

**LOGIQUES DISCURSIVES ET LIVESTREAMING. ENJEUX DE
POUVOIR ET DE LÉGITIMITÉ
DANS LA SPHÈRE DES PRATIQUES VIDÉOLUDIQUES AU MAROC**

**DISCOURSIIVE LOGIC AND ISSUES
OF LIVESTREAMING IN THE AREA OF VIDEOLUDIC PRACTICES IN
MOROCCO**

**Hafsa NAÏM
Fatema-Ezzahra TAZNOUT¹**

Abstract

By studying the “genres of discourse” (Bakhtin, 1979) that fill the “social space” (Bourdieu, 1979) of Moroccan livestreaming, we can understand how the actors perpetuate gender inequalities and maintain power relationships. To this end, we mobilise Bourdieu’s “social space” approach, as implemented by Coavoux (2012, 2020), in order to demonstrate that online gaming worlds are fields where intrinsic cultural hierarchies are established.

Résumé

L’étude des « genres de discours » (Bakhtine, 1979) qui peuplent l’« espace social » (Bourdieu, 1979) du livestreaming marocain permet de comprendre comment les acteurs y perpétuent les inégalités de genre et y maintiennent les rapports de pouvoir qui mènent à des « violences symboliques » (Bourdieu, 1979). Nous mobilisons à cet effet l’approche par « l’espace social » de Bourdieu, telle que mise en œuvre par Coavoux (2012, 2020), afin de démontrer que les mondes des jeux en lignes sont des champs où s’installent des hiérarchies culturelles intrinsèques.

Keywords: social space, discourse, video game, livestreaming, legitimate practice.

Mots-clés : espace social, discours, jeu vidéo, livestreaming, pratique légitime.

DOI: 10.24818/SYN/2024/20/SP.07

1. Introduction

Bourdieu définit l’espace social comme « une représentation abstraite, produite au prix d’un travail spécifique de construction et procurant, à la façon d’une carte, une vision en survol, un point de vue sur l’ensemble des points à partir desquels les

¹ Hafsa Naïm, Université Hassan II de Casablanca, Maroc, h.naimflsh@gmail.com et Fatema-Ezzahra Taznout, Université Hassan II de Casablanca, Maroc, taznoutfatimazohra@gmail.com.

agents [...] portent leur vue sur le monde social » (Bourdieu, 1979 : 189), le divisant en classes et hiérarchisant les pratiques qui s'y produisent. De l'appréciation d'un style musical à l'adoption d'une coiffure particulière, Bourdieu explique que les champs sociaux sont structurés par des luttes et des désaccords en perpétuelle mouvance pour définir les manières, les logiques et les conditions d'une « pratique légitime² » (Bourdieu, 1979).

Le monde des jeux en ligne qui fait l'objet de notre étude n'échappe pas à cette règle. De là « l'intérêt scientifique que peut avoir une approche par « l'espace social » des mondes des jeux en ligne » (Coavoux, 2012 : 197) telle qu'élaborée par Coavoux. Cette approche s'est en effet révélée pertinente pour relever « les inégalités existantes, ainsi que [...] les relations de pouvoir et de domination entre les agents » (Coavoux, 2012 : 199) dans le but de définir les critères d'une pratique légitime dans un jeu vidéo en ligne.

Ainsi, et dans le but de comprendre les mécanismes qui perpétuent les inégalités de genre dans un espace social particulier, en l'occurrence celui du *livestreaming*, partie prenante du monde vidéoludique, nous nous proposons d'analyser les discours produits par les *viewers*³ marocains à travers le prisme de l'approche par « l'espace social » de Bourdieu, telle que mise en œuvre par Coavoux.

Pour commencer, nous présenterons brièvement le domaine auquel se rapporte notre recherche. En deuxième lieu, nous définirons les bases du *livestreaming*⁴ et les conditions dans lesquelles s'exerce cette activité. Nous reviendrons, ensuite, sur les raisons qui font des espaces sociaux liés à cette profession⁵ un terrain hostile pour les femmes désireuses d'y exercer une activité régulière et rémunérée. Tout cela nous permettra de nous pencher, enfin, sur l'analyse des discours produits dans le cadre du *chat* ; le but étant de mettre en lumière les discours sexistes et discriminatoires qui cherchent à s'approprier « le monopole de la définition de la pratique légitime, [précisant] de quelle manière [un] jeu doit être joué, et sépar[ant] les bonnes et les mauvaises pratiques » (Coavoux, 2012 : 199).

² Théorisé par Bourdieu, « pratique légitime » est un concept s'inscrivant dans son analyse des pratiques culturelles et de la distinction sociale. Le concept souligne que la culture n'est pas uniquement une question de goût ou de préférence individuelle, mais qu'elle est influencée par les structures sociales et les rapports de pouvoir. (Bourdieu, *La Distinction*, 1979)

³ Dans le langage du *livestreaming*, les spectateurs sont appelés avec le substantif anglais : *viewers*.

⁴ Nous réserverons une partie de l'article à la définition de l'activité et ses particularités.

⁵ Dans un article intitulé « Le *stream* comme autonarration », Nathan Ferret prouve, à travers les implications économiques liées aux activités du *livestreaming* qu'il représente bien une profession. (Ferret, 2023 : 1-25)

Les études portant sur les premières décennies de l'existence du jeu vidéo se focalisaient principalement sur les inconvénients des jeux vidéo ; elles étaient nourries par les peurs⁶ qui entouraient le médium. C'est seulement vers la fin du XX^{ème} siècle que les sciences humaines commencent à s'intéresser sérieusement au jeu vidéo en tant qu'objet d'étude. En 2001, Espen Aarseth fonde la revue *Game Studies* dont le premier numéro « *Computer game studies, Year one* » donne le signal de départ au champ d'études qu'on nomme actuellement *game studies*. Depuis lors, de multiples perspectives et diverses approches en sciences humaines ont fait place aux débats qui s'articulent pour l'essentiel sur les sciences du jeu⁷. Ainsi, « faire des *game studies*, des *play studies*⁸, des sciences du jeu ou de la ludologie n'implique [...] pas les mêmes définitions de l'objet ou les mêmes approches théoriques » (Genvo, 2023 : 13).

Notre contribution se situe dans le champ des *play studies* puisque nous y étudions un phénomène social en expansion, provoqué par la pratique vidéoludique.

2. Livestreaming : bases et place de la conversation

Le *livestreaming* est une « *activité sociale* utilisant [des techniques de lecture en ligne et en continu de données multimédias] pour la diffusion audiovisuelle en direct d'un évènement ou de l'activité d'un vidéaste » (Ferret, 2023 : 23). Cette activité permet à des *viewers* de suivre en temps réel l'activité d'un *streamer.se* tout en ayant une interaction directe et sans intermédiaire entre les deux. Le *livestreaming* sert aussi à relayer des manifestations d'*esport* dans lesquelles les jeux vidéo rassemblent « des dizaines de milliers de personnes dans des stades et des dizaines de millions de spectateurs derrière leurs écrans » (Besombes, 2023 : 443).

Contrairement à une vidéo sur *YouTube*⁹, scénarisée et montée avant sa mise en ligne, le *livestreaming* est enregistré en temps réel et permet aux spectateurs d'avoir une vue d'ensemble de l'écran de jeu¹⁰ du vidéaste, lui-même visible à l'écran¹¹, ainsi que tous les éléments que le *streamer.se* voit pendant qu'il joue. Les spectateurs sont immergés dans l'action même du vidéaste, générant des émotions particulières qui ne sont pas sans rappeler celles des spectateurs d'un match de

⁶ Addiction et violence principalement.

⁷ Selon Henriot, il faut séparer les deux facettes du terme qui mènent à la distinction du « jeu (game) à quoi jouent les joueurs, du jeu (play) qu'ils jouent lorsqu'ils s'engagent dans l'aventure » (Henriot, 1969 : 27).

⁸ On appelle *play studies*, les études se concentrant sur les pratiques vidéoludiques, leur réception et leur impact sur l'environnement des joueur.se.s, contrairement aux *game studies* qui s'intéressent au dispositif numérique par-dessus tout.

⁹ Depuis 2017, *YouTube* permet la diffusion de contenus en direct, mais le leader mondial du *livestreaming* est la plateforme *Twitch* d'Amazon.

¹⁰ Représenté par le cadre rouge sur l'image Fig.2.

