
Les masculinités adolescentes à l'épreuve des jeux vidéo de guerre. L'exemple de Call of Duty Modern Warfare 3 (Activision, 2011).

Mehdi Derfoufi*¹

¹Laboratoire LISAA - Université Paris Est Marne-la-Vallée IUFM Académie de Lyon - Université Claude-Bernard Lyon 1 GEM - Groupe de recherche Genre Egalité Mixité – * – France

Résumé

Les constructions genrées des subjectivités adolescent-e-s des collèges et lycées se nourrissent notamment des mondes fictionnels produits au sein des médiacultures (MAIGRET, MACE, 2005). Ces fictions ne s'opposent pas au réel : elles sont avant tout des espaces d'expérimentation de soi et des autres et de (re)codification des déterminismes sociaux (RANCIERE, 2008). Les espaces fictionnels et les représentations qu'ils mobilisent sont indispensables à l'évolution des rapports sociaux – notamment en terme de genres. En effet, en leur sein agissent et s'interprètent masculinités et féminités dans un processus jamais figé, toujours conflictuel. A l'âge adolescent, les masculinités en construction subissent des injonctions marquées par des propositions fictionnelles assujetties aux normes de la masculinité martiale. Ainsi, les jeux vidéo de guerre occupent-ils une place essentielle dans la pratique vidéoludique des jeunes garçons (LIGNON, DERFOUFI, 2010). Or, dans un contexte socio-médiatique caractérisé par les paniques morales, les dispositifs éducatifs tendent à céder à une forme de " peur des images ". Il est alors question de promouvoir les bonnes images, tout en bannissant les mauvaises images. Cette conception, abondamment analysée par ailleurs (MORIN, 1965. Rééd.2008 ; JENKINS, 2006), échoue toutefois à restituer la complexité, la richesse et la diversité de l'expérience vidéoludique adolescente. L'approche retenue ici n'est pas mécaniste, dans la mesure où le lien de causalité entre des images de violence et la violence réelle elle-même (passage à l'acte) n'a jamais pu être établi. L'objectif est au contraire

*Intervenant

d'analyser scientifiquement comment - au sein d'un dispositif fictionnel contraignant et marqué par un stéréotypage extrême - les joueurs garçons adolescents utilisent, reproduisent, ou contournent, voire détournent les archétypes martiaux de la masculinité dominante pour mettre en jeu leur propre subjectivité.

La série des Call of Duty, qui s'est vendue dans le monde à plus de 100 millions d'exemplaires et possède une communauté de joueurs très active, constitue le corpus à partir duquel cette étude est menée. Une attention particulière est donnée à l'opus le plus récent, Call of Duty - Modern Warfare 3, qui marque un aboutissement pour la série tant en terme de gameplay qu'en termes narratifs. La méthodologie retenue propose une analyse des discours et représentations de la masculinité à l'oeuvre dans ce jeu, en l'articulant à l'analyse des propos tenus sur les forums par des joueurs français de 13 à 17 ans (entre novembre 2011 et mars 2013), complétés par des entretiens qualitatifs.

Cette méthodologie permettra de mettre en évidence les productivités des discours et représentations normatifs à l'oeuvre dans le jeu au niveau textuel. Elle permettra également d'identifier l'existence - ou l'absence - de failles, de contradictions, à partir desquelles les joueurs dans leur pratique concrète du jeu peuvent introduire du dissensus par rapport à la norme dominante. Il s'agira alors d'examiner la façon dont ce dissensus intervient et se développe au sein de la communauté des pairs, ou au contraire la façon dont il est circonscrit ou combattu.

Il en résultera une appréhension constructive de la pratique des jeux vidéo de guerre par les garçons adolescents qui ne réduise pas celle-ci à l'exercice d'une domination normative subie, mais questionne également les potentialités émancipatrices suscitées par la pratique vidéoludique elle-même.

Bibliographie indicative :

MAIGRET Eric, MACE Eric, *Penser les médiacultures : Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin, 2005

RANCIERE Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique éditions, 2008

MORIN Edgar, *L'esprit du temps*, Paris, 1965 (rééd. Armand Colin, 2008).

JENKINS Henry, *Convergence Culture*, New York, New York University Press, 2006.

LIGNON Fanny, DERFOUFI Mehdi, " Des jeux vidéo et des adolescent-e-s. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? ", enquête réalisée en 2010.

BURILL Derek A., *Die Tryin'. Masculinity, Videogames, Culture*, Peter Lang Publishing, 2008.