



HAL
open science

L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo

Marion Coville

► To cite this version:

Marion Coville. L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo. Fanny Lignon. Genre et jeux vidéo, Presses universitaires du Midi, 2015, Collection "Le temps du genre", 978-2-8107-0363-0. halshs-01351462

HAL Id: halshs-01351462

<https://shs.hal.science/halshs-01351462>

Submitted on 12 Oct 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Coville Marion, « L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo », in Lignon F. (dir.), Genre et Jeux vidéo, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 2015. / (version auteur avant publication)

Malgré des rôles parfois fort figés comme ceux des demoiselles en danger ou des adjuvantes, certains personnages féminins de jeux vidéo sont représentés de manière plus complexe, bien qu'ambivalente. C'est notamment le cas de trois jeux vidéo : *Portal* (2007), *Mirror's Edge* (2008) et *Bayonetta* (2010), qui, en dépit de leurs différences, sont aujourd'hui l'objet d'appropriations féministes et s'affichent régulièrement comme exemples alternatifs, face à une représentation genrée qui peine à s'émanciper de figures stéréotypiques. *Portal* et *Mirror's Edge* proposent tous deux d'incarner une héroïne dont le corps disparaît au profit d'une vue subjective, où le joueur ou la joueuse est censé-e « incarner » le personnage. Le jeu *Bayonetta* mène quant à lui une stratégie inverse en proposant une « hypervisibilité » du corps de l'héroïne, qui exagère les stéréotypes de genre rencontrés dans d'autres jeux vidéo. A travers ces exemples, nous étudierons la politique des représentations à l'œuvre au sein de ces jeux, en nous penchant notamment sur les relations que ces héroïnes entretiennent avec le regard des joueurs et joueuses. Nous nous pencherons sur la représentation de ces héroïnes à travers l'articulation de leur rôle, de leur image et du *gameplay*(1) proposé par le jeu. Cette analyse suppose de ne pas considérer le jeu vidéo comme une image fixe et de prendre en compte différentes données comme le *character design* de l'héroïne, la narration et les dialogues du jeu, ainsi que les actions et objectifs proposés. Une fois les modalités de l'interaction entre le jeu et le joueur ou la joueuse identifiées, nous pourrions interroger la manière dont sont représentées ces trois héroïnes.

Cette recherche emprunte à la théorie féministe le modèle de subjectivation des savoirs, qui suppose un rapprochement entre chercheur-e et objet afin de mettre à profit son expérience, tout en mettant ainsi au jour la position sociale de ces chercheur-e-s, qui n'est pas neutre ou « flottant au dessus » des sujets étudiés. Au contraire, chaque acteur social s'inscrit dans différents réseaux sociaux, il existe donc une nécessité de se situer, pour situer également les conditions de production d'un savoir partial, c'est à dire produit par une subjectivité inscrite dans un contexte social précis. Cette articulation s'inscrit également dans le concept d'*aca-fan*, développé par Jenkins (2002, 2006). Contraction des mots *academic* et *fan*, l'*aca-fan* est une « identité hybride qui articule deux approches très différentes de la culture médiatique(2) ». Pour les chercheur-e-s issu-e-s de groupes sociaux minoritaires (ou traités comme tels), la posture de l'*aca-fan* souligne un rapport particulier et ambivalent à la culture populaire: consommateurs et consommatrices d'un objet culturel, ils et elles se voient en même temps refuser l'accès à la production de cette culture, souvent « dirigée contre eux-elles, dévoilant leur identité par des stéréotypes ou des termes blessants(3) », ou sont exclu-e-s de la représentation au sein de cette dernière. Ainsi, leurs études rendent compte d'un certain plaisir procuré par cette culture populaire, mais aussi de « leur rage et leur frustration à cause de ses silences, ses exclusions ». Leur double statut de consommateur-trice-s avides et de critiques en colère leur permet d'apporter une réponse contradictoire et nuancée à l'étude des cultures populaires qui dépasse la logique binaire de l'*insider* et de l'*outsider*. L'introduction de cette identité de l'amateur-trice amène également la notion centrale de plaisir (plus précisément, le plaisir pris à jouer à un jeu vidéo), non pas seulement chez les joueur-euse-s étudié-e-s, mais également du plaisir pris par le-la chercheur-e. Cette recherche repose donc sur l'étude et la pratique d'un même objet, en articulant les outils des *gender studies* et la posture des *cultural studies* appliqués aux jeux vidéo et une identité de joueuse, considérant le jeu vidéo comme un loisir, une pratique plaisante, voire une passion.

