up streamer who just waves off viewers’ sexist and objectifying commentary while eating chips, drinking beer, and playing a video game. (Uszkoreit, 2018, p. 170)

L’objectification du corps des *streameuses* renvoie également à la notion de *male gaze* proposée par Laura Mulvey (1975) pour illustrer le fait que les représentations de femmes au cinéma sont souvent faites pour assouvir le plaisir visuel des hommes. Selon cette théorie, le personnage féminin érotisé n’est souvent qu’un appendice du personnage masculin, qu’un objet agréable à regarder pour le spectateur présumément masculin et hétérosexuel. La notion de *male gaze* a d’ailleurs été réutilisée dans le champ des études du jeu pour illustrer l’hypersexualisation des personnages féminins dans les jeux vidéo reproduisant les mêmes schèmes hétérosexistes qu’au cinéma (Sarkeesian, 2016).

Une étude de Witkowski (2018) révèle à quel point la féminité des femmes qui participent à des tournois professionnels est mise en scène de manière à assouvir le plaisir visuel des hommes :

[The professional female player Kat « Mystik »] Gunn suggests collusion to the social feminisation of women in games as the institutional and community level of esports, reifying women in games as eye-candy for mostly male consumption

[...] As dedicated players, they reveal what involvement means for many women participating in and around esports, where femininity is toyed with and managed. (p. 186-187)

Ce phénomène n'est pas étonnant si l'on considère que l'hypersexualisation inhérente aux figures de la *gamer girl* ou de la *geek girl* date de plusieurs décennies³⁰.

Si l'on se fie aux participant.e.s à la recherche, les personnages féminins hypersexualisés des jeux vidéo pourraient également y être pour quelque chose. Certes, les figures féminines hypersexualisées sont aussi présentes dans les différents types de productions culturelles (littéraires, télévisuelles ou cinématographiques), comme c'est le cas de la *sex bomb*, la *lolita* ou la *pin-up* (Liotard et Jamain-Samson, 2011). C'est toutefois la fréquence d'apparition de ce type de personnages dans l'univers des jeux vidéo qui les rend si nocifs (Sarkeesian, 2017; Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017). Reproduisant une image quasi invariablement sexualisée des femmes, ces différents stéréotypes nourrissent l'imaginaire inhérent à la culture vidéoludique et risquent d'influencer les comportements à l'endroit des femmes au sein des communautés de joueur.euse.s.

La banalisation de l'objectification du corps des femmes dans l'univers du jeu vidéo pourrait en partie expliquer les commentaires ou gestes déplacés à l'endroit du corps des femmes au Meltdown Montréal, tel qu'une main posée sur un sein pour savoir « si ce sont des vrais ». Même si les hommes ne fréquentent pas nécessairement le Meltdown Montréal pour draguer, contrairement à ce qui est souvent le cas dans les autres bars, et même si le harcèlement sexuel n'est pas considéré comme un problème systémique par les répondant.e.s, plusieurs des répondantes confient s'être fait

³⁰<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Gamer%20Girl%20Syndrome>
https://geekfeminism.wikia.org/wiki/Fake_geek_girls

draguées ou avoir subi des attouchements sexuels contre leur gré. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'après s'être fait poser une main sur un sein, Pharah a décidé de ne plus porter de décolletés comme si elle se sentait responsable de ce qui lui est arrivé. Comme le soulignent Fox et Tang : « Some women deny that harassment is occurring or attempt to minimize it; other blame themselves for being victimized » (Fox et Tang dans Kowert et al., 2017, p. 119). Puisque le milieu du *gaming* est essentiellement masculin et généralement sexiste, les femmes auraient tendance à s'y adapter afin de légitimer leur présence au sein de cette communauté.

Tous ces fantasmes autour du corps de la joueuse et cette objectification du corps des femmes dans l'univers représentationnel du jeu vidéo promeuvent des modèles hétérosexistes concernant les joueuses et donnent l'impression qu'elles sont toujours disposées à être draguées ou touchées, en plus de dévaloriser leurs compétences de joueuses.

5.2.6 La masculinité complice et le négativisme

À la lumière des entrevues, la masculinité hégémonique ne semble pas être ce qui entrave l'intégration des femmes au Meltdown Montréal. Bien que certains comportements genrés aient été observés du côté des hommes qui fréquentent l'établissement (parler fort, prendre plus de place, draguer, payer des boissons aux femmes), la majorité des clients « *geeks* » du Meltdown Montréal ne semblent pas se conformer au modèle hégémonique de la masculinité. Comme l'explique Taylor (2012), les types de masculinité dans la pratique du sport électronique et du jeu vidéo sont multiples et changeants, notamment parce qu'ils dépendent du degré de légitimité donné à ces activités :

There is no single type of masculinity within the e-sport (and indeed within computer gaming more broadly) and the forms present are constantly undergoing

change as the larger culture integrates computer gaming into its list of acceptable leisure activities, not only for men but also for women. (Taylor, 2012, p. 116)

Puisque les répondants hommes perçoivent généralement moins de problèmes au Meltdown Montréal que les répondantes femmes, en ce qui concerne le harcèlement, les comportements déplacés, la drague non désirée, les étiquettes accolées aux femmes par exemple, il semble néanmoins possible de penser que la masculinité complice fait obstacle à l'amélioration de la situation des femmes au sein de l'établissement. Comme nous l'avons vu dans le cadre théorique, la masculinité complice concerne les hommes qui n'ont pas l'impression d'être en position de pouvoir et de faire partie du problème, mais qui tirent profit des privilèges que la société accorde aux hommes sans nécessairement en être conscients (Connell, 2005).

Bien que les actes de sexisme et de harcèlement soient rares au sein de l'établissement, certains comportements inappropriés ont tout de même été rapportés par certaines répondantes. Alors qu'elles relatent des événements fâcheux dont elles ont été victimes, les répondants hommes soulignent le caractère anecdotique de tels événements au Meltdown, précisent que les comportements inappropriés sont empêchés par la communauté d'habitué.e.s ou nient tout simplement l'existence de harcèlement.

Il est possible, ici, de faire un lien avec la théorie du négativisme développée par Francine Descarries qui traite du déni des réalités sexistes :

Le négativisme est une forme ultime de distorsion et de désinformation. Il présuppose un refus de reconnaître la prédominance accordée aux valeurs et aux pratiques masculines; il présuppose aussi l'asymétrie des problèmes éprouvés par les femmes et les hommes dans la société actuelle, comme si les problèmes de ces derniers résultaient de la même discrimination systémique. (Descarries, 2006)

Bien que cette théorie soit basée sur un sexisme hostile et qu'il ne semble pas y en avoir au Meltdown Montréal, il est possible de la mettre en parallèle avec une certaine

ignorance des problèmes de sexisme et de harcèlement au sein de l'établissement chez la majorité des répondants hommes. Penser que les hommes sont autant susceptibles que les femmes de vivre du harcèlement sexuel ou qu'il n'est pas possible que les gars parlent plus que les filles lors des discussions, par exemple, revient à nier que les inégalités se font généralement au détriment des femmes et que ces dernières ont une probabilité supérieure de subir du harcèlement ou toute autre forme de sexisme.