¹¹ Représenté par le cadre orange sur l'image Fig.2.

football. À titre d'exemple, les émotions et les sentiments d'appartenance à une équipe de *football* se manifestent généralement par l'achat de maillots de l'équipe préférée ou de posters de ses joueurs. De la même manière, les spectateurs d'*esport* s'identifient à des équipes et achètent des objets en rapport avec leur équipe préférée : maillot, *goodies*, siège de *gaming*, etc.

Le concept qui se rapproche le plus du *livestreaming* est celui des émissions en direct des médias audio-visuels avec lesquels il partage certaines caractéristiques. Cependant, le *livestreaming* est une nouvelle approche du direct vu qu'il repose sur une « communication entre pairs [qui] remplacerait la hiérarchie traditionnelle entre experts et publics » (Coavoux et Roques, 2020 : 177). « Ce régime ne remplace pas l'expertise, l'indépendance et le professionnalisme, qui continuent d'être valorisés ; mais la proximité constitue la caractéristique la plus saillante de leur position » (Coavoux et Roques, 2020 : 172).

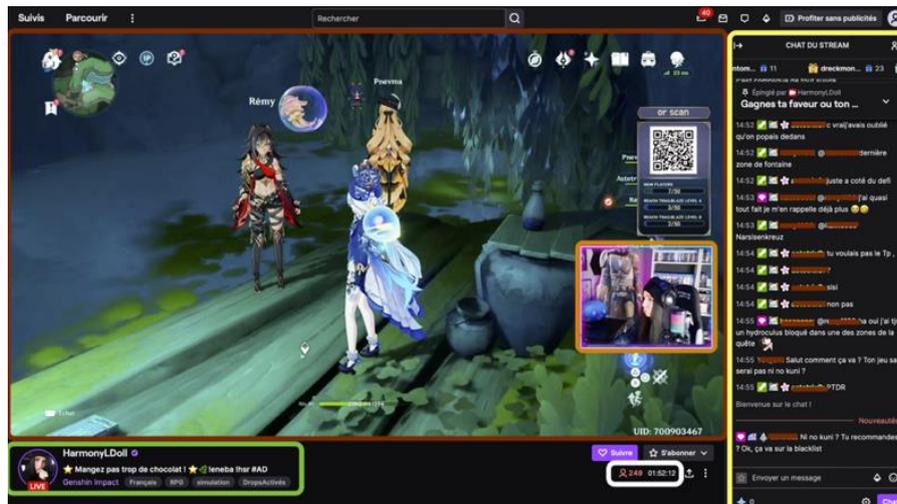


Fig. 1. Fenêtre de *livestreaming* perçue par les *viewers*

Les *viewers* disposent d'un espace¹² où ils peuvent échanger entre eux, mais également avec le vidéaste, ce qui permet aux premiers, à travers la fonctionnalité du *chat*, d'assurer un rôle actif et performatif au sein du processus de *livestreaming*, puisqu'ils agissent plus ou moins directement sur les parties de jeu¹³.

¹² Représenté par le cadre jaune sur l'image Fig.1.

¹³ Les *viewers* les plus investis proposent des pistes, en commentant les actions entreprises par le *streamer.se* ou en attirant son attention sur des détails qu'il aurait négligés.



Fig. 2. Le *livestreaming* du côté des *streamer.se.s*

Il est possible d’observer, dans l’image ci-dessus (Fig.2), le *set-up*¹⁴ d’un.e *streamer.se* : la fenêtre de discussion est de la même taille que celle du jeu vidéo. C’est pourquoi les *streamer.se.s* disposent en général de deux écrans ou plus pour garder constamment un œil sur le flux des messages des *viewers*. Le *livestreaming* se construit de ce fait autour des messages des *viewers*, preuve évidente du rôle incontournable qui leur est conféré.

3. Femmes, jeux vidéo et *livestreaming* : points de jonction des stéréotypes genrés

Depuis son avènement, la culture vidéoludique a été caractérisée par une prédominance masculine. Longtemps, dans l’imaginaire régnant¹⁵, les adeptes de jeux vidéo étaient souvent associés à l’image du joueur de sexe masculin, « éternel adolescent, plutôt niais, paresseux, sans emploi ni ambition » (Perron, 2021 : 9). Avec l’évolution du jeu vidéo et sa démocratisation, l’image du joueur a évolué mais la représentation de la pratique a conservé son aspect majoritairement masculin¹⁶.

¹⁴ Le *set-up* représente la configuration avec laquelle travaille le *streamer.se*. La qualité du *set-up* est très importante car elle influence la qualité de la diffusion.

¹⁵ Notamment dans les films ou séries.

¹⁶ L’état est d’autant plus notable dans les pays où les jeux vidéo se sont introduits un peu plus tard qu’ailleurs dans le monde comme en témoigne la citation suivante : « La croissance des opportunités dans le développement de jeux en Afrique, cependant, profite généralement surtout aux hommes de l’industrie. Les femmes africaines ne représentent qu’une infime partie de l’industrie, bien que des efforts récents tels que *prosearium.net*, qui vise à réunir 1000 femmes africaines et leurs contributions aux jeux vidéo d’ici 2030, s’efforcent de combler ce fossé entre les sexes » (Arvers, 2023 : 326).

Pour améliorer la situation, de plus en plus de studios optent pour des héroïnes en tant que personnages phares de leur jeu vidéo¹⁷, elles restent cependant peu nombreuses comparées aux héros masculins. Dans des jeux où les joueurs peuvent choisir le sexe de leur personnage, le sexe de ce dernier dépend souvent du rôle que les joueurs en question veulent lui attribuer¹⁸. Ainsi, « les personnages féminins sont largement sous-représentés dans les classes les plus engagées dans le combat rapproché [...] et surreprésentés, à l'inverse, dans les classes de guérison » (Coavoux, 2012 : 203), confirmant de la sorte le fait que les espaces vidéoludiques « sont bien des transfuges du monde social, [et] montrant que le jeu est perméable à ces influences » (Coavoux, 2012 : 203).



Fig. 3. Stéréotypes dans les espaces de *livestreaming* des jeux vidéo

La situation des femmes dans les « espaces sociaux » auxquels nous nous intéressons ici n'échappe donc pas aux règles sociales du « monde habituel¹⁹ », puisque les stéréotypes de genre s'y perpétuent et les rapports de pouvoir s'y maintiennent. Ces derniers se manifestent de différentes manières et les discours des *viewers* agissent comme des révélateurs de la situation dans laquelle se retrouvent les *streameuses*. Pour le dire autrement, les femmes dans le domaine du *livestreaming* se retrouvent à l'intersection de plusieurs stéréotypes (Fig. 3).

¹⁷ À l'instar de Lara Croft dans *Tomb Raider*, Faith Connors dans *Mirror Edge*, Alice dans *American McGee's Alice*, Senua dans *Hellblade : Senua's Sacrifice* etc.

¹⁸ Le sexe d'un avatar dans un jeu vidéo ne correspond pas toujours au sexe de son utilisateur. Nous inversons ici l'expression de Coavoux : « Les stéréotypes de genre assignant des qualités aux personnages sur le fondement de leur sexe » puisque nous pensons que dans ce type de jeux la qualité du personnage joue un grand rôle dans le choix de son sexe et non l'inverse.

¹⁹ Johan Huizinga décrit les pratiques ludiques comme « des mondes temporaires au cœur du monde habituel », (Huizinga, 1951 : 30).

L'intrication de nombreux préjugés, en plus de la nature de la profession²⁰ qu'exercent ces vidéastes, rendrait leur position sensible et les exposerait à des discours sexistes.

