



HAL
open science

Représentations féminines dans le jeu vidéo : un tour d'horizon des courants dominants et des évolutions en cours

Thomas Planques

► **To cite this version:**

Thomas Planques. Représentations féminines dans le jeu vidéo : un tour d'horizon des courants dominants et des évolutions en cours . Nouveaux Imaginaires du Féminin, Sep 2017, Nice, France. <halshs-01665654>

HAL Id: halshs-01665654

<https://shs.hal.science/halshs-01665654v1>

Submitted on 16 Dec 2017

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.



Copyright - All rights reserved

Représentations féminines dans le jeu vidéo : un tour d'horizon des courants dominants et des évolutions en cours

Thomas Planques, Ingénieur pédagogique et game designer, Université Pierre et Marie Curie, Paris 6, thomas.planques@gmail.com

Résumé : Le jeu vidéo se trouve aujourd'hui à un moment de remise en question des stéréotypes de genre récurrents dans les productions les plus importantes en termes de budget et de visibilité. L'article établit une revue des schémas les plus fréquents à ce niveau, puis en propose des pistes d'explications, parmi lesquelles la nécessité d'une assurance de retour sur des investissements importants en se basant sur un public bien déterminé, pour identifier par la suite des pistes d'évolution se plaçant en opposition avec ces stéréotypes, comme la mise en cohérence du *design* du personnage avec son rôle ludique et narratif. Nous proposons ensuite d'utiliser le prisme de la rhétorique procédurale pour comprendre le rôle genre des personnages, c'est-à-dire d'analyser les mécaniques de jeu qui leur sont associées. Enfin, nous explicitons les principaux événements qui ont mené les questions de genre à passer en quelques années d'une quasi-invisibilité à une présence forte dans le débat public dans ce domaine, en évoquant en particulier le Gamergate et les principales porteuses des discours sur ces thématiques.

Mots-clés : jeu vidéo, genre, Gamergate, rhétorique procédurale

En tant que média dont la consommation par le grand public est très importante et continue à grandir, et dont les formes et les audiences sont de plus en plus variées, le jeu vidéo a une influence forte sur les représentations de genre dans notre société. La propagation des stéréotypes y est en opposition constante avec des tendances progressistes, dans un cadre complexe caractérisé par une grande variété de formes et des contraintes financières fortes.

Cet article propose un compendium sur ce sujet. Nous commencerons par exposer les stéréotypes les plus récurrents, puis nous apporterons des pistes d'explication propres à cette industrie, ainsi que des exemples s'opposant à ces schémas.

Nous proposerons ensuite un prisme d'analyse sur cette question propre au média du jeu, celui de la rhétorique procédurale introduite par Ian Bogost (Bogost : ix).

Nous évoquerons enfin l'évolution de la perception de ces sujets par le public et les professionnel-le-s du jeu vidéo dans les dernières années, qui s'est faite notamment par l'intermédiaire d'évènements de grande ampleur internes à ce domaine, comme le *Gamergate*.

Précisons que notre analyse portera en priorité sur les jeux dits AAA, terme équivalent à celui de *blockbuster* pour l'industrie cinématographique, désignant les productions les plus coûteuses et les plus visibilisées. Ce choix est dû au fait que ces productions sont les plus soumises aux impératifs de rentabilité qui conditionnent les choix créatifs, et aussi au fait que leur grande visibilité les amène à avoir le plus d'influence sur les joueur-se-s.

1 – Stéréotypes récurrents, raisons, pistes de résolution

Représentation graphique : hypersexualisation

Dans un média dont la composante visuelle a une grande importance, l'élément le plus frappant au premier abord est l'apparence des personnages féminins. Dans de nombreux cas, les éléments clés de *design* (ce terme désignant ici l'ensemble des moyens représentationnels qui caractérisent le personnage : apparence physique et vestimentaire, mais aussi animations, voix, etc) concourent à une hypersexualisation plaçant le personnage féminin dans la position d'objet du *male gaze* théorisé par Laura Mulvey (Mulvey : 12-17) : vêtements courts et sexy, poses lascives, angles de caméra se concentrant sur certaines parties du corps, etc. Cette tendance se retrouve dans les jeux occidentaux comme asiatiques, et peut être mise en valeur par la comparaison, dans de nombreux jeux permettant de jouer personnage masculin ou féminin, de l'apparence de chacun équipé de la même armure : celle-ci est fréquemment plus dénudée pour un personnage féminin que masculin, quand bien même elle comporte les mêmes caractéristiques techniques pour chaque genre.



1. Personnages féminin et masculin équipés du même modèle d'armure.

Le rôle du personnage, tant au niveau narratif que *gameplay* (soit l'ensemble des capacités et objectifs qui le définissent dans son action au sein du monde du jeu), passe ainsi au second plan derrière une sorte de méta-rôle d'attrait sexuel pour le joueur supposé mâle et hétérosexuel. L'on pourra noter un schéma récurrent de la part des développeur-se-s, celui d'invoquer un élément narratif du jeu pour justifier, parfois de manière pouvant sembler fallacieuse, des designs particulièrement exagérés : ainsi, Hideo Kojima, célèbre concepteur de la franchise *Metal Gear Solid*, explique la quasi-nudité du personnage de Quiet dans *Metal Gear Solid 5*, a priori incompatible avec un rôle de guerrière dans cet univers militaire moderne, par la nécessité de respirer par les pores de sa peau due à un parasite.

Rôles objectifiants : demoiselles en détresse, femmes dans le réfrigérateur et récompenses

Il faut aussi analyser les rôles dévolus aux personnages féminins. Les stéréotypes que nous allons aborder évoqueront un ensemble de schémas familiers dans d'autres domaines, comme le cinéma, et ils ne sont donc pas nés avec le jeu vidéo : celui-ci les perpétue au même titre que d'autres médias.