La masculinité complice et le négativisme ont possiblement pour conséquence de rendre moins visibles les comportements relevant du harcèlement, du sexisme ou de la discrimination et, par le fait même, de rendre plus difficiles leur identification et leur dénonciation.

5.2.7 Le *white knighting*

Le *white knighting* est le dernier facteur qui semble affecter négativement les rapports femmes/hommes au Meltdown Montréal.

Plusieurs répondant.e.s ont mentionné que le don d'aide et de conseils de la part des hommes à l'endroit des femmes est beaucoup plus fréquent que l'inverse. En outre, l'une des formes de discrimination basée sur le genre relevée dans la recherche est l'action de laisser gagner une femme, car elle serait nécessairement moins bonne.

Ces deux comportements peuvent être mis en relation avec le concept de *white knighting* (Ruvalcaba et al., 2018). Utilisée en sociologie et en études du jeu ainsi que dans certains discours de militantes féministes, la notion de *white knighting* définit les actions d'un homme qui cherche à venir au secours des femmes parce qu'il les considère implicitement comme inférieures, et donc, devant être défendues. En effet, vouloir constamment venir « en aide » aux femmes reproduit le stéréotype selon lequel

les hommes ont pour mission de protéger les pauvres femmes faibles et vulnérables³¹. De plus, le *white knighting* est souvent mis en œuvre dans un autre but, celui d'être légitime aux yeux des femmes : en montrant sa sensibilité face aux problématiques sociales inhérentes aux rapports de genre, le *white knight* met de l'avant sa connaissance du problème.

Le fait de donner automatiquement de l'aide aux femmes en contexte de jeu ou de les laisser gagner une partie peut entrer dans cette définition. Bien que ces comportements soient bien intentionnés, ils sont susceptibles de renforcer une catégorisation hiérarchique des genres :

Although white knighting may seem like a positive view of women, the examples of women's experiences with white knighting illustrate how it interferes with the female gamers' experience and this viewpoint positions women as less capable. (Ruvalcaba et al., 2018, p. 13)

En plus de renforcer l'idée que les femmes sont subordonnées, moins expérimentées et dépendantes des hommes, le *white knighting* permet en effet aux hommes de préserver leur contrôle sur les espaces de jeu : « To see female gamers as in need of help and guidance is a strategy to keep control over the game; to view women as less competent is to make them harmless » (Eklund in Brehm, 2013, p. 2).

La notion de *white knighting* peut alors être mise en relation avec celle du sexisme bienveillant évoqué dans notre cadre théorique. En tentant de défendre le point de vue des femmes ou de leur venir en aide sans forcément y être invités, les hommes instaurent un rapport hiérarchique entre eux. Ce faisant, ils renforcent le stéréotype

³¹ https://geekfeminism.wikia.org/wiki/White_knighting

selon lequel les femmes sont de moins bonnes joueuses et ne les aident pas à développer leur confiance en elles ou à être plus à l'aise dans de tels espaces.

CONCLUSION

C1 Synthèse de la démarche

Dans notre recherche, nous nous sommes intéressée à la place qui est accordée aux femmes au bar eSportif Meltdown Montréal et aux rapports de genre qui se déroulent au sein de cet établissement. Puisque plusieurs études font état du sexisme qui perdure dans les communautés de joueur.euse.s en ligne, dans l'industrie du jeu vidéo et dans le monde du sport électronique, il nous semblait important d'enquêter sur la situation des femmes dans une communauté vidéoludique locale, plus spécifiquement dans un endroit dédié à la pratique compétitive du jeu vidéo et à la sociabilité. Étant donné qu'aucune étude n'avait, à notre connaissance, été faite sur le sujet, nous avons opté pour une recherche exploratoire et pour des entrevues semi-dirigées avec huit habitué.e.s de la place qui nous permettent de dégager quelques pistes à explorer pour de futures recherches et de proposer des recommandations aux propriétaires de bars eSportifs afin qu'ils puissent mieux lutter contre le manque de diversité, la discrimination et le sexisme.

Dans notre revue de la littérature, nous avons résumé les conclusions de recherches étudiant les rapports de genre dans des endroits similaires au Meltdown Montréal, comme les salles d'arcade, les cybercafés, les bars, les groupes restreints, les compagnies de jeu et le milieu eSportif. Nous avons pu constater que, dans tous ces lieux, les hommes ont tendance à prendre davantage de place, alors que les femmes

participent moins aux activités et aux conversations. Toutes ces informations nous ont aidée à construire notre questionnaire d'entrevues.

Dans notre cadre théorique, nous avons précisé notre angle d'approche par rapport au concept de genres que nous concevons comme des identités socialement construites qui sont susceptibles de changer et qui sont performées à différents degrés par les individus. Nous nous sommes également positionnée dans la troisième vague du féminisme vidéoludique focalisant sur la diversité ethnique, de genre, ou de sexe dans l'industrie du jeu ainsi qu'au sein des représentations. Nous avons enfin défini diverses notions à travers le spectre des rapports de genre qui nous aideraient à analyser les propos de nos répondant.e.s : la stigmatisation du féminin, les différents types de masculinité, le sexisme ordinaire, bienveillant et hostile, le harcèlement sexuel, la mecspliation et la menace du stéréotype.

En se servant de différentes théories dans les domaines de la sociologie, de la psychologie, des études féministes et des études du jeu, nous avons interprété les témoignages de nos participant.e.s et tenté d'en dégager des constats généraux sur l'intégration des femmes au Meltdown Montréal ainsi que les dynamiques de genre qui prédominent au sein de cet établissement.

C2 Synthèse des résultats

À la lumière des affirmations qui revenaient le plus fréquemment dans nos entrevues, nous avons esquissé un portrait de la situation des femmes dans la communauté vidéoludique du Meltdown Montréal. Nous avons également répertorié sept facteurs qui pourraient nuire à l'intégration des femmes dans ce bar eSportif.

Lorsque les répondant.e.s sont directement interrogé.e.s sur les motivations des femmes à fréquenter l'établissement, sur leurs préférences de jeu et sur leur

compétence de jeu, elles/ils nous répondent majoritairement qu'elles sont similaires à celles de leurs homologues masculins (sauf pour la compétitivité). Dans le reste de leur témoignage, plusieurs répondant.e.s avaient néanmoins tendance à souligner plusieurs différences femmes/hommes. Or, cette vision binaire des genres comme des identités socialement construites de la même manière pour chaque femme consolide l'idée que toutes les femmes sont de mauvaises joueuses parce qu'on ne les a pas encouragées à jouer durant leur enfance.

Si l'on se fie aux témoignages de nos répondant.e.s, le stéréotype de la mauvaise joueuse semble d'ailleurs leur coller à la peau et nuire à leur intégration au sein de l'établissement. Il pourrait entre autres expliquer pourquoi elles jouent peu en public, participant rarement à des compétitions et prenant moins part aux conversations portant sur les aspects techniques des jeux vidéo. Ce stéréotype est possiblement à la base du traitement différentiel qui est réservé aux femmes du Meltdown Montréal et qui fait en sorte, par exemple, qu'on les laisse gagner ou qu'on les invite moins souvent à faire des parties. On peut même se demander à quel point l'intériorisation de ce stéréotype affecte leur confiance en soi et les fait souffrir du syndrome de l'imposteur.