4. Choix et méthodologie d'analyse du corpus

Comme tout espace d'échange, le *chat* connaît des dérives et devient parfois malveillant. L'imbrication de différents paramètres dans les mondes virtuels favorise l'agressivité technodiscursive :

[L]e pseudonymat [...], un effet d'absence augmenté (par l'absence de présence physique), l'effet cockpit (l'agresseur se sent protégé par un cockpit imaginaire), le déplacement du rapport de pouvoir [...], l'inséparabilité (le lien obligé avec l'appareil et donc les discours inévitablement reçus). (Combe, 2022)

Les agents se retrouvent dans des situations où ils osent plus facilement braver les interdits et commettre des violences verbales dont ils seraient incapables dans d'autres dispositions ; c'est pour cela qu'une activité de modération s'impose. Les discours ne respectant pas les règles communautaires sont rapidement éliminés pour maintenir une bonne ambiance et les responsables des violences verbales sont sanctionnés selon l'ampleur de leur infraction. Cette activité invisibilise les messages indésirables et rend difficile leur analyse. C'est le constat auquel nous sommes parvenues à la suite de l'examen attentif²¹ du *chat* de nombre de *livestreaming*. Cela nous a amenées à nous arrêter sur le cas d'une diffusion un peu particulière regroupant cinq *streameuses* marocaines invitées par la chaîne YouTube de *Lgaming*²² pour s'exprimer et pour échanger autour de leurs activités vidéoludiques, leurs expériences, ambitions et les difficultés qu'elles rencontrent ; parmi lesquelles figurent en bonne place les discours sexistes qui les prennent pour cible et qu'elles évoquent ouvertement. L'autre intérêt de ce cas de figure est que les conversations des *viewers* ne sont pas modérées et jaillissent de la même manière que lors de la diffusion. Certes, ce *livestreaming*²³ ne présente pas des *streameuses* en train de jouer, mais la thématique et la configuration de la conversation servent notre propos à différents niveaux.

²⁰ Le *livestreaming* rassemble actuellement des vidéastes de nombreux domaines, y compris des *streameuses* qui font usage de la nudité pour conquérir un public à la recherche de ce type de contenus.

²¹ Nous avons tenté également de trouver des vidéos YouTube qui rapporteraient ces discours de la même manière qu'avec les *streamer.se.s* francophones ayant inventé un concept s'appelant : « Le tribunal des bannis », dans lequel ils exposent les messages modérés lors de leurs *livestreaming* et décident si les infractions sont tolérables ou pas. À notre connaissance rien d'équivalent n'existe concernant les *streameuses* marocaines.

²² *Lgaming* est la première structure médiatique spécialisée dans l'industrie vidéoludique au Maroc.

²³ Le *livestreaming* est disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=BcEGisIVYIk>. Consulté : 28/04/2024.

L'animateur et les intervenantes ne sont pas réunis physiquement. De ce fait, la diffusion que nous étudions est un *livestreaming* conjoint dans lequel les *viewers*²⁴ sont des joueurs aux profils hétérogènes du fait qu'ils représentent les cinq communautés de chacune des *streameuses* en plus de celle de *Lgaming*. Le caractère relativement élargi du public, compensera peut-être, nous l'espérons, la modicité de l'échantillon proposé à l'analyse dont nous sommes parfaitement conscientes.

Les messages que reçoivent les *streameuses* varient selon leur communauté, les jeux vidéo dont elles sont l'intermédiaire et le contexte social dans lequel elles évoluent. C'est pour cette raison que l'analyse du discours produit exclusivement par le public actif²⁵, à l'exception de celui de l'animateur et des *streameuses*, nous permettra de focaliser l'attention sur la manière dont les *viewers* perçoivent ces *streameuses* et leurs contenus. La diversité des communautés à travers la mise en commun des *viewers* dans ce *livestreaming* sont particulièrement intéressantes, ne serait-ce que parce qu'elles induisent des dynamiques d'argumentation et de justification, aussi bien pour faire valoir une opinion que pour revendiquer la pratique légitime des jeux vidéo au Maroc.

Après examen du discours produit, un premier fait se révèle, à savoir la concomitance de trois types de conversations déterminant des classes discursives pouvant être divisées selon différents topoï²⁶. La première conversation est celle constituée des messages des *viewers* adressés aux *streameuses*, la deuxième

²⁴ Nous avons remarqué que contrairement aux *livestreaming* conventionnels, l'animateur ne s'adresse pas au *chat* et centralise l'attention sur les *streameuses*. Cela peut être expliqué de deux façons : soit l'animateur a des consignes qui ne lui permettent pas de faire intervenir le *chat*, soit les messages produits dans cet espace de *chat* sont trop inappropriés pour y faire référence (en rapport avec le nombre d'insultes et d'injures). Nous avons tenté de contacter *Lgaming* pour en savoir plus, mais nous n'avons pas eu de retour.

²⁵ Nous désignons par *viewers* ou public actif, les *viewers* ayant participé à l'échange dans l'espace de conversation du *livestreaming*. Il est possible de savoir s'ils sont restés jusqu'à la fin en observant leur activité à travers leurs pseudonymes et leurs photos de profil.

²⁶ Dans la théorie de l'argumentation de Ducrot et Anscombe, les topoï permettent de saisir les raisonnements logiques par lesquels les conclusions sont atteintes. En tant que phénomènes linguistiques faisant partie du discours des *viewers*, ils nous permettent de dégager les logiques idéologiques selon lesquelles la pratique légitime est délimitée en tant que *signification*. « Le sens d'un mot n'est rien d'autre que le faisceau de *topoi* attaché à ce mot », « une force persuasive plus ou moins grande résult[e] [alors] de l'application d'un *topos* » (Anscombe, 1995 : 191) Les topoï sont repérés à travers le lexique utilisé renvoyant à un ensemble de caractéristiques sémantiques attachées à un terme qu'Anscombe appelle « *signification* de ce terme, étant bien entendu que cette signification est relative au locuteur considéré ». (Anscombe, 2001)

regroupe les échanges entre *viewers* et la troisième se compose des discours adressés à l'animateur.

Trois « genres discursifs²⁷ » dominants visant à déterminer la pratique légitime des jeux vidéo se distinguent : *discours sexistes*, *discours d'exclusion* et *discours réducteurs*. Deux autres genres discursifs ont été également identifiés. Le premier a pour objectif d'encourager les *streameuses* et le deuxième de raisonner les *viewers* déchaînés en appelant à la retenue et à la bienséance. Ces discours sont structurés par des *topoi* qui ne cessent de revenir tout au long du *live streaming*. Ce sont ces derniers qui constitueront la ligne directrice de notre analyse discursive mettant en relief les logiques discursives mises en œuvre à la récurrence de chaque *Topos*.

5. *Topoi, logiques argumentatives et définition de la pratique légitime*

5.1 *La cuisine : logique phallogratique*

Dès les premières minutes de la diffusion, des *viewers* ont appelé les *streameuses* à (re)gagner leurs cuisines : « À votre cuisine les filles, La cuisiiiiiiiiiiiiine, etc ». Le terme « cuisine » a été répété trente-sept fois au cours des deux heures que durait le *live streaming*. Des raisonnements par l'absurde proposent des confrontations qui conduiraient nécessairement les filles vers la cuisine : « Un 1 vs 1²⁸, si elle gagne c'est moi qui vais à la cuisine ». De nombreux *viewers* partagent la même approche, révélant qu'ils sont convaincus fermement de ne jamais perdre face à une fille : Peu importe le niveau de la *streameuse*, elle rejoindra *la cuisine*.

Ce martellement n'est pas anodin puisqu'il s'agence autour de la répartition sexuée des tâches domestiques partagées traditionnellement. En effet, le Haut-Commissariat au Plan (HCP)²⁹ rapporte que les femmes âgées de quinze ans et plus réservent, en moyenne, cinq heures de leur temps pour le travail domestique et les soins donnés aux autres membres du ménage, pour seulement quarante-trois minutes chez les hommes de la même tranche d'âge.

La cuisine est un espace social abritant un éventail d'activités hiérarchisées³⁰ allant de la préparation des repas aux tâches en rapport avec la vaisselle et le rangement. Au cours d'une enquête visant à déterminer la représentation sociale de « Faire la cuisine », Boussoco et al. affirment que « les termes négatifs [liés à cet espace] se

²⁷ Selon la terminologie de Bakhtine (Bakhtine, 1979).

²⁸ Proposition de duel.

²⁹ Pour la section « emploi du temps » uniquement, le rapport du HCP de 2023 reprend les chiffres de 2012 sans explication.

³⁰ Nous nous inspirons de Denèfle qui hiérarchise de quelque manière les activités liées au linge. (Denèfle, 1989).

retrouvent uniquement dans la [...] périphérie (vaisselle [...]) et dans la zone des éléments contrastés (corvée) » (Boussoco et al., 2016 : 382).