L'on constate une récurrence de schémas quasi-exclusivement associés au féminin, le premier est celui de la demoiselle en détresse. Anita Sarkeesian le définit ainsi :

La demoiselle en détresse est un stéréotype dans lequel le personnage féminin est placé dans une situation périlleuse dont elle ne peut s'échapper seule et doit être sauvée par un personnage masculin, apportant généralement une motivation centrale pour la quête du protagoniste. [...] Le schéma de la princesse en détresse rend typiquement les hommes "sujets" de la narration en reléguant les femmes au rang d'"objet". C'est une forme d'objectification puisqu'en tant qu'objets, ces femmes subissent les actions, étant souvent réduites à l'état de récompense à obtenir [...]. (Sarkeesian 2013a) (Traduction de l'auteur - TDLA)

Ce stéréotype est large et peut s'accompagner d'autres schémas proches. Ainsi, Gail Simone introduit en 1999 le terme « femmes dans le réfrigérateur » pour décrire, comme l'indique Sarkeesian, « la tendance à faire subir aux personnages féminins de comics des brutalités ou des meurtres dans l'objectif de faire évoluer l'arc narratif du personnage masculin » (TDLA). Le nom du schéma vient du numéro 54 de *Green Lantern*, dans lequel le super-héros rentre chez lui et voit sa compagne tuée et placée dans son réfrigérateur.

Dans la lignée de ces stéréotypes, la femme est souvent présentée comme récompense : pour Sarkeesian,

Ce stéréotype représente les corps féminins comme des objets à collectionner, échanger ou consommer, et positionne les femmes comme symboles valorisants conçus pour valider la virilité de joueurs présumés masculins et hétérosexuels. [...] En ceci, le stéréotype de la femme comme récompense aide à cultiver un sentiment de droit sur l'autre, car les joueurs sont encouragés à voir les femmes comme quelque chose auquel ils ont gagné le droit en vertu de leurs actions de jeu, leurs compétences ou leurs accomplissements. (Sarkeesian 2015) (TDLA)

Ces rôles relèguent le féminin au rang d'objet et non sujet de l'action, et peuvent participer à banaliser les actes violents commis envers les femmes, dans le sens où la violence subie par le personnage ne constitue pas un élément central de l'histoire, mais simplement un prétexte pour la mise en mouvement du héros masculin.

Rôles essentialisants : Madame Personnage Masculin et Principe de la Schtroumpfette

D'autres schémas récurrents incluent le stéréotype « Mme Personnage Masculin », défini par Sarkeesian comme « une version féminine d'un personnage masculin déjà établi. Ces personnages se définissent en priorité par leur relation à leur alter ego masculin via leurs propriétés visuelles, leur connexion narrative ou parfois par du contenu promotionnel » (Sarkeesian 2013c) (TDLA). Celui-ci se rapproche du « principe de la Schtroumpfette », défini par Katha Pollitt ainsi :

Un groupe dont la masculinité est renforcée par la présence d'un unique personnage féminin, définie de manière stéréotypée. [...] Le message est clair. Les garçons sont la norme, les filles une variation ; les garçons sont au centre, les filles à la périphérie ; les garçons sont des individus, les filles des typologies génériques. Les hommes définissent le groupe, son histoire et ses valeurs. Les filles n'existent qu'en relation aux hommes. (TDLA)

Héroïne forte ?

À ces représentations limitantes, il est souvent opposé l'existence d'héroïnes dites « fortes », dont certaines sont très célèbres, comme Lara Croft de la licence *Tomb Raider*. Cependant, ces personnages, s'ils sont porteurs d'une représentation active et puissante de la femme, peuvent être aussi l'objet d'un questionnement critique.

D'une part, cela ne les abstrait pas d'être sexualisées et soumises au regard masculin – le cas de Lara Croft a suffisamment été débattu à ce sujet (Blanchet : 38).

D'autre part, ces personnages tirent leur valorisation positive de caractéristiques traditionnellement associées au masculin dans notre société : force physique, agressivité, capacité de combat. En quelque sorte, elles s'élèvent au-dessus du statut de femme-objet en se parant de caractéristiques masculines. Si l'accaparement de caractéristiques perçues comme masculines par des femmes est une voie vers l'amoindrissement de la segmentation des caractéristiques selon le genre, n'opposer que ce modèle de « l'héroïne forte » à l'objectification des femmes dans le jeu vidéo reviendrait alors à négliger la valorisation possible de caractéristiques traditionnellement associées au féminin, comme l'attention à l'autre ou la sensibilité. La création de personnages (féminins ou masculins) porteurs d'une expression positive de caractéristiques associées au féminin est une voie encore peu explorée, et donc prometteuse.

Diversité masculine, normativité féminine

L'on constate par ailleurs que les hommes peuvent occuper une position valorisante avec des physiques et des rôles variés : ainsi, dans le jeu d'enquête policière *Heavy Rain*, un des héros, Ethan Mars, est une figure paternelle dont l'objectif est de retrouver son fils qui a été enlevé. Sa caractérisation met l'accent sur sa souffrance et sa difficulté à faire face aux épreuves qu'il traverse, tandis que son physique et ses capacités sont proches d'un être humain réel, sans rien d'exceptionnel. Il s'éloigne ainsi du modèle viriliste de héros masculin standard. Les personnages féminins s'éloignant du modèle de

féminité exacerbée ou de douceur, et de soumission à l'existence d'un personnage masculin ou du regard masculin du public, restent quant à eux beaucoup moins nombreux. S'il existe une injonction à se conformer aux normes pour chaque genre, les hommes ont donc plus d'occasions de s'en éloigner, tant en termes de rôles que de physique, que les femmes.

