**COLLOQUE  
GENRE ET VIOLENCE**

**DANS**

**LES INSTITUTIONS SCOLAIRES ET EDUCATIVES**

**TABLE-RONDE**

**Etude des programmes vidéoludiques**

**fréquentés par les élèves**

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.