Dans le contexte marocain traditionnel, certaines représentations de la cuisine et des tâches ménagères sont ancrées dans l'imaginaire collectif comme étant positives. D'ailleurs, certaines attributions telles que « *hadga* » sont mises en valeur pour décrire une femme bonne à marier, idéale, travailleuse et débrouillarde mais par-dessus tout très bonne cuisinière. « *Hadga* » est traduit « fée du logis » (Bouassria, 2015) pour expliciter la connotation positive que revêt l'appellation.

Il apparaît ainsi plus clairement qu'à travers des périphrases telles que : « ستريم غسالات الصحون (*Stream des laveuses d'assiettes*³¹) », certains *viewers* positionnent les *streameuses* au plus bas de l'échelle des fonctions pratiquées dans cet espace, leur déniaient au passage toute représentation positive pouvant être liée à la préparation de mets nécessitant « la maîtrise de savoir-faire traditionnels » (Pfefferkorn, 2011) et rappelant le côté maternel. Besogneuses oui, mais des « *hadga* » (*maîtresse femme*) sûrement pas. Tel serait en substance le message implicite.

5.2 « *L'herbe est toujours plus verte ailleurs* » : Logiques et discours réducteurs

Comme nous l'avons souligné précédemment, les *streameuses* se trouvent à l'intersection de plusieurs stéréotypes. En effet, des messages tels que « nos streamers femmes ressemblent à des vendeurs de légumes (grossier) », visent à diminuer la valeur des *streameuses* marocaines du fait même de leur apparence. L'adjectif possessif « nos » démontre l'engagement personnel du *viewer*, visiblement incommodé par l'aspect général et l'attitude des *streameuses* de son pays³². Comme si l'effet produit par ce qui les définit en tant que « marocaines » aux yeux des *viewers*, notamment ce style familial de jugement qui se réfère à la sphère du ménage et du « domestique » les rendait moins charismatiques que les *streameuses* étrangères. Cela laisse à supposer que ces dernières, outre leur plus grande expérience ou ancienneté dans le domaine jouissent d'un a priori positif qui relèverait à leur sens d'une sorte d'aisance naturelle. Sauf que cela trahit le degré de fascination qu'exercent ces étrangères, faisant l'objet de fantasmes divers et variés. Les *viewers* reconnaissent ainsi à ces dernières³³ et à elles seules la légitimité de diffuser un contenu en liaison avec les jeux vidéo.

³¹ Expression revenue souvent dans le *chat* apparaissant comme une « implication conventionnelle », du fait qu'elle est largement partagée par cette catégorie de *viewers* machistes. (Grice, 1975).

³² Du fait de l'aspect vestimentaire « décontracté » et du look affiché par les *streameuses*.

³³ Les *streameuses* étrangères font face de leur côté à d'autres défis. Par exemple, les *streameuses* francophones de jeux vidéo sont hypersexualisées et souffrent de harcèlements d'un autre type.

Alors que Coavoux et Roques expliquent que le succès des vidéastes en France dépend de leur capacité « à apparaître proches, authentiques, ordinaires, et uniques aux yeux de leurs spectateurs » (Coavoux et Roques, 2020 : 192), c'est l'effet opposé qui se produit concernant les *streameuses* marocaines à en croire les réactions de leurs pairs masculins. Changer de nationalité semble alors une solution pour un *viewer* qui déclare sur le ton de la rigolade : « Il y a une solution, change de nationalité -rires- ». D'ailleurs, lorsque l'animateur évoque le *top* vingt mondial des *streamer.se.s*, précise que le nom d'une seule femme y figure, et qu'elle est marocaine, les *viewers* s'adressent alors aux organisateurs de l'émission en disant : « Ramenez-nous notre seigneur *Pokimane* », « C'est *Pokimane* ou rien, ce n'est pas une gameuse elle –rires- ».

*Pokimane*³⁴, née au Maroc, a déménagé au Québec à l'âge de quatre ans et a la double nationalité maroco-canadienne. Elle diffuse majoritairement des *livestreaming* en anglais. En plus de ses performances et de sa notoriété, son appartenance à un milieu social occidental la rend plus légitime aux yeux des *viewers*, visiblement subjugués par ses manières et façons d'agir à l'occidental. En d'autres termes, elle possède les codes qui semblent faire défaut aux *streameuses* marocaines. *Pokimane* est même qualifiée de *seigneur* avec l'attributif volontairement masculin³⁵ pour témoigner de sa réussite. Le regard idéalisé porté sur les *streameuses* étrangères prime sur le familier dans le *livestreaming* marocain, soulignant un complexe d'infériorité³⁶.

5.3 Gamers dial تلبيس البنات (*Gamers d'habillage de filles*)

Le titre de cette section est un message adressé aux *streameuses*, renvoyant aux jeux vidéo où les filles habillent des modèles³⁷. Ce discours renvoie à plusieurs conceptions traditionnelles étudiées en sociologie du genre : la poupée et le camion, les degrés d'intelligence, la force physique etc.

Alors que les études montrent que « contrairement aux sports traditionnels [...], les attributs physiques ne sont pas liés à une haute performance dans *l'esport* »

³⁴ Avec plus de neuf millions d'abonnés, Imane Anys est la *streameuse* la plus suivie au Monde.

³⁵ Il ne peut pas s'agir d'une erreur de frappe puisque l'équivalent féminin de *sidna* en arabe marocain est *lalla*.

³⁶ Viard explique que : « le mépris de soi éprouvé par le colonisé [est] intériorisé [à travers] le regard dépréciatif du colonisateur : le mépris de sa propre culture, [...] le désir de *lactification* toujours mêlé à la sexualité, l'obsession de la comparaison en matière de beauté, de niveau social, d'intelligence » (Viard, 2016 : 117-125).

³⁷ Le *viewer* fait allusion aux jeux flash accessibles sur des navigateurs web. Au Maroc, le plus populaire est le site *Y8* : <https://fr.y8.com> qui propose une catégorie « pour les filles » dans laquelle les jeux sont généralement liés à l'habillage de modèles.

(Rogstad, 2022 : 198), la division sexuelle des équipes³⁸ et les discours sur la qualité des performances féminines dans les jeux vidéo persistent au niveau mondial. L'analyse des messages de nombreux *viewers* explique à la fois les causes et les conséquences de cette représentation dans le milieu du *gaming*.

La pratique légitime dans le jeu vidéo est compétitive en général, elle est basée sur le dispositif³⁹, sur la qualité du niveau et des rangs attribués aux joueurs⁴⁰ et sur la qualité des manipulations des personnages incarnés⁴¹.

Quelques *viewers* prétendent que « la meilleure d'entre elles ne connaît rien au gaming » et que quand les filles jouent aux jeux vidéo, « elles gâchent toujours le jeu ». La lutte se manifeste ici au niveau des savoir-faire en matière de *gaming*, utilisant l'*esport* comme argument pour prouver que la pratique légitime des jeux vidéo est bien masculine. En effet, bien que « les femmes constituent 35% des joueurs en *esports*, [...] elles représentent seulement 5% des joueurs professionnels » (Rogstad, 2022 : 198).

L'ironie revient souvent dans les processus discursifs dégradants et réducteurs. À travers des exemples de compétitions d'*esport* durant lesquelles les femmes pourraient triompher, certains spectateurs se sont moqués implicitement des *streameuses* : « TFT ou alors RUNTERRA, là vous pouvez gagner la coupe du monde facilement, ez ». TFT (*Teamfighttactis*) et *Legends of Runeterra*⁴² sont perçus par les joueurs marocains comme des jeux vidéo faciles dont les compétitions présentent les seules occasions pour l'*esport* féminin de triompher. L'utilisation de l'abréviation de *easy* « ez » révèle une autre caractéristique de la pratique légitime : le niveau de difficulté des jeux vidéo pratiqués.

³⁸ Certaines équipes d'*esport* sont mixtes. Cependant, à très haut niveau de compétition, il est très rare de trouver des équipes dont certains membres sont des femmes.

³⁹ Ordinateur, console, *smartphone*, etc.

⁴⁰ Les jeux vidéo compétitifs, selon leur type, assignent aux joueurs des rangs ou des niveaux sur la base de leurs actions dans le jeu, leurs victoires et leurs défaites. Le niveau correspond souvent à un nombre et le rang porte en général le nom de métaux et de pierres précieuses : fer, or, diamant, master etc.