Portal, Mirror's Edge : l'aventure à la première personne

Portal mêle action, plate-forme et résolutions d'énigmes, où l'héroïne Chell se réveille dans un univers aseptisé et entièrement robotisé : le centre d'enrichissement des laboratoires d'Aperture Science, dont elle est la dernière cobaye. La voix d'une intelligence artificielle l'accompagne tout au long de l'aventure, la mettant à l'épreuve dans une succession de salles composées d'énigmes. A

l'aide du *portal gun*, Chell doit créer des portails qui lui permettront de se téléporter ou de téléporter des objets afin d'avancer de niveau en niveau, jusqu'au combat final avec GlaDOS, entité responsable de l'éradication de toute vie humaine dans le centre. Cet univers vide et aseptisé se retrouve également dans le jeu *Mirror's Edge* qui place Faith, son héroïne, dans un futur orwellien. Dans une ville à la politique sécuritaire et liberticide, Faith fait partie des « messagers » : employée pour parcourir illégalement toits et bâtiments afin de délivrer messages et objets, elle tente aussi de déjouer un complot visant sa sœur. Ce jeu d'action s'inspire du *parkour*(4) : l'héroïne doit parcourir la ville par ses hauteurs, sauter de toit en toit, escalader les gouttières, glisser sous des conduits d'aération...

Hormis leurs univers, ces deux jeux vidéo partagent le même point de vue : celui de la vue subjective ou vue à la première personne, dont les techniques visent à favoriser l'immersion et l'identification au personnage. Ce choix diffère des autres modes de représentation (vue aérienne, vue à la troisième personne, vue de côté) par l'absence totale ou quasi totale du personnage à l'écran. Il est alors commun de dire que, dans le cas d'un jeu à la première personne, le joueur ou la joueuse voit à travers les yeux du personnage qu'il ou qu'elle « incarne » au lieu de le diriger. Cette impression est d'ailleurs renforcée par l'absence d'indications à l'écran : seul un point central sert de repère. Plan, barre de vie ou autres informations ont été supprimés pour que le rendu relève plus de la vue humaine que de l'interface de jeu. Les techniques employées par *Mirror's Edge* viennent également jouer sur cette immersion : au lieu d'une vue fixe et stable, le jeu place la caméra au niveau du visage de l'héroïne. Lorsqu'elle se met à courir, la caméra oscille de haut en bas en suivant le rythme de la course, de même, lors d'une roulade, la caméra effectue une rotation à 360 degrés. Alors que certaines vues subjectives donnent l'impression au joueur ou à la joueuse de « flotter » (qu'importe l'angle, les membres du personnage ne sont pas visibles), les bras et les jambes de Faith apparaissent régulièrement à l'écran selon les acrobaties réalisées.

Décentrer le point de vue...

La plupart des héroïnes de jeux vidéo sont présentées dans des jeux à la troisième personne, dont la représentation est bien souvent associée au concept de *male gaze* développé par Mulvey (1975) dans le cadre d'une critique féministe du cinéma. Le *male gaze* définit des rapports de pouvoir genrés et asymétriques dans les films hollywoodiens, où les personnages féminins sont objectivés, notamment par la manière dont ils sont regardés par les autres personnages, mais également filmés et présentés au spectateur : ces personnages semblent être créés par les hommes et pour les hommes. Dans le cas des héroïnes à la troisième personne, il est possible de les observer sans être vu, puisque cette dernière est observée de dos. Le concept de *male gaze* trouve aussi un écho dans le fait de procurer un plaisir visuel aux hommes -hétérosexuels-, souvent considérés comme le public type des jeux vidéo(5), ainsi, il n'est pas rare que les vêtements des héroïnes soient très peu couvrants, n'offrant que peu de cohérence entre l'habit et l'action. On pense par exemple à la tenue d'archéologue de Lara Croft (*Tomb Raider*, 1996) composée d'un mini short et d'un débardeur, ou encore à la *zero suit* de Samus Aran (*Metroid*, 1986) combinaison moulante faisant ressortir fesses et poitrine. Nous pouvons également citer la série des *Dead or Alive*, dont certaines publicités mettent explicitement en scène le *male gaze* : un spot télévisé(6) pour le jeu *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* (2003), présente un groupe d'adolescents jouant au jeu : la publicité se termine alors que chacun se saisit d'un coussin pour dissimuler une érection naissante, tandis qu'une voix off déclare « play with a friend, or play with yourself ».