Le fait que le Meltdown Montréal soit fréquenté par une majorité d'hommes et que les femmes se retrouvent parfois en situation de *solo status* semble également un frein à leur intégration dans des groupes de joueurs dont ceux qui se tiennent au fond du bar où se trouvent les PC.

La disposition des lieux semble d'ailleurs renforcer la ségrégation des genres. Puisque la zone la plus reculée du bar est perçue comme étant réservée aux joueur.euses plus expérimentés, les femmes sont peu nombreuses à la fréquenter et se retrouvent majoritairement dans une zone située à l'opposé du bar où se trouvent les consoles.

Bien que certains comportements typiquement masculins (parler plus fort, prendre plus de place, utiliser davantage l'humour, offrir un verre) sont rapportés par quelques répondant.e.s, les rapports de genre au sein de l'établissement semblent, dans l'ensemble, égalitaires. Certains témoignages laissent néanmoins croire qu'il est peut-être plus difficile pour les femmes de s'intégrer lorsqu'elles ne fréquentent l'établissement qu'occasionnellement, ou lorsqu'elles y mettent les pieds pour la première fois, en particulier lorsqu'elles ne sont pas accompagnées.

Bien que les participant.e.s n'aient pas observé de sexisme ou de harcèlement systémique, plusieurs cas ponctuels de remarques désobligeantes et de comportements déplacés ont été rapportés. Les étiquettes apposées aux femmes qui fréquentent l'établissement ont par ailleurs tendance à renvoyer à leur corps ou à leur sexualité plutôt qu'à leur personnalité de joueuse, comme c'est le cas pour les hommes. La sexualisation quasi systématique des streameuses et des personnages féminins dans l'univers du sport électronique et du jeu vidéo y est possiblement pour quelque chose si l'on se fie aux discours de nos répondant.e.s.

Il est par ailleurs important de noter que la majorité des hommes ayant participé à la recherche ne rapportent pas d'incidents de la sorte, pensent que ces problèmes n'existent pas au Meltdown Montréal ou qu'ils concernent autant les deux genres. Ce déni du risque de discrimination, de sexisme et de harcèlement auquel font face les femmes fait écho à ce que certain.e.s auteur.e.s appellent la masculinité complice ou le négativisme et nuit à la dénonciation des comportements toxiques qui se déroulent au sein de l'établissement.

Même si le sexisme hostile est rare au Meltdown Montréal, il semble exister des formes de sexisme plus discrètes, dites bienveillantes, se traduisant par des comportements comme le *white knighting*. Au Meltdown Montréal, les hommes sont majoritairement ceux qui fournissent de l'aide et donnent des conseils en ce qui concerne les jeux vidéo.

Même les joueuses aguerries sont peu consultées, ce qui contribue potentiellement à la dévalorisation de leurs capacités ou de leurs connaissances en matière de jeu.

Enfin, quelques personnes interrogées reconnaissent une différence de comportements notable entre les habitué.e.s et non-habitué.e.s de la place. En effet, selon les témoignages, il semblerait que la présence d'une majorité de personnes fréquentant régulièrement l'établissement atténue le risque de comportements problématiques. Cette dimension communautaire ferait en sorte que les membres réguliers de la communauté sont plus attentifs aux situations où il y aurait un manque de respect. Il est également intéressant de noter la présence, au Meltdown Montréal, d'un petit groupe de femmes dont la légitimité est rarement remise en question en raison de leur ancienneté et de leur forte personnalité.

C3 Recommandations

Par le biais de notre recherche, nous avons vu que certains comportements problématiques persistent au sein des communautés vidéoludiques, mais qu'ils se manifestent de manière plus insidieuse que flagrante, ce qui les rend plus difficiles à repérer et à résoudre. Nous pensons qu'une certaine responsabilité incombe aux propriétaires d'espaces publics et culturels quant à la sensibilisation de leur clientèle à différentes problématiques comme l'intégration des femmes ou le harcèlement sexuel, le sexisme et la stigmatisation dont elles sont encore victimes. Nous espérons également que, par le biais de la sensibilisation et de discussions, ce type de comportements pourra diminuer dans des espaces tels que celui à l'étude, et de manière plus large, dans toute la sphère sociale. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un objectif de l'étude, nous avons estimé qu'il serait intéressant de conclure ce mémoire avec une liste de recommandations pouvant être adoptées par le gérant de l'établissement.

Pour déconstruire la vision binaire des genres qui semble influencer la perception qu'on se fait des joueuses, les bars eSportifs comme le Meltdown Montréal pourraient organiser des tables rondes ou des conférences mettant de l'avant un éventail de joueuses à la personnalité, au style de jeu, à l'ethnicité et à l'identité de genre différents.

Afin de lutter contre le stéréotype de la mauvaise joueuse et ainsi améliorer la situation des femmes au sein de l'établissement à plusieurs niveaux, les bars eSportifs pourraient augmenter la visibilité des joueuses professionnelles en diffusant davantage les parties des équipes féminines ou des streameuses, même lorsqu'elles ne mettent pas leur corps en valeur.

Pour s'en prendre au problème du *solo status*, les bar eSportifs pourraient encourager l'organisation d'événements par les femmes et pour les femmes, qui leur permettraient de se retrouver en plus grand nombre et de nouer, elles aussi, des liens d'amitié solides les aidant à prendre une plus grande place au sein de l'établissement.

Afin de faciliter l'intégration des femmes dans toutes leurs activités et de s'assurer que les femmes et les hommes se mélangent davantage, les bars eSportifs pourraient repenser la disposition de l'espace ou trouver un moyen d'attirer les femmes dans les zones où se trouvent les PC en organisant des compétitions féminines par exemple.

Les hommes qui fréquentent l'établissement devraient, pour leur part, rester à l'affût de comportements discriminatoires et sexistes, puis prendre des mesures concrètes pour les dénoncer. Ils devraient prendre conscience de leurs comportements genrés et se demander si les joueuses à qui ils offrent de l'aide en ont véritablement besoin, ou encore mettre leur égo de côté pour demander de l'aide aux joueuses aguerries. Des conférences sur le sujet pourraient être organisées pour les sensibiliser à ces problématiques et les aider à les identifier.

C4 Limites de la recherche

Il semble important, au terme de ce mémoire, de rappeler les limites de notre recherche. D'abord, elle est réalisée à partir des témoignages de seulement huit personnes qui ne forment pas un échantillon représentatif de la population du Meltdown Montréal. Nous ne pouvons donc pas généraliser les constats qui émanent de l'analyse des entrevues.

Ensuite, elle se déroule dans la communauté francophone montréalaise dont la culture est unique. Nous ne pouvons donc pas tenir pour acquis que nos constats s'appliquent aux autres établissements de la franchise ou aux autres bars eSportifs situés ailleurs dans le monde.

De plus, les interviewés masculins, par leur intérêt à participer à cette recherche portant ouvertement sur la place des femmes au sein du Meltdown Montréal, étaient potentiellement déjà sensibilisés à ces questions, et, par le fait même, plus ouverts et inclusifs. On peut donc s'imaginer que leur perception ne reflète pas celle de la majorité des hommes qui fréquentent le Meltdown Montréal.