⁴¹ La compétence, les mouvements et les prédictions définissent l'efficacité d'un joueur et déterminent souvent son niveau compétitif. C'est ce qu'on appelle communément : *skill*, *moves*, prédictions etc. Nous gardons certains dénominatifs anglais parce qu'ils correspondent aux termes utilisés par les joueurs, qu'ils soient arabophones, francophones ou anglophones.

⁴² TFT Tactis est un jeu vidéo, de type *auto battler*, dans lequel les joueurs disposent des unités de combat sur un plateau sur lequel elles (les unités) s'affrontent automatiquement. *Legends of Runeterra* est un jeu de cartes numériques. Les deux jeux ont un fond narratif qui prend place dans celui de *League of Legends*, jeu principal de *Riot Games*.

Prenons la question rhétorique d'un spectateur utilisée en contre-exemple : « As-tu jamais entendu que des filles ont gagné les LCS – rires - ». Les LCS (*League of Legends championship series*) étant des compétitions semi-annuelles organisées par Riot Games pour *League of Legends*. Les deux premiers jeux sont comparés au troisième pour marquer la dichotomie facile/difficile. L'évocation du nom de la compétition au lieu du nom du jeu vidéo connote également la popularité et l'importance de l'évènement.

« Quand on parlera de filles qui gagnent dans un jeu c'est quand il y aura une équipe composée uniquement de filles contre une autre composée que de garçons » déclare un *viewer* qui affirme implicitement qu'une femme faisant partie d'une équipe d'*esport* mixte gagnerait uniquement grâce aux performances des hommes.

Afin d'apaiser les tensions, un spectateur déclare : « POUR EN VENIR AUX FAITS CES FILLES SONT DES STREAMEUSES ET NON PAS DES GAMERS OKAAY !!! ». Les caractères en capitales et les points d'exclamation en fin de phrase utilisés expriment son mécontentement face à ces discours sexistes. Cependant, son plaidoyer sous-entend qu'il est normal que ces femmes ne connaissent rien au *gaming*, ce ne sont pas des *gameuses*. Cette *implication* met en lumière le fait que même avec de bonnes intentions, les discours d'exclusion définissent une pratique légitime excluant les *streameuses*.

5.4 Logique d'exclusion discursive et définition de la pratique légitime

Après *Lcousina (La cuisine)*, le mot le plus fréquent dans le *chat*, lors de ce *livestreaming*, est : *Free Fire*. *Garena Free Fire* est un jeu vidéo dont la création date de 2017. Il a depuis conquis un large public au Maroc, faisant de lui le premier jeu de bataille royale⁴³ dans le pays, notamment grâce à la nature du dispositif mobilisé (*smartphone*), la facilité de gestion de l'interface et l'accès gratuit au jeu.

Des discours d'exclusion ont été échangés entre les *viewers* dans le but de définir la pratique légitime à travers divers procédés. « Celui qui joue à *Free Fire* sort parce que cela (le *livestreaming*) est en relation avec le *gaming* ». L'ironie, par le biais de cette démonstration par l'absurde sert à exclure *Free Fire* et ses adeptes du *gaming*. La catégorie dominante de *viewers*, en stigmatisant⁴⁴ les joueurs de *Free Fire*, laisse présupposer que ces derniers sont moins bien vus que les *streameuses*. Et c'est ainsi que se profile une sorte de hiérarchie dans les discriminations et le déni de légitimité. Les joueurs de *Free Fire* reçoivent un type de traitement qui les « refoule » dans la catégorie des masculinités marginalisées (Connell, 1995) dans les mondes vidéoludiques.

⁴³ Ce type de jeu de combat se caractérise souvent par des affrontements entre équipes ou joueurs individuels, s'affrontent en grand nombre et s'éliminent mutuellement sur un même terrain jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un vainqueur.

⁴⁴ Face aux *streameuses*, les *viewers* n'ont pas mobilisé d'insultes. Elles ne surgissent qu'entre les *viewers* et elles sont souvent à caractère sexuel.

Toute une série d'arguments sont brandis consécutivement dans le *chat* aux fins de délégitimation de ces joueurs marginalisés. La légitimité d'un joueur est définie par le nombre de jeux vidéo pratiqués « *Gamer* veut dire que tu as au moins joué à 10 jeux et plus », par le support de jeu « tous les jeux mobiles ne sont pas des jeux frère – rires -) et par l'identité du jeu « est-ce-que tu appelles *Free Fire* un jeu ? *wtf* (terme vulgaire signifiant dans ce contexte : tu es sérieux ?) ».

Il est possible de résumer ces arguments, questions rhétoriques et maximes dans un syllogisme : un vrai joueur est celui qui a joué à dix jeux vidéo ou plus, *Free Fire* et tous les jeux mobiles ne sont pas des jeux vidéo, par conséquent ses adeptes ne sont pas des joueurs.

N'ont pas de légitimité également les joueurs de *Free Fire* du fait de leur âge : « Tu as volé le téléphone de ta maman et tu joues avec à *Free Fire* », leur goût et leur appartenance sociale « Parce que *Free Fire* est un jeu de *mchrmlin* ; les gens de *Free Fire* sont sales ».

Selon Bourdieu, « le goût [est l'] un des enjeux les plus vitaux des luttes dont le champ de la classe dominante et le champ de production culturelle sont le lieu » (Bourdieu, 1979 : 9). L'analyse de certains procédés utilisés pour qualifier les joueurs de *Free Fire* montre la façon dont le goût dans la pratique légitime des jeux vidéo est calqué sur celui d'autres pratiques sociales.

Au Maroc, *mchrml* est un qualificatif attribué à une catégorie de jeunes issus de milieux très populaires et modestes, connus pour leurs caractéristiques vestimentaires, leurs coiffures et leur goûts musicaux très populaires. Identifier un *mchrml* se fait souvent à l'œil nu dans les milieux sociaux, de la même manière qu'un joueur marginalisé est repéré grâce à ses goûts vidéoludiques jugés inappropriés par la pratique légitime. Ces joueurs sont traités de *sales*, de *mômes* et d'autres adjectifs à caractère sexuel questionnant leur virilité. Ils sont même invités à quitter le *livestreaming* à maintes reprises : cet « espace social » est réservé aux *gamers* : « les gens de *Free Fire* juste quittez [le *livestreaming*] ». Des procédés hyperboliques accentuent cet effet, visant à blesser et à toucher la personne derrière l'écran au-delà du pseudonyme dans le *chat* : « celui qui joue à *Free Fire*, qu'il aille se suicider ». Ainsi il apparaît clairement que la mobilisation de tels procédés discursifs violents traduit une volonté de définir la sphère de légitimité de la pratique des jeux vidéo, en excluant tout ce qui pourrait s'en écarter.

5.5 Allié des streameuses : l'animateur cible des trois genres discursifs

Un autre topos qui a souvent fait irruption dans le *chat* concerne l'animateur. Le simple fait d'évoquer des statistiques ou toute information allant dans le sens des *streameuses* ou de la défense de leur cause, expose l'animateur à recevoir des attaques directes, à commencer par des discours d'exclusion lui déniaient toute

compréhension de savoir-faire vidéoludiques, voire de savoir être : « Notre frère⁴⁵ ne comprend rien -rires- », « l'animateur est camé », « il ne sait même pas parler ». Puis, des propos de marginalisation finissent par se manifester : « Ce (frère) mec se la joue *papa poule* ». La traduction littérale de cette dernière expression est : « Ce frère est comme le père des filles ». Elle peut recevoir plusieurs interprétations selon le contexte de son usage. Ici, elle fait référence à un garçon qui apprécierait la compagnie des filles bien plus que celle de ses semblables. D'ailleurs, certains *viewers* pensent que « ce frère (mec) est un *garçon-soja*⁴⁶ » ; ce qui expliquerait son parti pris au profit des *streameuses*. En défendant la cause des *streameuses*, l'animateur se retrouve à son tour confronté à tous types de discours agressifs évoqués précédemment. En toute logique, l'animateur se voit dès lors adresser les mêmes propos sexistes que ceux évoqués précédemment « L'animateur va à ta cuisine toi aussi -rires- ». Ainsi, la boucle est bouclée.