La différence de point de vue qu'impose *Mirror's Edge* et *Portal* vient contrarier la logique du *male gaze* puisque ces jeux proposent cette fois d'incarner une femme « à la première personne » et non de l'observer : c'est par le biais de son regard que nous pouvons découvrir l'univers à explorer. La vue subjective dérange le regard possiblement objectivant et s'accompagne d'une très faible mise en scène des héroïnes : tandis que *Mirror's Edge* présente Faith au public dans quelques cinématiques (dont le style graphique marque une très nette différence entre cinématiques, où l'on voit l'héroïne et jeu, où l'on incarne l'héroïne), *Portal* ne présente Chell à aucun moment. Au sein même du jeu il n'est possible d'apercevoir les héroïnes qu'à travers un portail (*Portal*) ou via quelques surfaces vitrées (*Mirror's Edge*), ainsi, seule l'utilisation des effets de miroir peuvent offrir non pas une « image » de

l'héroïne, mais un reflet. Enfin, on remarque également une crédibilité bien plus importante entre l'habit et le scénario : Faith porte une tenue de sport et Chell est vêtue d'une large combinaison orange, rappelant celle de prisonniers.

... et décentrer l'action

Le changement que représentent ces deux personnages est également lié au genre dont *Mirror's Edge* et *Portal* s'inspirent : le FPS ou *First Person Shooter*. Le FPS se caractérise par une vue subjective qui, parfois, laisse apparaître la main du personnage, portant une arme. Le *gameplay* du FPS laisse une part importante au combat, souvent par le biais des armes à feu : bien souvent, l'action de regarder et de viser vont de pair et sont contrôlées par la même commande (Klevjer, 2006). Comme nous l'avons vu, *Portal* et *Mirror's Edge* proposent eux aussi une vue à la première personne et reprennent les codes du FPS, notamment la présence d'un viseur, des mains de l'héroïne ou d'une « arme ». Mais alors que la mise à disposition d'armes à feu dans les FPS est l'une des composante même du genre, leur fonction est ici modifiée. Dans *Mirror's Edge*, il est très rare d'avoir accès à une arme : aucune n'est directement donnée à l'héroïne, qui doit risquer un combat au corps à corps pour la voler aux mains de son ennemi. Les munitions sont alors limitées et les armes ne peuvent être rechargées. Enfin, l'héroïne devra rapidement l'abandonner afin de pouvoir poursuivre sa course. La possession d'une arme n'est donc pas obligatoire et est même déconseillée par les astuces prodiguées lors des temps de chargement, qui indiquent qu'il vaut mieux préférer la fuite à l'affrontement. Chez *Portal*, la présence du *portal gun* est permanente et constitue le *gameplay* même du jeu : c'est ce pistolet qui permet à l'héroïne de créer les portails nécessaires à la résolution des puzzles. Mais « l'arme » ne peut que créer des passages et ne peut pas tuer.

Par ailleurs, le FPS est un genre réputé pour sa proportion importante de héros masculins. Dans une étude menée par Hitchens (2011) sur 556 jeux vidéo de type FPS, 81 % des avatars étaient des hommes (pour seulement 19 % de personnages femmes, ou dont le choix du sexe était laissé au joueur, ou dont le sexe était non-spécifié ni suggéré par le jeu), et sur les 482 jeux dont le sexe du personnage était identifiable, seulement 20 proposaient d'incarner une femme en tant que personnage unique, soit à peine plus de 4 %. Les résultats se font encore plus rares lorsqu'il s'agit d'étudier à la fois le sexe et la représentation ethno-raciale des avatars : sur 482 jeux, il n'en reste plus que deux (soit 0,41%) permettant d'incarner une femme non blanche en tant que personnage unique : *Portal* et *Mirror's Edge*. D'après Hitchens, c'est *Portal* qui, en 2007, fut le premier jeu à posséder un avatar humain qui ne soit ni homme, ni blanc, sans laisser de choix au joueur ou à la joueuse. De plus, l'univers militaire du FPS maintient une hégémonie écrasante. Sur les 556 jeux étudiés, 475 permettent de déterminer le contexte dans lequel le héros ou l'héroïne accomplit ses actions : 287 (soit plus de 60%) d'entre eux évoluent dans un univers militaire, soit une très large majorité puisque le second univers, celui des civils, n'est représenté que dans 36 jeux (7,6%). Le recoupement des différentes données récoltées permet de conclure que 197 jeux (sur 442, soit 44,6%) proposent d'incarner un personnage masculin, militaire et blanc.