Enfin, notre position au sein de la communauté peut être considérée comme un biais non négligeable. Fréquentant l'établissement depuis plus de trois ans, nous faisons partie intégrante de cette communauté et avons à plusieurs reprises participé et contribué à certains événements au Meltdown Montréal. Cette appartenance au milieu d'étude s'est néanmoins avérée utile pour mettre les participant.e.s en confiance, établir une relation égalitaire avec elles/eux et mieux comprendre leurs témoignages.

C5 Ouverture

Il serait intéressant, au cours d'éventuelles recherches, d'étudier les dynamiques de genre au sein d'autres établissements du même type afin de voir si certains constats se recoupent avec les nôtres. Puisque la communauté locale du Meltdown Montréal fait partie d'une communauté mondiale plus large, une recherche ultérieure pourrait comparer nos observations faites au Meltdown Montréal avec celles faites dans d'autres établissements prenant place dans d'autres cultures ou pays.

Il serait également intéressant d'aborder cette question avec des terrains divers, tels que des conventions de jeu vidéo, ou alors de procéder à des entretiens similaires aux nôtres au sein des studios de jeu vidéo. D'autres études se penchant sur les dynamiques de genre de manière plus large sont d'ailleurs nécessaires afin de déconstruire la vision binaire du genre et des rapports sociaux qui en découlent.

Il aurait également été intéressant d'étudier les dynamiques de genre au Meltdown Montréal à la lumière des « alcohol studies », qui permettraient d'en savoir davantage sur l'impact de la consommation d'alcool sur les rapports de séduction de même que sur les comportements genrés ou inappropriés.

Le monde des jeux vidéo est peuplé de passionné.e.s et nous ne doutons pas de la capacité des communautés vidéoludiques à devenir jour après jour plus accueillantes et plus inclusives. En espérant que ce mémoire puisse y contribuer.

ANNEXE 1

CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

UQAM | Comités d'éthique de la recherche
avec des êtres humains

No. de certificat: 3370
Certificat émis le: 26-03-2019

CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE plurifacultaire) a examiné le projet de recherche suivant et le juge conforme aux pratiques habituelles ainsi qu'aux normes établies par la *Politique No 54 sur l'éthique de la recherche avec des êtres humains* (Janvier 2016) de l'UQAM.

Titre du projet:	La place des femmes et les rapports de genre dans la communauté vidéoludique locale du MeltDown Montréal
Nom de l'étudiant:	Pauline ZAMPOLINI
Programme d'études:	Maîtrise en communication (jeux vidéo et ludification)
Direction de recherche:	Gabrielle TRÉPANIÉR JOBIN

Modalités d'application

Toute modification au protocole de recherche en cours de même que tout événement ou renseignement pouvant affecter l'intégrité de la recherche doivent être communiqués rapidement au comité.

La suspension ou la cessation du protocole, temporaire ou définitive, doit être communiquée au comité dans les meilleurs délais.

Le présent certificat est valide pour une durée d'un an à partir de la date d'émission. Au terme de ce délai, un rapport d'avancement de projet doit être soumis au comité, en guise de rapport final si le projet est réalisé en moins d'un an, et en guise de rapport annuel pour le projet se poursuivant sur plus d'une année. Dans ce dernier cas, le rapport annuel permettra au comité de se prononcer sur le renouvellement du certificat d'approbation éthique.



Raoul Graf
Président du CERPE plurifacultaire
Professeur, Département de marketing

ANNEXE 2

MESSAGE DE RECRUTEMENT

PARTICIPATION À UNE RECHERCHE ÉTUDIANTE EN ÉTUDES DU JEU VIDÉO

Dans le cadre de mon mémoire de maîtrise en communication (UQAM), je recherche des volontaires qui fréquentent régulièrement le Meltdown Montréal (au moins une fois par semaine depuis au moins cinq mois) pour s'adonner à n'importe quelle activité, afin de participer à une recherche sur la place des femmes et les rapports homme-femme dans cette communauté vidéoludique locale.

Il s'agira, pour les volontaires, de participer à une entrevue en face à face d'environ 1h30 à 2 heures entre mi-avril et fin mai pour me faire part de leur perception concernant la place des femmes et les dynamiques de genre dans cet environnement. L'entrevue aura lieu dans un lieu intime à l'UQAM (à proximité du Meltdown Montréal) au moment de votre choix et sera enregistrée (uniquement le son). Les fichiers informatiques contenant les données seront seulement accessibles aux responsables de la recherche et des pseudonymes seront utilisés pour référer aux participants dans le compte rendu de la recherche afin de protéger leur anonymat. Les volontaires pourront se retirer de la recherche à tout moment sans avoir à se justifier. Aucune compensation financière n'est prévue, mais les volontaires n'auront rien à dépenser afin de participer.

Si vous pensez correspondre au profil recherché et si vous avez envie de contribuer à l'avancement de la recherche en études du jeu vidéo, vous pouvez me joindre à l'adresse courriel suivante: pauline.zampolini@gmail.com

Merci d'avance !

Pauline Zampolini

ANNEXE 3

QUESTIONNAIRE

Questions	Variables à l'étude
<p>Dans quelle tranche d'âge est-ce que tu te situes?</p> <ul style="list-style-type: none">● 18-25 ans● 26-30 ans● 31-35 ans● 36-40 ans● plus de 40 ans	Données sociodémographiques
À quel genre t'identifies-tu? (femme, homme ou autre)	
Es-tu né(e) au Canada?	
À quelle fréquence joues-tu à des jeux vidéo? Te considères-tu comme un joueur.euse hardcore, midcore, occasionnel(le)?	Habitudes de jeu/ Type de joueur.euse
Sur quelles plateformes joues-tu (console, pc, appareil mobile)?	
À quels genres de jeu joues-tu?	

<p>Te considères-tu comme un joueur.euse professionnel(le), compétitif(tive) amateur(e), récréatif(ve) ou encore davantage comme un spectateur(trice)?</p>	
<p>Comment as-tu découvert le Meltdown Montréal?</p>	<p>Motivations à fréquenter le Meltdown Montréal</p>
<p>Qu'est-ce qui t'a poussé(e) à y retourner?</p>	
<p>À quelle fréquence viens-tu au Meltdown Montréal?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Te considères-tu comme un(e) client(e) régulier(ère), occasionnel(le) ou ponctuel(le)? 	<p>Type de client(e)</p>
<p>Généralement, viens-tu seul(e), accompagné(e) d'une personne ou en groupe?</p>	
<p>À quelles activités t'adonnes-tu lorsque tu viens au Meltdown Montréal?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Viens-tu lors d'événements spéciaux ? Si oui, lesquels? ● T'arrive-t-il souvent de ne pas jouer? Si oui, qu'est-ce que tu fais? 	
<p>Joues-tu davantage seul(e) ou en multijoueur?</p>	
<p>Joues-tu davantage sur le mode compétitif ou récréatif?</p>	
<p>Selon toi, les hommes et les femmes ont-ils les mêmes préférences de jeux? Qu'est-ce qui explique cela?</p>	
<p>Selon toi, les hommes et les femmes ont-ils les mêmes aptitudes de jeux? Qu'est-ce qui explique cela?</p>	
<p>Selon toi, les femmes sont-elles plus, moins ou autant compétitives que les hommes lorsqu'elles jouent à des jeux? Qu'est-ce qui explique cela?</p>	