6. Conclusion

En définitive, l'étude des discours produits par les *viewers* marocains dans le cadre du *livestreaming* de jeu vidéo confirme que ce dernier constitue un espace social qui obéit aux particularités du monde habituel accueillant cette pratique. Le cas que nous avons proposé pour l'analyse, loin de prétendre à l'exhaustivité, dessine néanmoins une tendance suivant laquelle pratique légitime et violence symbolique vont ensemble, avec cependant une donnée propre au monde du jeu vidéo, puisque les enjeux de la pratique légitime se structurent autour du jeu vidéo lui-même.

La perception des acteurs dans ces espaces sociaux est construite en conformité avec les valeurs sociales régnautes. Le discours des *viewers* entend établir une hiérarchie des pratiques qui contraint les individus à se plier à la norme, de peur d'être mis à l'écart. Les *streameuses* sont d'autant plus ciblées par les discours sexistes et d'exclusion que l'imbrication des stéréotypes sociaux et vidéoludiques les concernant joue en leur défaveur.

Qu'il s'agisse de la classe sociale, du genre ou de l'idéologie des uns et des autres, ce sont les goûts vidéoludiques des joueurs qui sont constamment remis en question par le public se référant à l'*habitus* collectif dominant.

⁴⁵ L'utilisation du terme dénominateur *Khuna-khayna-etc.* (traduit littéralement *ce frère-notre frère*) peut prêter à confusion, car il peut donner un sentiment de proximité. Il est alors important de noter qu'à Casablanca et ses régions, faire référence à quelqu'un en utilisant *Khayna* est souvent connoté négativement.

⁴⁶ *Garçon-soja* est une expression péjorative et ironique mobilisée dans le processus discursif dégradant. Elle insinue que le présentateur est affectivement fragile. Les hommes qualifiés de garçons-soja sont en général dans la catégorie des masculinités marginalisées.

Les discours d'encouragement et les appels à la retenue des *viewers* actifs démontrent que la pratique du jeu vidéo dans les *livestreaming* diffusés par des femmes au Maroc est en expansion, malgré tout. Certes, les *viewers* actifs représentent la partie la plus visible et la plus audible des diffusions, manifestement déterminés à s'approprier les espaces de discussion ; ils animent et installent une certaine atmosphère au sein du *livestreaming*. Cependant, il faut aussi tenir compte d'une autre classe de *viewers* qui reste peu analysée, car difficile à atteindre. Appelés *lurkers*, ces *viewers* passifs participent aux diffusions sans se manifester dans le *chat*. En plus des discours positifs, la présence passive mais massive de tels *viewers* contrebalance la toxicité des discours négatifs. Souvent intéressés par l'expérience immersive, le divertissement, l'apprentissage d'un jeu vidéo etc., ces *viewers* contribuent par leur nombre au succès des *livestreaming*. Leur « silence » parle de lui-même dans le cadre de notre étude : cette présence silencieuse peut être considérée comme une preuve factuelle de la reconnaissance de l'activité des *streameuses* marocaines et de leur légitimité. S'agissant d'une activité où le nombre de *viewers* ainsi que leur fidélisation constituent des enjeux majeurs, voire vitaux, la participation « silencieuse » de cette catégorie de spectateurs tend à démontrer, d'une certaine manière, un intérêt qui n'est pas moins probant que l'interaction active qui tente de s'approprier la définition de la pratique légitime des jeux vidéo.

Références et bibliographie

- Anscombe, J-C.** 1995. « La théorie des *topoi* : sémantique ou rhétorique ? », in *Hermès, La Revue*, 15 (1).
- Anscombe, J-C.** 2001. « Dénomination, sens et référence dans une théorie des stéréotypes nominaux », *Cahiers de praxématique*, 36, document No. 2. Retrieved from <http://journals.openedition.org/praxematique/304> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/praxematique.304>. Consulté le 8 September 2020.
- Arvers, I., Ncube. S.** 2023. « Afrique », in Genvo, S. (dir.) and PHILIPPETTE, T. (dir.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Nouvelle édition, Liège : Presses universitaires de Liège : 225-333.
- Bakhtine, M.** 1979. « Les genres du discours », in *Esthétique de la création verbale*, Paris : NRF, Gallimard : 263-308.
- Besombes, N.** 2023. « L'esport, ou la sportivisation du jeu vidéo », dans Genvo, S. (dir.) and Philippette, T. (dir.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Nouvelle édition, Liège : Presses universitaires de Liège : 443-457.
- Bouassria, L.** 2015. *Les ouvrières chefs de foyer : entre « la modernité » du réel et le souhaitable « traditionnel »*, in : *Le Maroc au présent : D'une époque à l'autre, une société en mutation* [en ligne]. Casablanca : Centre Jacques-Berque, 2015. Retrieved from <http://books.openedition.org/cjb/1044> DOI : <https://doi.org/10.4000/books.cjb.1044> Accessed on 14 April 2024.

- Boussoco, J., Dany, L., Giboreau, A. et Urdapilleta, I.** 2016. « “Faire la cuisine” : approche socio-représentationnelle et distance à l’objet ». *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, 111 : 367-395. DOI : https://doi.org/10.3917/cips.111.0367_
- Bourdieu, P.** 1979. *La Distinction : critique sociale du jugement*, Paris : éditions de Minuit.
- Coavoux, S.** 2012. « L’espace social des pratiques de Word of Warcraft », in Rufat et H. Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : éditions Questions théoriques : 197-217.
- Coavoux, S., N. Roques.** 2020. « Une profession de l’authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux*, vol. 224, no. 6, 169-196.
- Connell, R.** 1995. *Masculinities*, Berkeley: University of California Press.
- Combe, C., Lebreton, E., Leconte, A., and Romain, C.** 2022. « Politesse, impolitesse et violence verbale dans les interactions humaines », *TIPA. Travaux interdisciplinaires sur la parole et le langage*, 38. Retrieved from <http://journals.openedition.org/tipa/5293>; DOI: <https://doi.org/10.4000/tipa.5293>. Consulté le 14 April 2024.
- Denèfle, S.** 1989. « Tant qu’il y aura du linge à laver... », *Terrain*, 12, Retrieved from <http://journals.openedition.org/terrain/3329>; DOI: <https://doi.org/10.4000/terrain.3329>. Consulté le 15 April 2024.
- Ferret, N.** 2023. « Le stream comme autonarration », *Cahiers de Narratologie*, 43. Retrieved from <http://journals.openedition.org/narratologie/14483>; DOI: <https://doi.org/10.4000/narratologie.14483> Consulté le 15 March 2024.
- Genvo, S.** 2023. « *Studies*, sciences du jeu et ludologie », in Genvo, S. (dir.) and Philippette, T. (dir.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Nouvelle édition. Liège : Presses universitaires de Liège : 11-22.
- Grice, H. P.** 1975. « Logique et conversation », *Communications*, 30, La conversation : 57-72.
- Henriot, J.** 1969. *Le Jeu*, Paris : PUF.
- Huizinga, J.** 1951. *Homo ludens*, trad. française, Paris : Gallimard.
- Laforest, M., Vincent, D.** 2004. « La qualification péjorative dans tous ses états », *Langue française*, vol. 144, 4 : 59-81.
- Perron, B.** 2021. *Jeux vidéo : la peur au service de la jouabilité*, Presses universitaires Blaise Pascal, Clermont-Ferrand : Coll. L’opportune.
- Pfefferkorn, R.** 2011. « Le partage inégal des “ tâches ménagères” », *Les Cahiers de Framespa*, 7. Retrieved from <http://journals.openedition.org/framespa/646>; DOI: <https://doi.org/10.4000/framespa.646>. Consulté le 14 April 2024.

- Rogstad, E. T.** 2022. « Gender in eSports research: a literature review », *European Journal for Sport and Society*, 19:3. DOI: 10.1080/16138171.2021.1930941
- Viard, B.** 2016. « Psychanalyse de la colonisation », *La Littérature et la République*, Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence : 117-125. Retrieved from <http://books.openedition.org/pup/11603>. Consulté le 20 April 2024.