Cependant, le modèle masculin standard de virilité exacerbée inspiré des films d'action américains reste très répandu dans les jeux AAA : homme d'une trentaine d'années, blanc, musclé, à la mâchoire carrée, s'accomplissant par le combat. Des illustrations comme celle-ci, recensant les héros de nombreux jeux phares de la génération de consoles Playstation 3 : Xbox360 compilées par la communauté, peuvent illustrer de manière amusante ce schéma récurrent.



2. Protagonistes de quelques-uns des jeux les plus célèbres de la génération Playstation 3 : Xbox360.

Intersectionnalité

Il conviendrait enfin de croiser le questionnement sur le genre et sur la couleur de peau du personnage, dans une perspective intersectionnelle. Ce sujet prendrait à lui seul un article entier pour être esquissé, nous nous contenterons donc d'indiquer que, dans ce domaine, le jeu vidéo peut produire des représentations particulièrement caricaturales comme le montre Marion Coville dans son analyse du personnage de Sheva Alomar de *Resident Evil 5* (Coville 2014), qui pointe vers une accumulation de stéréotypes racistes et approximatifs sur l'Afrique de l'Ouest qui constitue le lieu de l'action et l'origine du personnage. A l'inverse, il existe des représentations plus neutre et valorisantes comme le personnage de Faith Connors de *Mirror's Edge*, d'origine asiatique mais dénuée de signifiants exotisants.



3. Gauche : Personnage de Sheva Alomar, co-héroïne du jeu *Resident Evil 5* (Capcom, 2009), Éditeur : Capcom, Tous droits réservés

4. Droite : Personnage de Faith Connors, héroïne du jeu *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2008), Éditeur : Electronic Arts, Tous droits réservés

Explications

Proposons maintenant des pistes d'explication quant à la persistance de ces stéréotypes. La première est la persistance de la perception du public traditionnel des AAA comme étant constitué en majorité d'hommes blancs hétérosexuels de 15 à 30 ans. Si des études commerciales médiatisées (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir : 6) indiquent qu'environ la moitié du public des jeux vidéo est féminin, elles ne proposent pas de différenciation sur la base des différents usages de ce média. Or, des classifications plus détaillées prenant en compte la très grande diversification de formes, de supports, et de modalités d'investissement possibles, permettrait une analyse plus fine des publics. En ce sens, par l'exigence de matériel, d'argent et de temps inhérente à sa forme, le jeu AAA reste destiné à ce qui est perçu comme le public traditionnel du jeu vidéo.

Ceci est à mettre en corrélation avec les coûts de développement d'un jeu : ils augmentent avec l'amélioration des technologies et donc l'élévation des exigences techniques, et si un AAA comme *Shenmue* a coûté en 1999 la somme de 47 millions de dollars en développement et 23 millions de dollars en marketing, le cumul du développement et du marketing d'un AAA comme *Grand Theft Auto 5* a coûté en 2013

environ 265 millions de dollar, ce qui conduit les éditeurs qui fournissent ces moyens à cibler la minimisation du risque financier. Cela se traduit par l'orientation de la conception pour le public « traditionnel » de ce média, et donc par l'évitement de changements trop radicaux par rapport aux modalités auxquelles ce public est habitué.

Enfin, il est probable que la faible proportion de femmes dans l'industrie du jeu vidéo en général (15% en France en 2016 (Baromètre annuel du jeu vidéo en France 2016 : 36)) joue un rôle dans la reproduction de stéréotypes de domination masculine.

Pistes de progression

Les schémas proposant des représentations alternatives, voire des déconstructions franches de ces stéréotypes, sont de plus en plus nombreux. Il convient d'identifier les principaux.

Cohérence rôle-design : Le *design* d'un personnage de jeu vidéo a pour objectif d'exprimer son rôle narratif et *gameplay*. Si ce principe est généralement suivi pour les personnages masculins, on constate que les personnages féminins sont conçus avec un méta-rôle d'attrait sexuel pour le public supposé masculin hétérosexuel. Ainsi, le retrait de ce méta-rôle, et la mise en cohérence qui en découle du *design* avec le rôle narratif et *gameplay* du personnage féminin, est la piste la plus évidente d'évitement des stéréotypes objectifiants. Un personnage comme Max Caulfield de *Life is Strange* illustre ce procédé : sa manière de s'habiller n'a rien de sexualisant et évoque une adolescente au caractère calme, et sa morphologie n'exagère aucune partie du corps. Son apparence graphique semble donc entièrement et exclusivement conçue pour évoquer son caractère d'adolescente *geek*.



Personnage de Maxine Caulfield, héroïne du jeu Life is Strange, Dontnod : Square Enix, 2015, Éditeur : Square Enix, Tous droits réservés

Progressivité du changement : Les évolutions dans le AAA sont souvent progressives et localisées : la pratique consiste à changer un élément phare par rapport à la norme établie, et à rester dans cette norme pour le reste du jeu. Même si tout nouveau jeu apporte des innovations en termes de narration et de *game design*, sans quoi il ne serait qu'une copie de jeux précédents, ces innovations restent généralement dans le AAA de l'ordre de changements subtils par rapport aux codes établis plutôt qu'un éloignement radical de ceux-ci.

Ainsi, les développeurs de *Remember Me* ont tenu à proposer une héroïne féminine, en opposition avec les demandes des éditeurs, et métisse, dans un jeu d'action-aventure à l'univers science-fiction s'inscrivant dans les codes de ces genres très communs dans le AAA, qui proposent très généralement des hommes blancs comme héros.