Tout en conservant des codes visuels du FPS permettant de convoquer facilement son imaginaire, *Portal* et *Mirror's Edge* proposent donc une relecture du genre par l'ajout d'autres imaginaires (le casse tête, le parkour) qui vident le FPS d'une partie de ses mécaniques. L'utilisation de la vue subjective vient quant à elle perturber la notion de *male gaze*, telle que représentée dans la plupart des jeux figurant une héroïne. Enfin, par le choix de femmes non-blanches en tant qu'héroïnes dans des univers proches du FPS, ces jeux viennent interroger et proposer une alternative à la masculinité militarisée (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003), un « réseau sémiotique » qui parcourt de nombreuses productions culturelles et qui met en scène les thèmes de la guerre, de la conquête et du combat, où la relation à l'autre passe souvent par l'agression ou la défense, et où l'espace est conçu comme un territoire à coloniser. Mais l'étude de *Mirror's Edge* et *Portal* nous invite à reproduire un cadre binaire : tout semble être produit en opposition par rapport à un modèle habituellement masculin, auquel il faut avoir recours pour étudier ces personnages en terme de différences. Le personnage masculin blanc, guerrier et hétérosexuel est alors malgré tout le modèle de référence à partir duquel peut se construire une comparaison : les personnages féminins ne sont pas définis « en soi » de manière autonome, mais en tant qu'alternative, c'est à dire en tant « qu'autre » qui, pour

exister, utilise les logiques d'une représentation hégémonique pour les inverser. C'est pourquoi nous allons désormais nous intéresser à une autre représentation qui fonctionne quant à elle sur l'hypervisibilité et l'exagération plutôt que sur un jeu d'oppositions, permettant de mettre au jour les identités de genre comme constructions sociales.

Bayonetta ou la figure de l'hyperbole

Bayonetta est un jeu japonais à la troisième personne, de type beat them all ou « battez les tous ». Amnésique après un sommeil de 500 ans, l'héroïne -Bayonetta-, dernière rescapée du clan des sorcières Umbra, se réveille. Située dans l'univers baroque de Vigrid, une ville imaginaire, l'action consiste en l'exploration de différentes zones dans lesquelles l'héroïne doit combattre des ennemis et défier le dernier des sages Lumen, Balder pour rétablir l'équilibre entre le bien et le mal. L'héroïne est cette fois visible à l'écran et pourrait constituer une illustration du *male gaze*, notamment au moment de certains combats, où la nudité quasi-totale est de mise, comme une récompense faite au joueur habile : ce personnage hyper-sexualisé aux allures de *dominatrix* semble avoir été créé pour le plaisir d'un regard masculin. Pourtant, l'hypervisibilité de l'héroïne et l'accumulation de stéréotypes vient apporter une lecture supplémentaire à ce jeu, plébiscité par de nombreuses joueuses. Dès sa sortie, *Bayonetta* a rapidement été caractérisé de jeu « over the top(7) », « camp(8) » ou « kitsch(9) », des expressions dénotant une forme de théâtralité. C'est ce constat qui nous amène à étudier la représentation de l'héroïne par le biais de la performance de genre, notion développée par Butler (1990), dans le cadre de sa théorie de la performativité du genre, qui définit le genre et sa binarité comme une performance sociale, apprise, exécutée et répétée pour donner l'illusion d'une identité de genre stable. Certaines pratiques comme le travestissement sont alors à considérer sous l'angle de la subversion du genre. La notion de performance dans *Bayonetta* est d'ailleurs aussi soulignée par la performance, cette fois basée sur l'habileté, demandée au joueur ou à la joueuse.

Le jeu *Bayonetta* utilise les éléments stéréotypiques d'un univers dit « féminin » dans une logique d'accumulation : jambes interminables, taille marquée, poitrine imposante, grain de beauté au coin de la bouche ou encore cheveux longs sont soulignés par de hauts talons, de longs gants blancs, des rubans et une combinaison moulante décolletée et découpée dans le bas du dos. Ces caractéristiques sont accompagnées d'un ensemble de symboles : une marque de rouge à lèvres remplace la classique cible qui marque les ennemis visés, le sang perdu par Bayonetta lors des combats est remplacé par des pétales de fleur, ses sauts sont accompagnés d'un vol de papillons, les portes se déverrouillent par un baiser lancé par l'héroïne et entouré d'une nuée de cœurs, enfin, elle peut se transformer en panthère noire et se régénère grâce à des sucettes. L'accumulation d'éléments faisant référence à un seul et même univers a pour résultat de le rendre visible à tel point qu'il en devient une parodie, ou, tout du moins, une représentation théâtralisée et exagérée de « la féminité » qui fait écho à la notion de mascarade (Riviere, 1929), c'est à dire l'exagération des signes de féminité comme un masque, une performance, qui souligne ainsi le caractère socialement construit de cette dernière.