Selon ta perception, quelle est la proportion des femmes qui fréquentent le Meltdown Montréal?	Place des femmes au Meltdown Montréal
Parmi les femmes qui fréquentent l'établissement, quelle est la proportion d'entre elles provenant de communautés ethniques? De la communauté LGBTQ+?	
Les femmes sont-elles plus, moins ou autant les bienvenues que les hommes au Meltdown? <ul style="list-style-type: none"> ● Qu'en est-il des femmes de communautés ethniques ou de la communauté LGBTQ+? 	
Les femmes s'intègrent-t-elles plus, moins ou aussi facilement que les hommes à la communauté du Meltdown? S'y sentent-elles autant à l'aise? Pourquoi?	
Qu'est-ce qui les motive à fréquenter l'établissement? Leurs motivations sont-elles différentes de celles des hommes?	
À quelles activités prennent-elles part? Sont-elles différentes de celles auxquelles les hommes s'adonnent?	
Jouent-elles plus, moins ou autant que les hommes au Meltdown? <ul style="list-style-type: none"> ● Initient-elles plus, moins ou aussi souvent des parties? ● Jouent-elles au même genre de jeux? Pourquoi selon toi?	
Prennent-elles plus, moins ou autant part aux compétitions? <ul style="list-style-type: none"> ● Sont-elles plus, moins ou autant à l'aise que les hommes de jouer en public? Pourquoi selon toi?	
Le rapport des femmes à l'échec dans le contexte du Meltdown est-il différent de celui des hommes? <ul style="list-style-type: none"> ● Se mettent-elles plus, moins ou autant de pression pour performer? ● Réagissent-elles différemment lorsqu'elles gagnent et lorsqu'elles perdent? 	

<p>À quel point est-ce que les femmes et les hommes se mélangent dans les groupes de jeu?</p>	<p>Rapports de genre au Meltdown Montréal</p>
<p>Lors des parties de jeu, les hommes donnent-ils plus, moins ou autant d'ordres aux femmes que l'inverse?</p>	
<p>Lors des parties de jeu, les hommes donnent-ils plus, moins ou autant de conseils aux femmes que l'inverse?</p>	
<p>Lors des parties de jeu, les hommes offrent-ils plus, moins ou aussi fréquemment leur aide aux femmes que l'inverse?</p>	
<p>À quel point est-ce que les femmes et les hommes se mélangent dans les groupes de discussion?</p>	
<p>De quels sujets parlent les groupes de femmes, les groupes d'hommes et les groupes mixtes? Sont-ils différents d'un type de groupe à l'autre? Pourquoi selon toi?</p>	
<p>Dans les groupes mixtes, est-ce que les hommes ou est-ce que les femmes prennent plus souvent la parole? Pourquoi selon toi?</p>	
<p>Dans les groupes mixtes, les propos des femmes sont-ils plus, moins ou autant considérés que ceux des hommes? Pourquoi selon toi?</p>	
<p>As-tu déjà été témoin d'une situation où quelqu'un maîtrisant parfaitement un sujet se fait interrompre par quelqu'un qui croit en savoir plus alors qu'il n'en est rien? Si oui, combien de fois et quel était le genre des personnes impliquées?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peux-tu me décrire la situation et m'indiquer comment les personnes autour ont réagi? 	

<p>Lorsque les groupes mixtes discutent de jeux vidéo, quelle place prennent les femmes dans ces conversations?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Initient-elles plus, moins ou aussi souvent la discussion? ● Parlent-elles plus, moins ou aussi souvent que les hommes? ● Leurs propos sont-ils plus, moins ou autant considérés que ceux des hommes? 	
<p>As-tu déjà été témoin de comportements ou de paroles qui relèvent du harcèlement sexuel? Si oui, combien de fois?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peux-tu me les décrire et m'indiquer comment les personnes autour ont réagi? ● Qui était tenu responsable? 	<p>Stigmatisation/discrimination/ sexisme/harcèlement au Meltdown Montréal</p>
<p>As-tu déjà été témoin de comportements ou de paroles qui relèvent de la discrimination basée sur le genre? Si oui, combien de fois?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peux-tu me les décrire et m'indiquer comment les personnes autour ont réagi? ● As-tu déjà observé des personnes être incluses ou exclues d'un groupe en raison de leur genre au Meltdown Montréal? Si oui, combien de fois et peux-tu me décrire la situation? 	
<p>Les femmes fréquentant le Meltdown se font-elles plus, moins ou autant étiqueter que les hommes?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● En fonction de quelles étiquettes les femmes fréquentant le Meltdown sont-elles généralement stéréotypées? ● En fonction de quelles étiquettes les hommes fréquentant le Meltdown sont-ils généralement stéréotypés? 	
<p>Les hommes qui fréquentent le Meltdown Montréal ont-ils tendance à adopter des comportements genrés (manière d'occuper l'espace, de se mouvoir, de parler)? Si oui, lesquels?</p>	<p>Comportements genrés au Meltdown Montréal</p>

<p>Les femmes qui fréquentent le Meltdown Montréal ont-elles tendance à adopter des comportements genrés (manière d’occuper l’espace, de se mouvoir, de parler)? Si oui, lesquels?</p>	
<p>Selon toi, comment le contexte de bar influence-t-il la place des femmes et les rapports homme-femme au Meltdown Montréal?</p>	<p>Influence du contexte sur les rapports de genre</p>
<p>Selon toi, comment le contexte de jeu influence-t-il la place des femmes et les rapports homme-femme au Meltdown Montréal?</p>	
<p>Le Meltdown Montréal diffuse-t-il plus, moins ou autant de compétitions eSportives féminines que masculines? Pourquoi? Est-ce justifié à ton avis?</p>	
<p>À ton avis, comment est-ce que la plus faible présence des femmes dans certaines équipes et compétitions eSportives influence-t-elle la place des femmes et les dynamiques de genre au Meltdown Montréal?</p>	
<p>Les jeux qui sont le plus souvent joués au Meltdown comportent-ils des représentations stéréotypées des femmes et des hommes?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● À ton avis, comment cela influence-t-il la place des femmes et les rapports homme-femme au Meltdown Montréal? 	
<p>À quel point trouves-tu que les jeux vidéo en général comportent des représentations stéréotypées des femmes et des hommes?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● À ton avis, comment cela influence-t-il la place des femmes et les rapports homme-femme au Meltdown Montréal? 	
<p>As-tu observé autre chose en lien avec la place des femmes et les rapports homme-femme au Meltdown Montréal que nous n’avons pas évoqué et dont tu aimerais discuter?</p>	<p>Informations supplémentaires</p>

Avec quel pseudonyme aimerais-tu que je réfère à toi dans le compte rendu de la recherche?	
Veux-tu approuver le verbatim de ton entrevue dans la semaine suivant sa transcription?	
Veux-tu recevoir le lien vers mon mémoire de maîtrise lorsqu'il sera disponible en ligne?	