Personnage de Nilin Cartier-Wells, héroïne du jeu Remember Me (Dontnod : Capcom, 2013), Éditeur : Capcom, Tous droits réservés

Avant-garde indépendante : Il est aussi important de noter que le jeu vidéo bénéficie d'une avant-garde particulièrement vivace constitué par la mouvance dite du « jeu indépendant ». Ce terme est complexe à définir : on l'entendra ici comme la mouvance souhaitant s'affranchir des limites créatives imposées par les coûts de développement élevés et les relations de subordination entre éditeur et studio développeur qui en découlent, en proposant des jeux au développement moins coûteux et pouvant donc se permettre plus d'originalité à tous les niveaux (narration, *gameplay*, direction artistique...), adressés à des publics recherchant des expériences alternatives aux expériences balisées des AAA. Cette mouvance a explosé à partir de la fin des années 2000, grâce notamment à la conjonction entre la dématérialisation de la distribution des jeux et la mise à disposition à moindre coût de logiciels de développement de jeu clé en main.

Même si ce champ très hétérogène n'est pas non plus exempt de schémas tels que ceux que nous avons évoqués plus haut, la scène indépendante, étant bien moins soumise à la nécessité financière de s'inscrire dans les normes, est donc le lieu de la production de nombreuses représentations s'opposant ouvertement aux stéréotypes. L'on peut parler d'avant-garde car ce domaine a une influence différée dans le temps sur la production AAA : d'une part via le fait que les développeurs de AAA jouent aux jeux indépendants, mais aussi parce que ces jeux contribuent à modeler les attentes du public

par la présence de nombreux succès commerciaux et critiques, et la médiatisation qui en découle.

2 – La rhétorique procédurale

Définition

Après cet examen de stéréotypes présents dans le jeu vidéo, dans lesquels on dénotera de nombreux points communs avec d'autres médias comme le cinéma, nous proposons d'aborder une lecture spécifique au média du jeu (vidéo ou non) : la rhétorique procédurale. Ce concept désigne le potentiel expressif des mécaniques du jeu, à savoir que le jeu exprime des idées non seulement par son graphisme, sa narration, ou sa conception sonore, mais à travers l'ensemble de son *gameplay* (Bogost : ix), donc de l'agencement des éléments ludiques fondamentaux tels que les objectifs, les actions, les récompenses donnés à la personne qui joue.

Un exemple serait l'opposition entre la série *Call of Duty* et le jeu *Soldats Inconnus*. Dans *Call of Duty*, on incarne un soldat dans un contexte de guerre. L'objectif qui lui est proposé est d'abattre les ennemis. L'action fondamentale est de tirer via une arme à feu (les autres actions servant à augmenter l'efficacité de celle-ci, comme récupérer des munitions). Il n'y a pas d'autre choix pour gagner que d'abattre les ennemis qui se présentent, et on obtient à l'issue de cette action des récompenses qui augmentent à leur tour son efficacité à tuer (comme de nouvelles armes). Ainsi, abstraction faite de la narration de *Call of Duty*, on peut dire que le message porté par le système de jeu est que dans un contexte de conflit, l'unique solution est d'abattre les opposants.

À l'inverse, *Soldats Inconnus*, qui permet d'incarner quatre personnages alternativement dans le contexte de la Première Guerre Mondiale, propose comme objectif la résolution d'énigmes. Les actions qui le permettent sont la combinaison d'objets et l'obtention de renseignements auprès d'autres personnages. La récompense est la suite de l'histoire et des informations sur le contexte de la Première Guerre Mondiale. L'on peut proposer sur cette base qu'abstraction faite du contexte narratif de *Soldats Inconnus*, le message porté par son système de jeu est que dans un contexte de conflit, la solution se trouve dans la réflexion et le dialogue avec les autres.

Analyse de genre au prisme de la rhétorique procédurale

Cet exemple permet d'aborder simplement la notion de rhétorique procédurale. On peut tenter de résumer en une seule question la clé qu'elle offre pour étudier le rôle genré d'un personnage de jeu : quelle est la connotation de genre des actions qui sont mises à disposition du personnage et qui le caractérisent ? Ainsi, si Lara Croft est présentée graphiquement à la fois comme combattante et comme objet du *male gaze*, la sexualisation ne va pas jusqu'au *gameplay* qui lui est associé, puisque les actions à sa disposition sont identiques à celles de personnages masculins de jeux proches de *Tomb Raider* : tirer, courir, grimper, etc. Et pour cause, puisqu'elle est à l'origine pensée comme un équivalent vidéoludique d'Indiana Jones, féminisée pour éviter tout risque de problème de propriété intellectuelle.

Le cas de jeux comme *Portal* ou *Mirror's Edge* se révèle aussi parlant : on y voit par les yeux du/de la protagoniste, c'est un jeu « à la première personne ». Hormis le cas des *walking simulators* et de *point'n'click* comme *Dear Esther* ou *Myst*, la mécanique principale des jeux en vue à la première personne est le combat à l'arme à feu, qui donne son nom au genre du *First Person Shooter*, archétype du jeu d'action viriliste. *Portal* et *Mirror's Edge* sont ainsi, à l'époque de leur sortie, parmi les seuls AAA à la première personne à proposer d'incarner une femme, mais aussi parmi les seuls AAA à la première personne à proposer comme principale mécanique de jeu non le combat, mais le puzzle pour *Portal* et le parkour pour *Mirror's Edge*, actions bien moins connotées comme masculines que le combat armé. Cette corrélation peut ouvrir des pistes de réflexion.

Pour évoquer une autre piste d'analyse, notons que l'action fondamentale de la majorité des AAA pointe vers la destruction d'une autre entité présentée comme ennemie, que cela soit par des mécaniques de combat à distance ou rapproché (jeux de tir et d'action-aventure), de sélection d'actions via un menu (jeux de rôle) ou d'ordres à donner à une armée (jeux de stratégie). Une raison est la relative facilité à simuler ces mécaniques via l'outil informatique ; une autre est la possibilité d'exploiter ces systèmes dans de nombreuses situations de jeu, puisqu'une fois les éléments principaux (ennemis, etc) mis en place, il suffit d'en produire différentes combinaisons pour créer de nouvelles situations de jeu. À l'inverse, des *gameplays* basés sur des actions moins chiffrables et plus subtiles pourraient être largement plus coûteux (nécessitant par exemple la création

de nouveaux dialogues et animations pour toute nouvelle séquence de jeu, plutôt que la réutilisation du contenu existant sous un ordonnancement différent), voire encore aujourd'hui impossible techniquement (ainsi, la narration procédurale fait l'objet de recherches universitaires, mais n'est pas encore utilisée par l'industrie).