Mais cette exagération rappelle également la pratique des *Drag Queens* (auxquelles Bayonetta a été comparée de nombreuses fois(10)), dont le travestissement et l'exagération d'attributs ou d'accessoires dits féminins déstabilisent la notion d'identité stable et mettent au jour les présupposés qui accompagnent l'identité de genre féminine en les exposant tels des artifices. Dès la première cinématique présentant Bayonetta, le jeu se construit comme une entrée en scène où, flottant dans les airs, Bayonetta est éclairée par des projecteurs, bras écartés, et se donne à voir pendant qu'elle passe d'un déguisement (celui de none) à un autre (celui de sorcière). La théâtralité parcourt le jeu : les cinématiques qui entrecoupent les différents niveaux se présentent sous la forme d'une pellicule où défilent des photographies dans lesquelles les personnages prennent la pose et campent une attitude. Enfin, l'intrigue nous laisse découvrir que Bayonetta n'est pas le réel nom de l'héroïne qui agit en réalité sous pseudonyme. Le jeu rappelle l'esthétique *camp* que Susan Sontag définit comme un goût prononcé pour les artifices et l'exagération : « Le *camp* conçoit tout entre guillemets : ce n'est pas une lampe mais une "lampe", non pas une femme mais une "femme"(11) ». Pour l'auteure, l'une des idées principales du *camp* est la théâtralité, élément que l'on retrouve par exemple dans la scène

de fin de *Bayonetta* où l'héroïne se démultiplie pour offrir un spectacle de danse dans différents costumes, régulièrement accompagnée de six sosies.

« *Camp is a woman walking around in a dress made of three million feathers* »

En soulignant la théâtralité et l'artificialité de l'héroïne dont la mise en scène et le comportement indiquent qu'elle joue un rôle, le jeu rend visibles des stéréotypes habituellement invisibilisés. En ce sens, *Bayonetta* met au jour le jeu vidéo comme technologie de genre (De Lauretis, 1987), c'est à dire comme dispositif dont l'ensemble des processus et techniques participent activement à la circulation et à la construction de représentations genrées. Le comportement du personnage vient dévoiler les mécanismes de cette technologie de genre, notamment par sa relation avec la caméra, construite sur un jeu de clins d'œil et d'interpellations, qui diffère de la plupart des jeux vidéo figurant une héroïne vue à la troisième personne. Dans la saga des *Tomb Raider* par exemple, l'héroïne Lara Croft est vue de dos et se déplace d'une manière chaloupée. La caméra peut être déplacée de façon à faire le tour de l'héroïne dont le regard semble ne pas remarquer notre présence : l'écran devient un « trou de serrure » par lequel l'héroïne peut être épiée sous tous les angles, sans que notre regard soit repéré ou confronté. Par une exagération de la démarche, des déhanchements et des poses de l'héroïne, le jeu *Bayonetta* vient souligner leur artificialité : ces éléments sont tellement visibles qu'ils ne peuvent être ignorés ou considérés comme naturels. Ce processus rappelle les suggestions de Johnston (1973) pour un cinéma féministe, dont l'exagération de représentations stéréotypiques pourrait aider à en exposer les présupposés et encourager ainsi une attention critique envers ces procédés.

En effet, si *Bayonetta* n'exclut pas le *male gaze*, il propose en revanche une héroïne ayant conscience de ces processus et des regards qui se posent sur elle. Par différentes adresses verbales au joueur ou à la joueuse, l'héroïne note cette présence. De plus, la caméra ne peut servir ici de trou de serrure : Bayonetta parle face à la caméra, lui adresse des clins d'œil, lorsqu'un combat se termine, une série de trois photographies se déclenche, pendant laquelle Bayonetta prend la pose, le regard fixé sur le joueur ou la joueuse. Comme l'indique Mulvey dans l'introduction de son article : « On dit qu'analyser le plaisir ou la beauté les détruit. Telle est l'intention de cet article.(12) », ici, même si le jeu *Bayonetta* ne propose pas une véritable analyse du *male gaze*, il inclut explicitement ce processus au cœur du jeu plutôt que d'en faire un élément structurant mais invisibilisé. Cette conscience donnée à l'héroïne tout comme l'exagération et la répétition de gestes et de clins d'œil semble désamorcer le regard possiblement objectivant ou érotique en rappelant sans cesse que ce qui se déroule est un spectacle, une performance, un jeu : d'ailleurs, l'héroïne indique souvent qu'elle s'amuse beaucoup. En poussant la logique du *male gaze* jusqu'au ridicule, *Bayonetta* apparaît parfois comme une parodie des héroïnes dont les formes s'offrent au regard en toute innocence, en témoigne par exemple le premier « succès » que le joueur ou la joueuse peut déverrouiller et dont le titre, ambivalent, (« *i'm a b... a witch !* ») inscrit l'héroïne dans une perspective objectivante tout en jouant sur la conscience qu'elle a de son image.