ANNEXE 5

GRILLE DE CODIFICATION DES ENTREVUES

	1	2	3	4	5	6	7	8
Perception des différences d'intérêts de jeu	-	✓	✓ différence construite	✓	-	✓	✓	✓
Perception des différences aptitudes de jeu	-	-	-	-	-	-	-	✓
Perception de différences comportements de jeu	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-
Intégration des femmes (bar)	✓	✓	✓ "plus, mais en même temps moins"	✓	-	-	✓	✓
Différences de motivations/activités h/f	✗	✓	✓ "oui et non"	✓ " (?) mêmes motifs H/F (JV & boire) MAIS : "je pense pas qu'elles viennent pour draguer"	-	✓ " (?) sections H/F"; "elles restent au niveau des consoles"	-	✓ " (?)
Participation en contexte de jeu	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
Rapport à l'échec	✓	✓	✓	✓ "ça soule tout le monde de perdre"; "les filles sont moins "j'ai gagné et tout"	✓	-	-	✓
Pression/performances	✓	✓	✓	✓	-	-	✓ "beaucoup moins"	✓
Rapports de genre en contexte de jeu (aide, ordres, conseils)	✓	-	✓	✓	✓	-	✓ " (?)	✓

Rapports de genre en contexte de discussion	∩ (?)	✓	∩ "personnalités fortes"; "on les entend moins"	✓	∩	∩	- sauf eSports	∩	✓ ∩ (?) ✓ ✓ Ne sait pas	∩ (?) ca dépend du niveau"
Mansplaining	-	✓	✓ (?)	-	-	-	-	-	✓	-
Stigmatisation/discrimination/sexisme	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	∩	-
Harcèlement	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	✓ (?)	✓
Comportements générés hommes	-	✓	✓	✓ (?)	∩	∩	-	∩	✓	✓
Comportements générés femmes	✓ dimension sociale + forte	-	✓	-	∩	∩	ne sait pas	∩	✓	Ne sait pas
Influence contexte de jeu	∩	∩	∩	∩	∩	∩	✓	∩	-	✓
Influence contexte de bar sur les rapports de genre	-	✓	✓	∩	-	∩	✓	∩	✓	✓
Équité de genre contenu diffusé	-	-	-	∩	-	∩	✓	∩	∩ (?)	-
Stéréotypes de genre dans les jeux	✓	✓	✓	∩	∩	∩	✓	∩	∩	✓
Distinction habitué.e.s/autres client.e.s	✓ "Parmi les réguliers"; "entre réguliers"	NA	NA "sauf" "les réguliers viennent pas le mardi" (soirée Gaymer)	-	NA	∩	-	∩	Ratio réguliers : " 7 femmes pour une quarantaine de gars"	-
Place des femmes (ratio)	30%	40%	∩10% "en général"	Entre 10 et 15%	30%	∩	∩ 20% ∩ 30-35% soirées spéciales	40%	40%	∩ 20/30%

ANNEXE 6

STÉRÉOTYPE DE LA GAMEUSE



ANNEXE 7

DONNÉES SOCIO-DÉMOGRAPHIQUES DES RÉPONDANT.E.S

Pseudonyme	Ziggs	Pharah	Tracer	Trundle	Jhin	Reinhardt	Raichu	Link
Canadien.ne	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Tranche d'âge	26-30 ans	18-25 ans	18-25 ans	26-30 ans	18-25 ans	26-30 ans	18-25 ans	18-25 ans
Genre	Femme	Femme	Femme	Femme	Homme	Homme	Homme	Homme

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies. Year One. *Game Studies*, 1(1). Récupéré de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Anadon, M. (2006). La recherche dite « qualitative » : de la dynamique de son évolution aux acquis indéniables et aux questionnements présents. *Recherches qualitatives*, 26(1), 5-31. Récupéré de [http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero26\(1\)/manadon_ch.pdf](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero26(1)/manadon_ch.pdf)
- Armengaud, F. (2002). Christine Delphy : « Penser le genre ». *Nouvelles Questions Féministes*, vol. 21(1), 126-133. doi :10.3917/nqf.211.0126.
- Baril, A. (2007). De la construction du genre à la construction du « sexe » : les thèses féministes postmodernes dans l'oeuvre de Judith Butler, *Les féminismes* Volume 20(2). Récupéré de <https://www.erudit.org/fr/revues/rf/2007-v20-n2-rf2109/017606ar/>
- Berris, A., Chartrand, R., Deslongchamps M. et Thériault, P. (2017). Regard sur l'éthique féministe dans les jeux vidéo : pour une réappropriation de l'objet vidéoludique. Dans *Artichaut Magazine*. Récupéré de : <http://artichautmag.com/regard-lethique-feministe-jeux-video-reappropriation-de-lobjet-videoludique/>
- Besombes, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique, *Sciences du jeu* (5). Récupéré de <http://journals.openedition.org/sdj/612>
- Besombes, N. (2015). Du streaming au mainstreaming : mécanismes de médiatisation du sport électronique. Dans Oboeuf, A. (dir.), *Sport et médias*, 179-189. Paris, éditions du CNRS.
- Blodgett, B. M., & Salter, A. (2018). Hearing "Lady Game Creators" ; Tweet : #1ReasonWhy, Women and Online Discourse in the Game Development Community. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 3. Retrieved from <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/spir/article/view/8633>
- Blodgett, B. M. (2019). Media in the Post #GamerGate Era: Coverage of Reactionary Fan Anger and the Terrorism of the Privileged. *Television & New Media*, 152747641987991. doi :10.1177/1527476419879918

- Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), p. 29–35. <https://doi.org/10.1177/1555412005281620>
- Bourdieu P. (1993). *La misère du monde*. Paris : Éditions du Seuil.
- Brehm, A. L. (2013). Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology*, 4. doi :10.3389/fpsyg.2013.00903
- Bryce, J., et Rutter, J. (2003). *Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming*. *Leisure Studies*, 22(1), 1–15. doi :10.1080/02614360306571
- Butler, J. (2005[1990]). *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*. Paris: La Découverte.
- Chassangre, K. (2016). *La modestie pathologique : pour une meilleure compréhension du syndrome de l'imposteur*. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II.
- Chess, S., et Shaw, A. (2015). A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 208–220. doi :10.1080/08838151.2014.999917
- Clair, I. (2012). *Sociologie du genre*. Paris : Armand Colin.
- Connell, R. W. Messerschmidt, W. (2005). Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender and Society*, Vol. 19, No. 6 (Dec., 2005), p. 829-859
- Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241-1299. doi :10.2307/1229039
- Daniels, D. B. (2005). You Throw Like a Girl: Sport and Misogyny on the Silver Screen. *Film & History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies*, 35(1), 29–38. doi :10.1353/flm.2005.0009
- De Beauvoir, S. (1949). *Le deuxième sexe I*, Paris : Gallimard.
- De Castell, S. et Jenson, J. (2011). Girls@Play: An Ethnographic Study of Gender and Digital Gameplay. *Feminist Media Studies*, 11(2), p 1-13.
- De Castell, S., et Skardzius, K. (2019). Speaking in Public: What Women Say about Working in the Video Game Industry. *Television & New Media*, 20(8), 836–847. <https://doi.org/10.1177/1527476419851078>

