
Etude des programmes vidéoludiques fréquentés par les élèves

Fanny Lignon*¹

¹Atelier de Recherche sur l'Intermédialité et les Arts du Spectacle (ARIAS) – CNRS : UMR7172, Université Paris III - Sorbonne nouvelle, Ecole Normale Supérieure de Paris - ENS Paris – Carré Colbert 2, rue Vivienne 75002 PARIS, France

Résumé

Dans le cadre du projet ANR Violecogenre, une enquête a été conduite auprès de 211 jeunes âgés de 13 à 19 ans qui a permis de faire le point sur les pratiques vidéoludiques des filles et des garçons et d'identifier les jeux qu'ils et elles préfèrent. La table ronde sera l'occasion de communiquer nos principaux résultats et de présenter l'étude comparative que nous avons entreprise et dont l'objectif est double : faire émerger les différentes normes genrées véhiculées par ces productions culturelles, construire une typologie des masculinités et féminités jouables.

*Intervenant