« *I've got a fever, and the only cure is more dead angels* » (*Bayonetta*)

Comme souvent, l'héroïne puissante est également associée à une figure aux connotations monstrueuses et abjectes : la sorcière, qui renvoie au lien entre les femmes et le « mal » (Creed, 1993), ici accentué par le look *dominatrix* et les tortures infligées aux ennemis. Mais ces figures violentes peuvent être l'objet de lectures à contre courant (Creed, 2012), comme le montre Jermyn qui utilise la méthode de l'appropriation afin de tenir compte du caractère réactionnaire des films présentant une femme psychopathe, pour ne pas leur prêter d'intentions féministes tout en observant comment ces « femmes venues de l'enfer » permettent aux spectatrices de « de se confronter à des dilemmes et d'expérimenter des comportements qu'elles ne sont habituellement pas autorisées à avoir » (Jermyn, 1996, p. 252). On note d'ailleurs que certaines critiques du jeu ont souligné que Bayonetta constituait une représentation « inacceptable » des femmes. Bayonetta est par exemple confrontée à la maternité avec la découverte d'un personnage, Cereza, l'appelant « maman » ce qu'elle refuse : « je ne suis pas ta mère ! (...) Vas tu arrêter de m'appeler maman ! » et, lorsque l'enfant pleure : « s'il y a deux choses que je déteste dans ce monde, ce sont les cafards et les bébés pleurnichant [...] alors ne t'avisés pas de pleurer ! ». C'est un personnage secondaire masculin, Luka,

qui s'occupera de l'enfant(13). Une fois Cereza confiée à Luka, Bayonetta, accompagnée de Jeanne, sauve le monde tout en protégeant ces deux personnages. L'enfant qu'elle préfère appeler *little one* se révélera d'ailleurs n'être qu'un sosie d'elle-même, à un plus jeune âge. Le look de *dominatrix* de l'héroïne engage également une relation particulière à la sexualité, omniprésente dans le jeu sans pour autant être liée à une romance hétérosexuelle. Bien au contraire, c'est avant tout lors des combats qu'elle est mise en avant, lorsque, par exemple, l'ennemi « Joy », après avoir poussé un gémissement comme cri de guerre, touche son sexe, caché par une lumière aveuglante qui semble être la source de son pouvoir.

De plus, selon Brown (2004), le personnage de la *dominatrix* incorpore signes exagérés de « féminité » et de « masculinité » (Bayonetta utilise des armes démesurées, chevauche un missile) en une seule et même personne : « elle se moque de la masculinité comme elle l'incarne. Plutôt que de franchir les barrières du genre, la *dominatrix* les combine d'une manière ludique et efficace(14) » (Brown, 2004, p.69), une manière, selon l'auteur, de refuser « toute croyance en des rôles genrés appropriés par un usage exagéré de ces rôles (...) [qui] déstabilise le concept d'identités de genre comme mutuellement exclusives(15) » (Brown, 2004, p.49-50). En effet, le personnage de Bayonetta semble instiller un « trouble dans le genre » à plus d'un titre. Tout d'abord, au niveau des identités : tour à tour sorcière hypersexualisée aux attitudes identifiées comme masculines, *drag queen*, femme imitant un homme imitant une femme : caractériser Bayonetta est l'enjeu de nombreux débats qui s'accordent sur un point : son identité fluide et son comportement rendent ce travail ardu, voire impossible. Mais de nombreux éléments de son identité sont ambivalents : combattante puissante et corps sexualisé, elle est à la fois l'objet des regards et joue de son regard. On ne sait que très peu de choses du personnage (humaine ? Non humaine?), sur ses intentions (une sorcière appartenant au clan identifié comme « le mal » à la fois héroïne, qui sauve le monde et combat anges et sages). Que les critiques soient bonnes ou mauvaises, la question de la représentation de l'héroïne interroge : « empowering or exploitative ? (16) », « decoration vs celebration » (Chow, 2010), soulignant autant la présence du *male gaze* que le plaisir des joueuses. Il n'est d'ailleurs pas évident qu'une analyse de ce personnage soit plus « vraie » qu'une autre : c'est cette ambivalence, ce trouble sur lequel repose Bayonetta qui rend possible son appropriation par différents publics.

Ne plus faire figure d'exception

Tout au long de cet article, nous avons donc tenté d'appliquer la méthode de l'appropriation en étudiant et comparant les représentations des héroïnes et en nous interrogeant sur de possibles lectures féministes de ces dernières. Cependant, ces lectures ne doivent pas être confondues avec la volonté des créateurs, auxquelles nous ne prêtons pas d'intentions féministes, en témoigne l'ambivalence des productions que nous n'avons cessé de souligner. Tout en conservant le *male gaze* objectivant au cœur de son *gameplay*, Bayonetta s'ouvre à une lecture différente des identités de genre. *Portal* et *Mirror's Edge* neutralisent quant à eux le *male gaze* et mettent en scène des héroïnes non blanches, mais la vue subjective invisibilise ces dernières et une logique binaire demeure où le stéréotype de la masculinité militarisée reste une norme qu'il s'agit d'utiliser, même pour la détourner.