Cette dernière remarque permet de proposer que les représentations graphiques des héroïnes, si elles constituent un questionnement évident pour le jeu vidéo, peuvent masquer une problématique plus profonde : celle des idées fréquemment teintées de violence et de virilisme qui sous-tendent le cœur de ce qui constitue le média du jeu vidéo, à savoir le *gameplay*. La phrase communément employée dans l'industrie du jeu vidéo, « *Gameplay first* », indiquant que le *gameplay* est la pierre angulaire du jeu et qu'il doit conditionner le reste de ses composantes (direction artistique, narration, etc), donne une idée de la portée de cette question.

3 – Évolution de la perception du sujet

Le Gamergate

Alors qu'elle était presque invisible jusqu'au début des années 2010, la question des représentations féminines dans le jeu vidéo et des problèmes de sexisme qu'elle peut soulever a vu sa visibilité publique largement augmenter au cours des dernières années. L'évènement indissociable de ce changement est le *Gamergate*, qu'il convient ici de résumer : en 2013, Zoe Quinn, conceptrice de jeux indépendants, publie *Depression Quest*, une histoire interactive sur la dépression (<http://www.depressionquest.com>). Mi-août 2013, un ex-partenaire de Quinn prétend publiquement qu'elle l'a trompé avec de nombreux hommes de l'industrie, dans l'objectif de faire évoluer sa carrière professionnelle. L'un de ces hommes écrit pour le site *Kotaku*, célèbre site d'actualités sur le jeu vidéo. Lui comme Quinn nient qu'elle ait échangé des relations sexuelles contre de la visibilité médiatique, mais en vain : des milliers de joueur·se·s outragé·e·s protestent sur des sites comme *Twitter*, *Reddit* et *4chan* contre la détérioration de l'intégrité du journalisme vidéoludique. Le mouvement dérape très vite, puisque des hackers anonymes postent des informations personnelles sur Quinn, notamment son adresse et des photos nues, rapidement propagées par d'autres partisans du « mouvement ». Quinn reçoit aussi des menaces de mort et de viol. Quelques jours plus tard, Anita Sarkeesian, fondatrice du site *Feminist Frequency* de critique féministe de la

pop-culture, est victime de menaces similaires par des personnes se revendiquant du même « mouvement ». De telles violences ont continué avec le temps, incluant entre autres des menaces d'attentat terroriste à la Utah State University où Sarkeesian devait donner une conférence.

Jenn Frank indique que « la raison d'être du *Gamergate* n'est pas tant l'intégrité du journalisme vidéoludique que la silencieuse de la critique de la culture vidéoludique traditionnelle, patriarcale et machiste. » (TDLA)

Pour Caitlin Dewey :

Quel qu'ait pu être le *Gamergate* à ses débuts, c'est maintenant une guerre culturelle sur Internet. On trouve d'un côté des développeur·se·s de jeux indépendant·e·s et des critiques, dont beaucoup de femmes, qui plaident pour plus d'inclusion dans le jeu vidéo. De l'autre côté se trouvent une alliance hétéroclite de misogynes, anti-féministes, trolls, personnes pensant être manipulées par une presse de gauche et/ou corrompue, et des traditionalistes qui ne veulent pas que leurs jeux changent.

La division est partiellement démographique : c'est la différence entre le stéréotype historique du joueur – jeune homme blanc obsédé par les jeux qui aime les flingues et les nichons – et la population bien plus large et variée de gens qui pratiquent aujourd'hui le jeu vidéo. (TDLA)

Un an avant ces événements, le 17 mai 2012, Anita Sarkeesian lance une campagne de financement participatif pour une série de vidéos documentaires intitulée *Tropes Versus Women in Video Games* (Clichés contre les femmes dans les jeux vidéo) (<https://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games>). Cette campagne fait l'objet d'une vague de réactions négatives provenant de publics similaires aux acteurs du *Gamergate*, mais cela contribue à accroître sa visibilité, et elle se termine avec 158.922 dollars au lieu des 6.000 initialement demandés. Ce succès permettra à Sarkeesian de produire un nombre important de vidéos détaillées sur le sujet, mises en ligne sur *YouTube* et sur son site *Feminist Frequency* (<https://feministfrequency.com/>), qui seront largement partagées dans les milieux de joueurs et contribueront à la visibilisation du sujet.

Le hashtag #1reasonwhy

Le 26 novembre 2012, le game designer Luke Crane pose sur *Twitter* la question « Pourquoi y a-t-il si peu de femmes créatrices de jeu ? ». Rapidement, des centaines de personnes postent des réponses et le hashtag #1reasonwhy apparaît. Les témoignages

font émerger des tendances dominantes, comme la délégitimation de la place des femmes par rapport à celle des hommes dans l'industrie, l'injonction à la sexualisation du design graphique des personnages féminins, et même le climat de harcèlement sexuel pouvant exister sur les lieux professionnels, conférences et conventions.