- Demetriou, D., Z. (2015). La masculinité hégémonique : lecture critique d'un concept de Raewyn Connell, *Genre, sexualité et société*, 13, Récupéré de <http://journals.openedition.org/gss/3546>. DOI : <https://doi.org/10.4000/gss.3546>
- Descarries, F. (2005). L'antiféminisme « ordinaire ». *Recherches féministes*, 18 (2), 137–151. <https://doi.org/10.7202/012421ar>
- Doquet, A. (2009). Le terrain des notes : Enquête, notes de terrain et raisonnement de l'anthropologue. *Langage et société*, 127(1), 52-70. doi :10.3917/lis.127.0052
- Driscoll, C. (2015). Gamer girls, Dans Lignon., F., (dir.), *Genre et jeux vidéo*, 179-216. Toulouse : Presses universitaires du Midi.
- Dwyer, S., C., Buckle, J.L. (2009). The Space Between: On Being an Insider-Outsider in Qualitative Research. *International Journal of Qualitative Methods* 8(1).
- Fox, J., et Tang, W. Y. (2017). Sexism in Video Games and the Gaming Community dans Kowert, R., Quandt, T. (éd), *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming*, Multiplayer 2, 115-135, Routledge.
- Fox, J., et Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). *eSports as An Emerging Research Context at CHI. Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '17*. doi :10.1145/3027063.3053158
- Gajewski, P. (2004). Le débit de boissons, cet inconnu..., *Strates*, 11(1). Récupéré de <http://journals.openedition.org/strates/407>
- GDC, *State of the Game Industry 2019*, 2019, Récupéré de <http://reg.gdconf.com/GDC-State-of-Game-Industry-2019>
- Goffman, E. (1977). Ritualisation de la féminité, Présentation et représentations du corps. *Actes de la recherche en sciences sociales*, (14)1, 34-50. Récupéré de https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1977_num_14_1_2553
- Goffman, E. [1963] (1975). *Stigmate, les usages sociaux des handicaps*. Paris : Editions de Minuit.
- Goldberg, D. et Larsson, L. (2015). *The State of Play: Creators and Critics on Video Game Culture*. New York : Seven Stories Press.

- Grandadam, D., Cohendet, P., & Simon, L. (2013). *Places, Spaces and the Dynamics of Creativity: The Video Game Industry in Montreal. Regional Studies, 47(10), 1701–1714.* doi :10.1080/00343404.2012.699191
- Guionnet, C. (2015). Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie, R. Connell. *Sociologie du travail, 57(2), 256-259.* Récupéré de <https://journals.openedition.org/sdt/1571>
- Halpérin, J. (2006). Les fondements historiques des droits de la famille en Europe : La lente évolution vers l'égalité. *Informations sociales, 129(1), 44-55.* Récupéré de <https://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2006-1-page-44.htm>.
- Hamari, J. et Sjöblom., M. (2017). What is eSports and why do people watch it ? *Internet Research, 27(2), 211-232* <http://dx.doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hou, J. (2019) Competitive Sport in Web 2.0: Consumer Motivation, Spectatorship Experience, and the Degree of Overlap between Traditional Sport and eSport, University of Alabama, ProQuest Dissertations Publishing. Récupéré de <https://search.proquest.com/openview/6ef232a05a459cc5b9bcff27331446fa/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Huntemann, N. B. (2010). Pixel Pinups: Images of Women in Video Games, Dans R. A. Lind (éd.), *Race/Gender/Media: Considering Diversity Across Audiences, Content, and Producers, 250-257.* Boston : Pearson.
- Hurtig M.C. (1978). Du sexisme ordinaire chez des enfants de 8-9 ans, *Enfance, 31(2-3), p. 73-83.*
- IGDA, Developer Satisfaction Survey 2017, 2018, Récupéré de <http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org>
- Imbert, G. (2010). L'entretien semi-directif : à la frontière de la santé publique et de l'anthropologie. *Recherche en soins infirmiers, 102(3), 23-34.* doi :10.3917/rsi.102.0023
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). *Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. New Media & Society, 7(3), 333–355.* doi :10.1177/1461444805052280
- Jenkins, H. et De Cassell, J. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat, Gender and Computer Games.* Cambridge : MIT Press.
- Jenkins, H. et De Cassell, J. (2008). From *Quake Grrls* to *Desperate Housewives*: A Decade of Gender and Computer Games, Dans Y.B. Kafai, C. Heeter et J. Denner (éds.),

Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming.
Cambridge : MIT Press.

Jenson, J., et De Castell, S. (2010). Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation & Gaming*, 41(1), 51–71. doi :10.1177/1046878109353473

Jenson, J., Fisher, S. et S. De Castell. (2011). Disrupting the Gender Order: Leveling Up and Claiming Space in an After-School Video Game Club. *International Journal of Gender, Science and Technology*. 3 (1), 149-169. Récupéré de <http://genderandset.open.ac.uk/index.php/genderandset/article/view/129/258>

Kaplan, S. J. (1983). The Image of Amusement Arcades and Differences in Male and Female Video Game Playing. *The Journal of Popular Culture*, 17(1) 93-98. doi :10.1111/j.0022-3840.1983.1701_93.x

Kolligian Jr., J., & Sternberg, R. J. (1991). *Perceived Fraudulence in Young Adults: Is There an «Imposter Syndrome»?* *Journal of Personality Assessment*, 56(2), 308–326. doi :10.1207/s15327752jpa5602_10

Lamoureux, D. (2006). Y a-t-il une troisième vague féministe ? *Cahiers du Genre*, 1(3), 57-74. doi :10.3917/cdge.hs01.0057.

Lanoix, C. (2014). Notes, Notation, Narration : Le carnet de terrain comme « carto-ethnographie », *Belgeo*, 2(1), doi : 10.4000/belgeo.12862

Leiner, B. M., Cerf, V. G., Clark, D. D., Kahn, R. E., Kleinrock, L., Lynch, D. C., Wolff, S. (2009). *A brief history of the internet.* *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*, 39(5), 22. doi :10.1145/1629607.1629613

Lien, T. (2013, 2 décembre). No girls allowed, Unraveling the story behind the stereotype of video games being for boys. *Polygon*. Récupéré de <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

Lin., H. (2008). Body, space and gendered gaming experiences: A cultural geography of homes, cybercafes and dormitories, Dans Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, and J. Y. Sun, (éds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Computer Games*, p. 54-67. Cambridge : MIT Press.