En conclusion, j'aimerais revenir sur le contexte dans lesquels les héroïnes que nous venons d'étudier évoluent : de nombreux jeux proposant une héroïne ou une femme en tant que personnage important placent ces dernières dans des univers virtuels peuplés majoritairement d'hommes, où elles font figure d'exception. La représentation de ces héroïnes se construit alors également par le point de vue et le comportement adoptés par les autres personnages à l'égard de ces dernières, qu'il s'agisse de leurs regards, de leurs commentaires ou de la manière dont chacun s'adresse au personnage féminin. Bien souvent, la présence d'un personnage féminin au sein d'un univers de personnages masculins vient entretenir et redoubler une très forte binarité entre les deux. Nous pouvons par exemple citer le jeu *Beyond Good and Evil* : bien que la représentation de l'héroïne ait été félicitée (Jade est présentée comme une reporter, aventurière et athlétique, dont les vêtements sont cohérents avec les actions du jeu), Jade forme avec son acolyte un duo homme/femme dont la représentation et les dialogues s'appuient sur un jeu d'oppositions.

L'une des différences importantes entre ces jeux et *Portal*, *Mirror's Edge* et *Bayonetta*, est qu'ils se déroulent dans des univers où la présence de femmes n'est pas chose rare(17) : Faith est entraînée par une autre femme et se bat pour sauver sa sœur, Chell est la seule humaine du jeu et la voix off de l'intelligence artificielle GLaDOS est interprétée par une femme. Hormis Cereza, Bayonetta rencontre une autre sorcière, Jeanne, tour à tour rivale et adjuvante, avec qui et contre qui elle combat. De plus, malgré la présence d'hommes, la romance hétérosexuelle n'est pas utilisée comme ressort narratif au sein de ces jeux. L'univers dans lequel ces héroïnes évoluent semble important dans la construction de leur représentation, et c'est pour cela qu'il nous paraît important de ne pas étudier les jeux vidéo comme on étudierait une image fixe, mais de prendre en compte les spécificités de ces derniers pour étudier la mise en scène du personnage mais aussi son évolution ou encore sa place au sein des autres personnages créés pour peupler le jeu. L'étude présentée ici ne constitue qu'une possible lecture -certes argumentée- de différents jeux vidéo, mais, comme Jermyn le note, la prise en compte de l'appropriation et des lectures plurielles, c'est à dire à la réception de ces productions, est importante car ces préoccupations ne sont en rien « intrinsèquement » marginales : « c'est seulement notre culture qui a désigné ces préoccupations comme marginales. Ainsi, l'acte d'appropriation en lui même est un acte de résistance(18) » (Jermyn, 1996, p.267)

Bibliographie :

Alvarez Julian, Djaouti Damien, Jessel Jean-Pierre, Methel Gilles, Molinier Pierre, « Morphologie des jeux vidéo », *Actes du colloque H2PTM07*, Lavoisier, 2007

Brown, Jeffrey A., « Gender, Sexuality, and Toughness: The Bad Girls of Action Film and Comic Books » dans *Action Chicks, New images of tough women in popular culture*, Inness Sherrie (dir.), Palgrave Macmillan, 2004

Butler Judith, *Trouble dans le genre*, 1990, trad. fr. La Découverte, 2005

Chow, Tiff, *Bayonetta: sexuality as decoration vs. celebration*, 12.01.2010 [en ligne] <http://tiffchow.typepad.com/tiff/2010/01/bayonetta-sexuality-as-decoration-vs-celebration.html>

Ciccoricco David, 2012, « Narrative, Cognition, and the Flow of Mirror's Edge », *Games and Culture*, vol.7 no.4, 2012, p.263-280

Creed Barbara, « The Monstrous Feminine, Stereotyping against the grain », *Contemporary visual + art culture Broadsheet*, 41.1, 2012

Creed Barbara, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, Londres, Routledge, 1993

De Lauretis Teresa, 1987, *Technologies of gender*, Indiana University Press

Genvo Sebastien, « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », *Quaderni*, no.67, 2008, p.43-52

Hitchens Michael, « A Survey of First-person Shooters and their Avatars », *Gamestudies.org*, 2011

Jenkins Henry, *Fans, bloggers and gamers : exploring participatory culture*, NYU Press, 2006

Jenkins Henry, McPherson Tara, Shattuc Jane, *Hop on pop: the politics and pleasures of popular culture*, Duke University Press, 2002

Jermyn, Deborah, « Rereading the bitches from hell: a feminist appropriation of the female psychopath », *Screen* vol.37 no.3, 1996, pp.251-267