La bloggeuse Mar_Lard

En France, c'est la bloggeuse Mar_Lard qui publie sur le blog féministe *Genre !* une série d'articles sur le sexisme des représentations genrées en juin 2012 (Mar_Lard 2012a) (Mar_Lard 2012b) (Mar_Lard 2012c), puis une critique en août 2012 de la culture du viol par l'exemple du traitement par un rédacteur du magazine Joystick d'une scène évoquant le viol du jeu *Tomb Raider* (Mar_Lard 2012d), et enfin un long article sur le sexisme dans le milieu des joueur·se·s en mars 2013, en réponse aux nombreuses réactions déclenchées par les articles précédents (Mar_Lard 2013). Le ton est acerbe et la critique met en lumière les principaux stéréotypes en les illustrant par des exemples précis, posant les bases d'une réflexion sur le sujet parmi les joueurs francophones, avec l'intention affichée de ne pas ménager le public. Ces articles sont largement lus et commentés par la communauté francophone des joueur·se·s.

Réactions de rejet

La violence des réactions de rejet rencontrées par l'ensemble de ces propos peut provenir de la surprise de l'irruption de questionnements d'ordre politique dans un milieu qui n'y avait pas été habitué, et de la remise en question des mécaniques de domination en place, envers un public dont l'archétype est plutôt en position de dominant sous plusieurs aspects (homme, blanc, hétérosexuel).

Une autre piste d'explication est que ces critiques, fondées sur des bases sociologiques solides, viennent à la suite d'une longue tradition de critiques perçues comme moins fondées formulées contre le jeu vidéo depuis longtemps par des mouvements conservateurs. Il a pu en résulter une habitude de rejet systématique de ce qui était perçu comme une attaque, et une confusion avec les critiques féministes qui n'ont, elles, pas pour but d'interdire le jeu vidéo, mais de le faire évoluer vers plus d'inclusivité.

Enfin, il faut aujourd'hui noter que, malgré ces évolutions notables, le *Gamergate* n'a pas disparu. Le chercheur Tim Squirrel publie en août 2017 une étude sur la communauté *Reddit* nommée *The_Donald*, pro-Donald Trump et comptant 450.000 membres. Il y détecte des communautés de langage, de philosophie et de fréquentation d'espaces virtuels entre des groupes se revendiquant de l'alt-right et du *Gamergate* :

L'alt-right n'est pas un groupe uni, avec une identité cohérente. C'est plutôt un assemblage de gens aux parcours différents qui, normalement, n'auraient pas d'occasion d'interagir [...]. Mais grâce à Internet, ils commencent à former une identité de groupe cohérente. Des adolescents qui s'ennuient et des joueurs deviennent endoctrinés dans une ligne dure d'anti-globalisation, des théories du complot et d'islamophobie. [...] *The_Donald* et d'autres espaces d'alt-right agissent comme lieu de rencontre entre hommes blancs désabusés aux parcours variés. [...] Ils forment une identité de groupe cohérente, qui se représente dans le langage qu'ils ont commencé à employer, et qui se concentre autour de leur haine commune du libéralisme et leur amour de Donald Trump. [...] L'alt-right n'est pas encore unie, mais le sera bientôt. (TDLA)

Effets de la visibilité du débat

S'il faut déplorer la violence des réactions qu'ont systématiquement subies les femmes impliquées dans le *Gamergate*, et si sa pérennisation n'est pas un indicateur de progression positif, le sujet est maintenant incontournable dans le paysage vidéoludique actuel. L'on constate en conséquence des évolutions significatives dans le paysage du AAA : Marion Coville indique que

ces dernières années, plusieurs jeux d'action ont inclus des personnages féminins : sans chercher l'exhaustivité, on peut citer *Borderlands*, *Evolve*, *Dead Island*, *Gigantic*, *NieR Automata*, *Dishonored 2*, la franchise *Call of Duty* ou encore *Overwatch*, sans oublier *Mass Effect*, qui propose depuis le premier opus d'incarner un homme ou une femme. (Coville 2017)

Ces évolutions se perçoivent aussi à d'autres niveaux : dans le jeu indépendant comme déjà évoqué avec des représentations de plus en plus inclusives, mais aussi avec le traitement du sujet au programme de la *Game Developer Conference* (le plus important cycle de conférences de l'industrie du jeu vidéo), l'organisation de nombreuses *game jams* (marathons de création de jeu généralement organisés sur un week-end) sur ce thème, ou encore la création d'associations et d'événements centrés sur celui-ci, comme les ateliers *Queer Games* du *Reset*, *hackerspace* féministe. Cette contre-culture est donc aujourd'hui extrêmement vivace.

Nécessité de responsabilisation des écoles

De nombreuses démarches concrètes peuvent être menées pour perpétuer ces évolutions. Nous proposerons, parmi d'autres, que les structures éducatives spécialisées dans le développement de jeu prennent en charge leur responsabilité dans la formation des futur·e·s développeur·se·s sur ce type de questions.

En France, la majorité de ces formations sont privées, et ont pour objectif prioritaire de former des professionnel·le·s employables dans un marché très concurrentiel. La priorité peut ainsi être donnée à un enseignement technique (outils de développement et techniques de conception normalisées), directement applicable dans un contexte professionnel, ce qui se fait aux dépens d'un possible temps d'enseignement dédié à la prise de recul sur les enjeux sociétaux du jeu.

L'évocation de questionnements sociaux n'est pas une pratique répandue dans des écoles offrant en priorité des formations techniques et créatives. Cependant, étant donné que les étudiant·e·s de ces écoles produiront demain des messages à diffusion potentiellement très large, la mise en place d'enseignements de ce type pourrait sembler une nécessité évidente.

Enseignant régulièrement dans ce type d'écoles, nous avons conçu un cours de sensibilisation aux problématiques de représentations, particulièrement axé sur le genre. Les réactions de certain·e·s étudiant·e·s peuvent montrer de l'indifférence, voire de la lassitude face à ce sujet dont certain·e·s ont l'impression d'avoir déjà trop entendu parler, via notamment les réseaux sociaux. Cependant, beaucoup manifestent un grand intérêt face à cette ouverture à des notions de sociologie qui n'ont jamais, ou presque, été abordés dans leur cursus scolaire, ce qui va dans le sens de la nécessité de renforcer l'enseignement sur ces domaines. Il est en tout cas fondamental dans ce cadre de créer le débat et de laisser les sentiments contradictoires s'exprimer, afin de désamorcer les risques de frustration, très élevés sur un sujet aussi clivant avec ce type de public.