Articles de journaux, livestreaming et rapports

- Haut-Commissariat au Plan. 2023. *La femme marocaine en chiffres*.
Lgaming, « Lgaming Evening- Moroccan female streamers - Capella, Momokohyhy, Lululuna, Chromaura, MsNoory », <https://www.youtube.com/watch?v=BcEGisIVYlk>.
- Senoussi, Z. 2021. *Hespress*. Retrieved from <https://fr.hespress.com/211920-free-fire-un-jeu-video-mortel-qui-fait-des-degats-au-maroc.html>. Consulté le 20 March 2024.
- Kabiri Kettani, M. 2020. *L'Observateur du Maroc et d'Afrique*. Retrieved from <https://lobservateur.info/article/17793/Instagram/free-fire-un-danger-qui-nous-guette>. Consulté le 20 March 2024.
- Senhaji, F. 2020. *Le 360*. Retrieved from <https://fr.le360.ma/societe/sefrou-un-adolescent-tue-sa-mere-pour-5-dirhams-et-le-jeu-free-fire-228627/>. Consulté le 20 March 2024.

Ludographie

- American McGee's Alice*. 2000. American McGee.
- Garena Free Fire*, 2017 – 2024. Garena international.
- Hellblade : Senua's Sacrifice*. 2017. Ninja Theory.
- League of Legends*. 2009 – 2024. Riot Games.
- Legends of Runeterra*. 2020 – 2024. Riot Games.
- Mirror Edge*. 2008. DICE.
- Teamfight Tactics*. 2019 – 2024. Riot Games.
- Tomb Raider*. 2001. Ubisoft.
- Y8 : <https://fr.y8.com>

Annexe

Transcription et traduction des discours produits lors du *livestreaming*

Discours sexistes, machistes

Discours réducteurs

Discours d'exclusion

Discours d'encouragement et d'appel à la retenue

Discours adressé aux <i>Streameuses invitées</i>	Discours adressés à l'animateur	Discours de <i>viewers</i> à <i>viewers</i>
ستريم غسلات الصحون (Stream des laveuses d'assiettes)	Khouna mafhem walo hhh (notre frère ne comprend rien rires)	Li kayl3eb free fire ykhrej hitach hadchi 3endo 3ala9a b gaming (Celui qui joue à Free Fire sort parce que cela (Le livestreaming) est en relation avec le gaming)
?? قريب بيداو غسلات صحون (Les laveuses d'assiettes vont bientôt commencer ?)	مقدم ميوق (l'animateur est camé) متيعرفش حتا يهضر (Il ne sait même pas parler)	any mobile game is not a game bro hhhhhh (Tous les jeux mobiles ne sont pas des jeux frère rires)
ستريم غسلات صحون من غير كاببلا (Stream des laveuses d'assiettes, à part Capella)	Had kheyna dayer f7al abo lbanat (Ce frère se la joue papa poule)	drari stop dirou 39alkoum (Les garçons, stop soyez matures) (L'expression dirou 39alkoum, traduite littéralement faites votre tête, est utilisée dans des contextes où une personne n'est pas sage ou manque de maturité et de sérieux.
Couzintkoum al Fatayat (Votre cuisine les filles)	had khuna Soy Boy (Ce frère est un Soy Boy)	nass free fire gha qutiwi (Les gens de Free Fire juste quittez [le livestreaming])
Lululuna a mn had smiya khashha tmchi l cousina (Lululuna rien que son nom indique qu'il faut qu'elle aille à la cuisine)	lmo9dim sir l cozintk tanta hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh (L'animateur va à ta cuisine toi aussi rires)	naas free fire mosskhin (Les gens de Free Fire sont sales)
Shi l vs l trb7ni nmchi ana l cuzina (Un l vs l, si elle gagne c'est moi qui vais à la cuisine)	L bnat 9lal f esports a my dude la f mghrib la f bra (Les filles sont rares dans l'e-sport mon ami que ce soit au Maroc ou à l'étranger) [dans le but de corriger une information que l'animateur a avancée]	a blokiw dak z*** d free fire rah mrdni (Bloquez ce p* de Free Fire [en faisant référence à un viewer qui y joue] il me rend malade)
L cousinaaaaa = (La cuisiiiiiiiiine) (x fois dans le stream)	bra chwiya mghrib asln drare brashom makayninch fl esport (À l'étranger un peu, au Maroc de base même les garçons ne sont pas présents dans l'esport) [dans le but de corriger une information que l'animateur a avancée]	xafar le maman tele o katl3ab bir free fire (Tu as vole le téléphone de ta maman et tu joues avec à Free Fire)

Discours adressé aux <i>Streameuses</i> invitées	Discours adressés à l'animateur	Discours de <i>viewers</i> à <i>viewers</i>
rah blasthom lcousina gha khachyin k**** m3ana (leur place est la cuisine elle fourrent juste leur nez (grossier) avec nous)	dariat titl3oo daghia ktar men drare chhaal men whd dari tidir twitch otisado apré (Les filles montent rapidement, plus que les garçons. Combien de garçon a ouvert Twitch et le ferme après) [En faisant allusion au fait qu'elles disposent d'attributs physiques attirant du public masculin = sexualisation du corps des streameuses]	wache kiss7ablikome wache ntoma gamer wache mnytké az** katl3be gta 5 wakat9ole ana gamer (Est-ce que vous croyez que vous êtes des gamers tu parles sérieusement z***(insulte à caractère sexuel) tu joues à gta 5 et tu dis je suis un gamer)
kola w7da twrina cusintha hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh ([invitation] : chacune nous montre sa cuisine)		7m** hbte landrbe like s*** dualke (Espèce d'â** descends que je te tape ton c**) (en faisant référence au viol)
DB MLLKHER HAD LBNAT RAH STRAMERS NOT GAMERS OKAAAY!!! (POUR EN VENIR AUX FAITS CES FILLES SONT DES STREAMEUSES ET NON PAS DES GAMERS OKAAAY!!!)		sb7aane lahe ga3e hade likaynine f chat brakena wleh (Dieu soit loué tous ceux qui sont dans ce chat sont de Berkane) Berkane est une région du Maroc dénigrée dans les zones telles que Casablanca et ses habitants sont considérés comme peu intelligents. Cela est dû aux blagues et aux histoires drôles qu'on rapporte de cette zone géographique.
gamers dial تلييس البنات (gamers d'habillage de filles)		khotti mn had lminbar li kayl3b free fire wkays7ab rado game aymchi ynta7r (Mes frères, de cette tribune, celui qui joue à Free Fire en le considérant comme un jeu, qu'il aille se suicider)
Kouzintkouna (votre cuisine [ironiquement])		wax katsami free fire game like wtf??? ??? (est-ce-que tu appelles Free Fire un jeu? wtf (terme vulgaire signifiant dans ce contexte: tu es sérieux?))
Jibo Lina Pokimane Sidna (Ramenez-nous notre seigneur Pokimane)		hitach l7az*** homa liktar fl3alam (Les plus pauvres (de manière grossière) sont les plus nombreux dans le monde)
ila makantch pokimane ra ki wlo ra ma gamera ma wlo hhhh (C'est Pokimane ou rien, ce n'est pas une gameuse rires).		hitach nta katfrej ra fe free fire 3emrek tbe3 ti chi tournament dial pubg steam wla chi7aja b7al haka? (Parce que toi tu ne regardes que Free Fire, tu ne suis aucun tounois de PUBG steam ou alors autre chose comme ça ?)

Discours adressé aux Streameuses invitées	Discours adressés à l'animateur	Discours de viewers à viewers
msnoory can you be my mom x2 (<i>Mnsnoory peux-tu être ma maman</i>)		bayna fik men smitek kidayr f IRL (<i>ça se voit, à travers ton nom[pseudo] comment tu es dans la vraie vie</i>) (en réponse à la personne qui a insulté les joueurs de free fire)
kaayn 7el bdli ljinissiya hhhhhhhh (<i>Il y a une solution change de nationalité rires</i>)		big respect for the good ppl (<i>Respect pour les bonnes personnes</i>)
Lemkheyra fihoum makate3ref walo f gaming (<i>La meilleure d'entre elles ne sait rien au gaming</i>)		chi 7jra la7fdkom (<i>Donnez-moi un cailloux que Dieu vous garde</i>)
En réponse au commentaire précédent : R1 : Ana khti katl3b Roblox (<i>Moi ma sœur jour à Roblox</i>) R2 : ana khti f lcozina (<i>Moi ma sœur est dans la cuisine</i>)		naass d free fire laayn3 z**** bokom almoskhin (<i>Les gens de Free Fire que Dieu maudisse votre père le p* espace de saletés</i>)
Hay hay kate3ref tomb raider (Avec ironie : wow elle connaît tomb raider)		ana khouya sghir kayl3eb free fire o lwalid dyalna meyet mahdra ma walo hadi (<i>Mon frère joue à Free Fire et notre père est mort, ce ne sont pas des paroles à dire</i>)
gta is just for chilling the true part of gaming is the competitive games (and mobile games are not even a games) (<i>GTA est juste un jeu pour se détendre, les vrais jeux sont les jeux compétitifs, et les jeux mobiles ne sont même pas des jeux</i>)		hyt free fire d lmchrmlin (<i>Parce que Free Fire est un jeu de mchrmlin</i>)
whda mchat l cousina tb3oha tantoma ([En réaction à l'une des streameuses qui a pris une pause] il y en a une qui est partie à la cuisine, suivez-là vous aussi)		gamer hiya tkon l3abti 3la9al 10 olfo9 dial games (<i>Gamer veut dire que tu as au moins joué à 10 jeux et plus</i>)
mni ghadi ndwiw 3la bnat rb7o game khass tkun full team girls vs boys (<i>On parlera de filles qui gagnent dans un jeu quand il y aura une équipe composée uniquement de filles contre une autre composée de garçons</i>)		brahech wlad 2010 sektouna pliz (<i>Les mômes de 2010 taisez-vous s'il vous plaît [en s'adressant aux joueurs de Free Fire]</i>)