Johnston Claire, « Women's cinema as Counter-cinema » dans *Notes on Women's Cinema*, Johnston Claire (dir.), Londres, Society for Education in Film and Television, 1973

Klevjer, « The Way of the Gun: The aesthetic of the single-player First Person Shooter », version anglaise de « La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in single player » dans *Doom. Giocare in prima persona*, Bittanti Matteo & Morris Sue (dir.), Milan, Costa & Nolan, 2006
<http://folk.uib.no/smkrk/docs/wayofthegun.pdf>

Kline Stephen, Dyer-Witford Nick, De Peuter Greig, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2003

Mulvey Laura, « Visual pleasure and narrative cinema », *Screen* vol.16 no.3, 1975, p.6-18

Riviere, Joan, « Womanliness as Masquerade », *International Journal of Psychoanalysis*, Vol. 10, 1929, p.303-313

Sontag Susan, « Notes on "Camp" » dans *Camp: Queer Aesthetics and the Performing Subject: A Reader*, Cleto Fabio (dir.), University of Michigan Press, 1999, p.53-65 (première publication en 1964 dans *Partisan Review*)

Notes :

(1) « Le gameplay, du point de vue des règles du jeu, est composé par des règles définissant des objectifs à accomplir associées à d'autres règles spécifiant des moyens et des contraintes pour atteindre ces objectifs » (Alvarez, Djaouti, Jessel, Methel, Molinier, 2007)

(2) « An hybrid identity that straddled two very different ways of relating to media cultures » (Jenkins, 2006, p.4, je traduis)

(3) « directed against them, framing their identities in stereotypical and harmful terms » (Jenkins, McPherson et Shattuc, 2002, p.10 je traduis)

(4) Pratique physique, souvent urbaine, où l'on considère les éléments de mobilier urbain et d'architecture comme des obstacles à franchir par des sauts ou de l'escalade. Il s'agit donc de se frayer un chemin par des biais non-conventionnels, de la manière la plus rapide possible.

(5) A ce propos, voir Dovey Jonathan et Kennedy Helen W. , « From margin to center : biographies of technicity and the construction of hegemonic game culture » dans *The Players' Realm*, Williams J. Patrick et Smith Jonas Heide (dir.), McFarland and Company, 2007

(6) Shea, Brian, « Commercials from the Past: Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (2003) », *Videogameswriters.com*, 22.06.2012 [en ligne] <http://videogameswriters.com/commercials-from-the-past-dead-or-alive-xtreme-beach-volleyball-2003-44214>

(7) Clements Ryan, « Bayonetta Review », *IGN.com*, 22.12.2009 [en ligne] <http://uk.ign.com/articles/2009/12/22/bayonetta-review>

(8) GameArena.com, *Bayonetta*, 7.01.2010 [en ligne] <http://www.gamearena.com.au/xbox360/games/title/bayonetta/reviews.php/bayonetta>

(9) Mastrapa Gus, « Bayonetta's Gaudy style smothers the substance », *Wired.com*, 01.08.2010 [en ligne]

<http://www.wired.com/gamelife/2010/01/bayonetta-style/>

(10) Voir par exemple le commentaire intitulé « Problematizing feminity in video games : Bayonetta, Drag Queens and Power » <http://damageintomp.tumblr.com/post/1217651077/problematizing-femininity-in-video-games-bayonetta>

(11) « Camp sees everything in quotation marks. It's not a lamp, but a "lamp", not a woman, but a "woman" » (Sontag, 1964, p.56, je traduis)

(12) « It is said that analysing pleasure, or beauty, destroys it. That is the intention of this article. » (Mulvey, 1975, p.8, je traduis)

(13) Chapitre VI, The Gates of Paradise. Les dialogues sont entièrement retranscrits ici : <http://en.wikiquote.org/wiki/Bayonetta>

(14) « she mocks masculinity as she enacts it. Rather than crossing gender boundaries, the dominatrix combines them in a playful yet effective manner. » (Brown, 2004, p.69, je traduis)

(15) « any assumed belief in appropriate gender roles via an exaggerated use of those very roles (...) their coexistent sexuality destabilizes the very concept of gender traits as mutually exclusive. » (Brown, 2004, p.49-50, je traduis)

(16) Titre d'une chronique de Leigh Alexander pour le site *GamePro*. L'article n'est plus en ligne

(17) On compte également des femmes parmi les équipes de production, notamment Kim Swift, *level designer* et *team leader* de *Portal* (basé sur son jeu *Narbacular Drop*, réalisé en tant qu'étudiante) ou Mari Shimazaki, *character designer* de *Bayonetta*.

(18) « it is only that our culture has designated them marginal. Thus, the act of appropriation itself is an act of resistance. » (Jermyn, 1996, p.267, je traduis)