Si les dirigeant·e·s de ce type de formation peuvent manifester un intérêt face à ces sujets, et percevoir l'utilité d'enseigner d'autres angles de réflexion que la technicité pure sur laquelle sont basés les cursus, il n'en reste pas moins que la nécessité de répondre aux contraintes de besoin d'enseignement technique, et surtout de budget de temps de formation, les amène souvent à n'allouer qu'une douzaine d'heures sur

l'ensemble du cursus à des démarches de réflexion sociologique au sens large, ce qui ne permet qu'une sensibilisation superficielle. Une réelle prise en charge de ces questionnements nécessiterait un investissement plus conséquent.

Conclusion

En résumé, si le jeu vidéo, comme le reste de la pop-culture, perpétue encore aujourd'hui des stéréotypes féminins réducteurs, une évolution dans les représentations est en cours depuis les cinq dernières années, qui est à mettre en corrélation avec une visibilisation de ce sujet, tant dans le domaine du jeu que dans le débat public au sens large. Cependant, la question des mécaniques de domination au cœur du *gameplay* de nombreux jeux reste peu abordée. Elle est pourtant en lien avec une pensée compétitive et individualiste à la fois produit et génératrice de rapports d'oppression. Ainsi, des évolutions se faisant dans un cadre économique contraint, notamment celui de productions coûteuses soumises à d'importants objectifs de rentabilité, ou d'écoles qui doivent avant tout vendre des formations professionnalisantes, risquent de rester subordonnées à ces dynamiques financières, et servir donc une émancipation somme toute très relative. Il sera donc, dans l'avenir, nécessaire d'articuler la réflexion sur les représentations féminines avec des questionnements sur les autres rapports de domination en place, dans une perspective d'évolution réellement inclusive.

Bibliographie

Baromètre annuel du jeu vidéo en France 2016. (2016). Consulté le Octobre 11, 2017, sur SNJV - Syndicat National du Jeu Vidéo: http://snjv.org/wp-content/uploads/2017/09/SNJV_barometre_2016_17.pdf

Blanchet, A. (2015). « Mais qui êtes-vous, Madame Croft ? » - Analyse d'une icône vidéoludique genrée à l'existence plurimédiatique. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*. France: Presses Universitaires du Midi.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Coville, M. (2014, Mars 27). Articuler rapports sociaux de genre, de classe, de "race" et de sexualité : une approche intersectionnelle du jeu vidéo. *Journée d'étude "Sexisme, jeux vidéo et culture geek"*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur <https://www.youtube.com/watch?v=MvpfJHbaI6Q>

Coville, M. (2015). L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge - Politique de représentation de l'héroïne de jeux vidéo. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (p. 268 p). France: Presses Universitaires du Midi.

- Coville, M. (2017, Août 26). Jeux vidéo : « Peu à peu, on s'éloigne du fameux principe de la Schtroumpfette ». *Le Monde*. (W. Audureau, Intervieweur) Consulté le Octobre 14, 2017, sur http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/08/26/jeux-video-peu-a-peu-on-s-eloigne-du-fameux-principe-de-la-schtroumpfette_5176955_4408996.html
- Dewey, C. (2014, Octobre 14). *The only guide to Gamergate you will ever need to read*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur The Washington Post: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>
- Frank, J. (2014, Septembre 1). *How to attack a woman who works in video gaming*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur The Guardian: <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/01/how-to-attack-a-woman-who-works-in-video-games>
- Hamilton, M. (2012, Novembre 28). *#1reasonwhy: the hashtag that exposed games industry sexism*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur The Guardian: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter>
- Mar_Lard. (2012, Juin 1). *Genre et Jeu vidéo (1) : Pour le plaisir des yeux masculins*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur Genre !: <https://cafaitgenre.org/2012/06/01/genre-et-jeu-video-1-pour-le-plaisir-des-yeux-masculins/>
- Mar_Lard. (2012, Juin 8). *Genre et Jeu vidéo (2) : Les femmes comme récompenses*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur Genre !: <https://cafaitgenre.org/2012/06/08/genre-et-jeu-video-2-les-femmes-comme-recompenses/>
- Mar_Lard. (2012, Juin 29). *Genre et Jeu vidéo (3) : Des muscles et des couilles*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur Genre !: <https://cafaitgenre.org/2012/06/29/genre-et-jeu-video-3-des-muscles-et-des-couilles/>
- Mar_Lard. (2012, Août 8). *Joystick : apologie du viol et culture du machisme*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur Genre !: <https://cafaitgenre.org/2012/08/18/joystick-apologie-du-viol-et-culture-du-machisme/>
- Mar_Lard. (2013, Mars 16). *Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur Genre !: <https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>
- McLaughlin, M. (2013, Septembre 8). *New GTA V release tipped to rake in £1bn in sales*. Consulté le Octobre 11, 2017, sur The Scotsman: <http://www.scotsman.com/lifestyle/gadgets-gaming/new-gta-v-release-tipped-to-rake-in-1bn-in-sales-1-3081943>
- Mulvey, L. (1975, Automne). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6-18.