Liotard, P. & Jamain-Samson, S. (2011). *La « Lolita » et la « sex bomb », figures de socialisation des jeunes filles. L'hypersexualisation en question.* *Sociologie et sociétés*, 43 (1), 45–71. <https://doi.org/10.7202/1003531ar>

Mar_Lard, (2013, 16 Mars). Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier. *cafaitgenre.org*. Récupéré de

<https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

- McCormack, A., Shorter, G. W. et Griffiths, M. D. (2012). An Empirical Study of Gender Differences in Online Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 30(1), 71–88. doi :10.1007/s10899-012-9341-x
- McKinnon-Crowley, S. (2019). Fighting Gendered Battles: On Being a Woman in a Contemporary Gaming Community. *Journal of Contemporary Ethnography*, 089124161986440. doi :10.1177/0891241619864405
- Meidani, A., Dany, L. et Welzer-lang D., (2005). Manière de boire et rapports sociaux de genre chez les jeunes (18-25 ans). *Modalités de consommation*, 17(1), 67-70. Récupéré de https://www.academia.edu/1454542/Mani%C3%A8re_de_boire_et_rapports_sociaux_de_genre_chez_les_jeunes_18-25_ans_
- Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse : côté jeans et côté tenue de soirée*, Montréal : Presses de l'université du Québec.
- Mortensen, T., E. (2016). Anger, Fear, and Games. *Games and Culture*, 13(8). <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- Moya, M., Poeschl, G., Glick, P., Páez, D., et Fernández Sedano, I. (2005). Sexisme, masculinité-féminité et facteurs culturels. *Revue Internationale de Psychologie Sociale*, 18 (1), 141-167. Récupéré de https://www2.uned.es/dpto-psicologia-social-y-organizaciones/paginas/profesores/Itziar/Moya_18_01RIPS.pdf
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema, *Screen* 16(3) : 6-18.
- Nooney, L. (2013). A pedestal, a table, a love letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. *The international journal of computer game research*, 13(2). Récupéré de <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>
- Oprea, D. (2008). Du féminisme (de la troisième vague) et du postmoderne. *Recherches féministes*, 21(2), 5–28. doi : 10.7202/029439ar
- Paaßen, B., Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles* 76, 421–435 <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Perraton, C., Bonenfant, M., Fusaro, M. (2011). *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Presses de l'Université de Montréal.

- Philip, C. et De Battista, P. (2012). Mise en œuvre de la méthodologie de l'observation participante dans le cadre d'un mémoire de M2. *La nouvelle revue de l'adaptation et de la scolarisation*, 59(3), 207-221. doi :10.3917/nras.059.0207
- Picq, F. (2002). Le féminisme entre passé recomposé et futur incertain. *Cités*, 9(1), 25-38. doi :10.3917/cite.009.0025.
- Ratan, A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T. et Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 10(5), 438-462. doi : 10.1177/1555412014567228
- Raux, E., (2002). Le jeu du « chat » et de la souris dans un cybercafé Parisien, *Socio-anthropologie*, 11(1). doi : 10.4000/socio-anthropologie.137
- Revillard, A. et De Verdalle, L. (2006). Dynamiques du genre (introduction). *Terrains & travaux* 10(1), 3-17. Récupéré de <https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2006-1-page-3.htm>.
- Richard, G.T. (2013), Gender and Gameplay: Research and Future Directions, dans B. Bigl et S. Stoppe (eds.), *Playing with Virtuality: Theories and methods of computer game studies*, Frankfurt : Peter Lang Academic, p. 269-284.
- Richard, G. (2017). At the intersections of Play: Intersecting and Diverging experiences across Gender, Identity, Race and Sexuality in Game Culture, Dans Kafai, Y., Richard, G., Tynes, B. (éds). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*, p. 71-91, ETC Press, Pittsburgh.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., et Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311. doi :10.1177/0193723518773287
- Sarkeesian, A. et Cross, K. (2015). "Your Humanity is in Another Castle: Terror Dreams and the Harassment of Women" in Goldberg, D. et Larsson, L. *The State of Play: Creators and Critics on Video Game Culture*. New York : Seven Stories Press.
- Sarkeesian, A. (2017, 27 avril). *The lady sidekick - Tropes vs Women in video games*. [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=4BrKqEtG-2w>
- Sarlet, M., Dardenne, B. (2012). Le sexisme bienveillant comme processus de maintien des inégalités sociales entre les genres. *L'Année psychologique*, 112(3), 435-463. doi :10.4074/S0003503312003053.

- Scholz, T., M. (2019). *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*, Springer International Publishing.
- Sekaquaptewa, D., et Thompson, M. (2003). Solo status, stereotype threat, and performance expectancies: Their effects on women's performance. *Journal of Experimental Social Psychology*, 39(1), 68–74. doi :10.1016/s0022-1031(02)00508-5
- Solnit, R. (2018). *Ces hommes qui m'expliquent la vie*, Edition de l'Olivier
- Swim, J. K., Eysell, K. M., Murdoch, E. Q., et Ferguson, M. J. (2010). Self-Silencing to Sexism. *Journal of Social Issues*, 66(3), 493–507. doi :10.1111/j.1540-4560.2010.01658.x
- Taylor, N., Voorhees, G. (2018). Introduction : Masculinity and Gaming : Mediated Masculinities in Play, dans *Masculinities in Play*, Palgrave Games in Context, 1-19 https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5_1
- Taylor, T.L. (2003). Intentional bodies: Virtual environments and the designers who shape them. *International Journal of Engineering Education*, 19(1), 25-34. Récupéré de <http://tltaylor.com/wp-content/uploads/2009/07/Taylor-Designers.pdf>.
- Taylor, T.L. (2018). *Watch me Play: Twitch and Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Taylor, N. (2015). Professional Gaming. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 1–4. doi :10.1002/9781118767771.wbiedcs041
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge : MIT Press.
- Taylor, T. L. (2008). Becoming a Player: Networks, Structure, and Imagined Futures, Dans Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, and J. Y. Sun, (éds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Computer Games*, p. 51-67.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge : MIT Press.
- Trépanier-Jobin, G. et Bonenfant, M. (2017). Bridging Game Studies and Feminist Theories. *Kinephanos, Special Issue. Gender Issues in Video Games*, Juillet, 24-53. Récupéré de <https://www.kinephanos.ca/2017/bridging-game-studies-and-feminist-theories/>
- Trépanier-Jobin, G. (2017). Introduction : Problématiques de genre dans les jeux vidéo. *Kinephanos, Special Issue. Gender Issues in Video Games*, Juillet, Récupéré de <https://www.kinephanos.ca/2017/introduction-problematiques-genre/>

- Trépanier-Jobin, G. (2013). *Le rôle de la parodie dans la dénaturalisation des stéréotypes de genre : l'exemple du soap opera et de la série le coeur a ses raisons*. (Thèse de doctorat). Université du Québec à Montréal. Récupéré de <https://archipel.uqam.ca/6435/>
- Uszkoreit, L. (2018). With Great Powers Comes Great Responsibility: Video Games Live Streaming and Its Potential Risks And Benefits For Female Gamers dans : Gray K., Voorhees G., Vossen E. (eds) *Feminism in Play*. Palgrave Games in Context. Palgrave Macmillan, Cham
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S. et Yee, N. (2009). Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers. *Journal of Communication*, 59(4), 700–725. doi : 10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x
- Witkowski E. (2018). Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play, dans : Gray K., Voorhees G., Vossen E. (eds) *Feminism in Play*. Palgrave Games in Context. Palgrave Macmillan, Cham
- Wolf, M., J., P. (2008). *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond*, Greenwood press, Westport.
- Zaytseva, A. (2017). « Être comme chez soi » : Mécanismes de tri et homogénéisation sociale dans les clubs et bars DJ de Saint-Petersbourg. *Cultures Et Conflits*, 105-106(1), 99-122. doi : 10.4000/conflits.19460