Discours adressé aux Streameuses invitées	Discours adressés à l'animateur	Discours de viewers à viewers
3EMREK SME3TI BNAT DAW LCS hhhh (As-tu jamais entendu que des filles ont gagné les LCS rires)		kinin gamers bnat likaychdo lflous ktar mnek likadwi so stfu (Il y a des filles gameuses qui gagnent de l'argent plus que toi qui parle donc tais-toi [grossièrement])
BHAL TFT ona RUNTERRA t9dro diw kass l3alam ez (Comme TFT ou alors RUNTERRA vous pouvez gagner la coupe du monde facilement)		sat rah galet wahed l3ayba la 3ala9a 3la street fighters sme3 mzyan matkonch hmar (Mon pote, elle a dit un truc par rapport à street fighters qui est n'a aucun sens écoute bien et ne sois pas un âne) o ila jina nhdro 3la lfoss rah kandkhol l dofus mera f nhar kandreb srayfa o kankhroj (Si on vient à parler d'argent, je rentre sur dofus une fois par jour, j'en gagne et je sors) bla mangoul lik ch7al katji f ch'har so stfu (pas besoin de te dire combien ça fait par mois donc tais-toi [grossièrement])
Hssab li a chi tuto dial makeup hhhhh (J'ai cru que c'était un tuto de maquillage rires)		lima3jboch l7al ikhroj malk mbzin 3lik tferej (Celui qui n'est pas content, qu'il sorte [du livestreaming] on ne te force pas à regarder)
girls playing games they always mess the game up (Des filles jouant aux jeux video, elles gâchent toujours le jeu)		ana kanl3be mne s5ri pc ps2 xbox360 ps4 db ana pc (Moi, depuis que je suis petit je joue sur pc xbox360 ps4 mais maintenant je suis sur pc)
female streamers dyalna bhal malin lkhaadra tf*** tahaja makatji m3ana (nos streamers femmes ressemblent à des vendeurs de légumes t*** (grossier) rien ne nous va.		galt likom fe lkhar antzwj oatmchi couzina ([En traduisant faussement ce qu'une streameuse a dit en anglais parce qu'un viewer a demandé une traduction de ce qu'elle a dit] Elle vous a dit à la fin je vais me marier et elle partira à la cuisine)
LEILAAAAAAAAAAAA <3 <3 <3		Mario houwa jed l gaming (Mario c'est le père [traduit littéralement grans-père] du gaming)
Luluuu <3		
lululuna Ana m les fans dyalk (lululuna je suis un de tes fans)		
lululuna capella momoko <3 <3 <3		
Lulu is always positive in her stream (Lulu est toujours positive dans son stream)		

Discours adressé aux <i>Streameuses invitées</i>	Discours adressés à l'animateur	Discours de <i>viewers</i> à <i>viewers</i>
Good luck for all streamers <3 <3 (<i>bonne chance à tous les streamers</i>)		

The authors

Hafsa Naïm is a PhD student at University Hassan II of Casablanca, under the supervision of Fatema-Ezzahra Taznout. Her research for her thesis focusses on narrative and emotional aspects of videogames. She is studying the interactions between the narrative structure of videogames, emotional construction of the players and the way in which virtual space architecture contributes to this immersive experience. Her work is situated at the crossroads of several disciplines, namely semiotics, cognitive psychology and ludic conception, with the aim of understanding how these elements influence the reception of the player's engagement in the video ludic universe.

Fatema-Ezzahra Taznout is a university professor at the Faculty of Letters Aïn Chock, University Hassan II – Casablanca. Her bibliographie includes: "Figures tutélaires et fabrique de soi. Une étude de Rêves de femmes de Fatima Mernissi", in *Méditations littéraires*, N7, *Globalisation et héritage culturel*, Editions Orchidées, 2023 ; "Yasmine Chami, une écriture de l'intranquilité", in *Equinox*, V.: 43, contemporary Eastern/Southeastern European Noir. Print and Screen Fiction in a European and Global Perspective. Phantasma, România, 2022 ; "D'objet à sujet du désir : les métamorphoses de Psyché", in *Méditations littéraires*, N4, *Désir(s)*, Editions Orchidées, 2021 ; "Questions d'image", in *Littérature et arts dans l'espace maghrébin*, Editions Konouz, Telemcen, 2020 ; "Soufi, mon amour, radiographie d'un succès littéraire", in *Milles et une méditations sur l'amour*, Edition 2020 ; "D'un territoire l'autre", in *Horizons Maghrébins*, Toulouse. N. 73/2015 – 2016 ; "La littérature marocaine francophone", in *Les Annales de l'autre Islam*, INALCO-ERISM, N°9, *Renouveau littéraire - Espace arabo-turco-persan*, 2002 ; Section Liban francophone, Mougin, P. & Haddad-Wotling, K. (Dir.). *Dictionnaire mondial des littératures*. Paris : Larousse, 2002 (révision et création de notices).

Hafsa Naïm est doctorante à l'Université Hassan II de Casablanca, sous la direction de professeure Fatema-Ezzahra Taznout. Ses recherches s'inscrivent dans le cadre d'une thèse portant sur les aspects narratifs et émotionnels des jeux vidéo. Elle y étudie les interactions entre la structure narrative des jeux vidéo, la construction des émotions chez les joueurs, et la manière dont l'architecture des espaces virtuels contribue à cette expérience immersive. Son travail se situe à la croisée de plusieurs disciplines, notamment la sémiotique, la psychologie cognitive, et la conception ludique, avec pour objectif de comprendre comment ces éléments influencent la réception et l'engagement du joueur dans l'univers vidéoludique.

Fatema-Ezzahra Taznout est Professeure de l'enseignement supérieur à la Faculté des Lettres Aïn Chock, Université Hassan II – Casablanca. Sa bibliographie inclut : « Figures tutélaires et fabrique de soi. Une étude de *Rêves de femmes* de Fatima Mernissi », dans *Méditations littéraires*, N7, *Globalisation et héritage culturel*, Editions Orchidées, 2023 ; « Yasmine Chami, une écriture de l'intranquilité », dans *Equinox*, V.: 43, contemporary Eastern/Southeastern European Noir. Print and Screen Fiction in a European

and Global Perspective. Phantasma, România, 2023 ; « D'objet à sujet du désir : les métamorphoses de Psyché », dans *Méditations littéraires*, N4, Désir(s), Editions Orchidées, 2021 ; « Questions d'image », dans *Littérature et arts dans l'espace maghrébin*, Editions Konouz, Telemcen, 2020 ; « Soufi, mon amour, radiographie d'un succès littéraire », dans *Milles et une méditations sur l'amour, Edition 2020* ; « D'un territoire l'autre », dans *Horizons Maghrébins*, Toulouse. N. 73/2015 – 2016 ; « La littérature marocaine francophone », dans *Les Annales de l'autre Islam*, INALCO-ERISM, N°9, *Renouveau littéraire - Espace arabo-turco-persan*, 2002 ; *Section Liban francophone*, Mougín, P. & Haddad-Wotling, K. (Dir.). *Dictionnaire mondial des littératures*. Paris : Larousse, 2002 (révision et création de notices).