- Pollitt, K. (1991, Avril 7). *Hers; The Smurfette Principle*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur The New York Times: <http://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>
- Sarkeesian, A. (2013, Mars 7). *Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs Women*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur Feminist Frequency: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>
- Sarkeesian, A. (2013, Mai 28). *Damsel in Distress (Part 2) Tropes vs Women*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur Feminist Frequency: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/>
- Sarkeesian, A. (2013c, Novembre 18). *Ms. Male Character – Tropes vs Women*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur Feminist Frequency: <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/>
- Sarkeesian, A. (2015, Août 31). *Women as Reward - Tropes vs Women*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur Feminist Frequency: <https://feministfrequency.com/video/women-as-reward/>
- Schreier, J. (2015, Septembre 8). *Why Quiet Wears That Skimpy Outfit In Metal Gear Solid V*. Consulté le Octobre 10, 2017, sur Kotaku: <https://kotaku.com/why-quiet-wears-that-skimpy-outfit-in-metal-gear-solid-1729329735>
- Sheffield, B. (2011, Mars 2). *GDC 2011: Yu Suzuki: 'Sega Will Probably Let Me Make Shenmue 3'*. Consulté le Octobre 10, 2017, sur Gamasutra: https://www.gamasutra.com/view/news/33329/GDC_2011_Yu_Suzuki_Sega_Will_Probably_Let_Me_Make_Shenmue_3.php
- Simone, G. (1999, Mars). Consulté le Octobre 18, 2017, sur Women in Refrigerators: <http://www.lby3.com/wir/>
- Squirrel, T. (2017, Août 18). *Linguistic data analysis of 3 billion Reddit comments shows the alt-right is getting stronger*. Consulté le Octobre 14, 2017, sur Quartz: <https://qz.com/1056319/what-is-the-alt-right-a-linguistic-data-analysis-of-3-billion-reddit-comments-shows-a-disparate-group-that-is-quickly-uniting/>
- Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir. (2014, Février). *L'Essentiel du jeu vidéo #2*. Consulté le Octobre 18, 2017, sur Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs: http://www.sell.fr/sites/default/files/EJV_01_FR.pdf

Annexe : Ludographie

Titre	Développeur	Éditeur	Année de sortie	Gameplay:Univers
Bayonetta	PlatinumGames, Nex Entertainment	Sega	2009	Combat frénétique, univers fantastique
Borderlands 2	Gearbox Software	2K Games	2012	Tir à la 1 ^{ère} personne, univers post-apocalyptique
Call of Duty (série)	Infinity Ward, Treyarch,	Activision	2003 à aujourd'hui	Tir à la 1 ^{ère} personne, univers allant de la

	Sledgehammer Games, Raven Software, High Moon Studios, Tencent Games, Gray Matter, Interactive, Pi Studios, Spark Unlimited, Amaze Entertainment, Rebellion Developments, Ideaworks Game Studio, Nihilistic Software			Seconde Guerre Mondiale au futur proche
Dead Island (série)	Techland, Sumo Digital	Deep Silver	2011 à aujourd'hui	Action et survie, univers contemporain zombies
Dear Esther	The Chinese Room	Aucun	2012	Exploration narrative et contemplative, univers contemporain
Dishonored 2	Arkane Studios	Bethesda Softworks	2016	Tir à la 1 ^{ère} personne, univers <i>steampunk</i>
Evolve	Turtle Rock Studios	2K Games	2015	Jeu de tir à la 1 ^{ère} personne orienté multijoueur, univers science-fiction
Gigantic	Motiga	Perfect World Entertainment	2017	Tir à la 3 ^{ème} personne en multijoueur, univers fantastique
Grand Theft Auto 5	Rockstar North	Rockstar Games	2013	Action, univers contemporain
Heavy Rain	Quantic Dream	Sony Computer Entertainment	2010	Choix d'embranchements narratifs, enquête policière, univers contemporain
Life is Strange	Dontnod Entertainment	Square Enix	2015	Choix d'embranchements narratifs, univers contemporain
Mass Effect (série)	BioWare, Edge of Reality, Demiurge Studios, Straight Right	Microsoft Game Studios, Electronic Arts	2007 à aujourd'hui	Action:jeu de rôle, univers science-fiction
Metal Gear Solid 5	Kojima Productions	Konami	2015	Infiltration, univers militaire contemporain
Mirror's Edge	EA DICE	Electronic Arts	2008	Parkour, univers futur proche
Myst	Cyan	Brøderbund	1993	Puzzle:réflexion, univers fantastique
NieR Automata	PlatinumGames	Square Enix	2017	Combat et tir, univers fantastique
Overwatch	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	2016	Tir à la 1 ^{ère} personne, univers science-fiction
Portal (série)	Valve Corporation	Valve	2007-2016	Puzzle, univers

		Corporation		science-fiction
Remember Me	Dontnod Entertainment	Capcom	2013	Action:aventure, univers science-fiction
Resident Evil 5	Capcom	Capcom	2009	Action, univers contemporain
Shenmue	Sega AM2	Sega	1999	Aventure, univers contemporain
Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	2014	Réflexion, univers de la Première Guerre Mondiale
Tomb Raider	Core Design Crystal Dynamics Nixxes Software Ubisoft Milan	Eidos Interactive, Square Enix	1996 à aujourd'hui	Action:aventure, univers contemporain

Notice biographique

Après avoir travaillé dans l'industrie du jeu vidéo comme game designer sur des jeux d'aventure tels que Game of Thrones et Remember Me, Thomas Planques est maintenant directeur créatif pour l'Université Pierre et Marie Curie : Sorbonne Universités. Il a dirigé le projet Hellink, jeu vidéo éducatif développant les capacités critiques du public sur l'information, et développe actuellement un projet de portail de jeux vidéo éducatifs à destination du public étudiant universitaire.

Enseignant dans des universités et écoles de jeu vidéo depuis plusieurs années, Thomas Planques travaille en particulier sur les influences réciproques entre le jeu et la société qui le produit ; il questionne ainsi ses étudiant·e·s sur les constructions sociales qui conditionnent notre pensée, et notamment les représentations de genre.

Les bases de son cours sur le sujet sont disponibles sur <http://www.thomas-planques.com/teaching>
