

Les nouvelles représentations des minorités dans les Jeux vidéos : enjeux et significations

Emmanuelle Hess

Volume 2, numéro 8, 2021

Les jeux vidéo francophones : y a-t-il une "French touche" ?
Francophone Videogames: Is there a "French touch"?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1077067ar>

DOI : <https://doi.org/10.29173/af29412>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

University of Alberta, Department of Modern Languages and Cultural Studies

ISSN

1916-8470 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Hess, E. (2021). Les nouvelles représentations des minorités dans les Jeux vidéos : enjeux et significations. *Alternative francophone*, 2(8), 65–82.
<https://doi.org/10.29173/af29412>

Résumé de l'article

Les jeux vidéo, vecteurs de personnages modèles pour le public, se voient confrontés à la problématique des représentations. Face à des figures masculines dominantes, les minorités de genre et d'ethnie sont souvent peu proposées au public ou lorsque c'est le cas ces représentations sont souvent problématiques. L'industrie francophone qui prend une part de plus en plus importante dans ce marché, semble pourtant vouloir insérer de nouveaux protagonistes hors de la norme établie avec des femmes et/ou des personnages de différentes ethnies et différentes sexualités. Cette décision de diversifier les protagonistes de jeux vidéo relève souvent de choix délicats pour ne pas tomber dans les stéréotypes ou la dévalorisation de minorités. Comment à travers les jeux vidéo francophones, la représentation des minorités prend-elle une place nouvelle, et originale ? À travers l'analyse de différents jeux vidéo développés par des développeurs francophones, il sera possible d'analyser ces représentations mises en avant par les développeurs et surtout d'y confronter la perception des joueurs et des joueuses avec lesquels elles sont intrinsèquement liées. Entre character design, gameplay, narration et buts, les jeux vidéo francophones proposent une évolution des représentations des minorités, tout autant qu'une persistance de stéréotypes.

© Emmanuelle Hess, 2021



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Les nouvelles représentations des minorités dans les jeux vidéo francophones: enjeux et significations

af alternative francophone
pour une francophonie en mode mineur

<https://doi.org/10.1215/08992363-10.29173/af29412>



Emmanuelle HESS

 <https://orcid.org/0000-0002-5829-3446>

hess.emmanuelle94@gmail.com

LCF, Université de La Réunion

Résumé. *Les jeux vidéo, vecteurs de personnages modèles pour le public, se voient confrontés à la problématique des représentations. Face à des figures masculines dominantes, les minorités de genre et d'ethnie sont souvent peu proposées au public ou lorsque c'est le cas ces représentations sont souvent problématiques. L'industrie francophone qui prend une part de plus en plus importante dans ce marché, semble pourtant vouloir insérer de nouveaux protagonistes hors de la norme établie avec des femmes et/ou des personnages de différentes ethnies et différentes sexualités. Cette décision de diversifier les protagonistes de jeux vidéo relève souvent de choix délicats pour ne pas tomber dans les stéréotypes ou la dévalorisation de minorités. Comment à travers les jeux vidéo francophones, la représentation des minorités prend-elle une place nouvelle, et originale ? À travers l'analyse de différents jeux vidéo développés par des développeurs francophones, il sera possible d'analyser ces représentations mises en avant par les développeurs et surtout d'y confronter la perception des joueurs et des joueuses avec lesquels elles sont intrinsèquement liées. Entre character design, gameplay, narration et buts, les jeux vidéo francophones proposent une évolution des représentations des minorités, tout autant qu'une persistance de stéréotypes.*

Mots clés : *Minorités ; genre ; jeux vidéo ; représentations ; réception*

Abstract. *Video games, vectors of model characters for the public, are confronted with the problem of representations. Faced with dominant male figures, gender and ethnic minorities are often not proposed*

to the public or when they are, these representations are often problematic. The French-speaking industry, which is taking an increasingly important part in this market, seems to want to insert new protagonists outside the established norm with women and/or characters of different ethnicities and sexualities. This decision to diversify the protagonists of video games is often a delicate choice so as not to fall into stereotypes or the devaluation of minorities. How, through French-language video games, does the representation of minorities take on a new and original place? Through the analysis of various video games developed by French-speaking developers, it will be possible to analyze these representations put forward by the developers and, above all, to compare them with the perception of the players with whom they are intrinsically linked. Between character design, gameplay, narration and goals, French-speaking video games propose an evolution of the representations of minorities, as well as a persistence of stereotypes.

Keywords: Minorities; genre; video games; representations; reception

A l'heure où les jeux vidéo sont joués par 71% des Français, soit 37 millions de joueurs selon l'étude du SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs), les représentations des femmes et des minorités se retrouvent par la même occasion questionnées, analysées par la communauté des joueurs parmi lesquels 53 % sont des hommes et 47 % sont des femmes. Cependant, cette étude par médiamétrie ne prend pas en compte les joueurs et joueuses qui trichent parfois sur leur identité de sexe ou ethnique à travers leur identifiant.

Les minorités dans les jeux vidéo doivent se définir en tenant compte du cadre dominant. Les jeux ayant d'abord été créés pour un public masculin blanc et hétéronormé, la notion de minorité renvoie ici aux femmes, aux personnages non binaires, transsexuels, non hétéronormés, aux minorités ethniques (soit tous ceux qui ne sont pas blancs européens, américains, japonais) et aux personnes porteuses de handicaps. Toutefois, ces minorités sont de plus en plus mises en avant à travers les jeux vidéo.

Les représentations dans ces jeux participent à l'originalité du produit et aussi à son retentissement. Comme tout autre vecteur médiatique, le jeu vidéo met en scène les constructions sociales de genre et notamment celles de la société de référence qui l'entoure. Dans l'industrie francophone cependant, le domaine se démarque de plus en plus à travers les jeux vidéo de studios tels qu'Ubisoft ou encore Quantic Dream et Dont Nod Entertainment. Parmi leurs titres, on retrouve des avatars iconiques qui tendent à mettre en avant des protagonistes différents de ceux proposés par les développeurs américains et japonais et proposent ainsi plus de diversité. Bien que cette avancée reste encore timide, elle prend tout de même à contre-pied l'hégémonie des personnages blancs masculins hétéronormatifs. On se demandera ici comment, à travers les jeux vidéo francophones, la représentation des minorités prend une place nouvelle et originale.

À la lumière des *Gender Studies* et des *Cultural Studies* seront soulevées les problématiques suivantes : comment les femmes et personnages non blancs, non hétéros, sous-représentés dans les jeux vidéo sont-ils maintenant utilisés pour proposer de nouveaux processus de subjectivations interactives et inclusives pour les joueurs et joueuses? Quelles sont les limites de ces représentations ? La sexualisation ou la stéréotypie desservent-elles les représentations féminines, ethniques ou LGBT+ ou contribuent-elles à éveiller les consciences autour de la perception des corps, des actes ? Ces représentations sont-elles de simples outils marketing qui profitent au mouvement de revalorisation pour ces communautés dans les médias, dans leur représentation ? Ainsi, est-ce plutôt la communauté des joueurs masculins hétéronormée dans sa

Alternative francophone

<https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af>

généralisation et leur perception des minorités ou les médias qui contribuent à des représentations problématiques ?

D'emblée, seront mises en lumière les protagonistes féminins représentant différentes féminités qui donnent à les repenser au-delà du *male gaze*¹ (Mulvey). Face à l'essor de jeux vidéo dans les années 1990 aux États-Unis mettant en avant des jeux ciblant les filles avec *Barbie Super Model* (1992) ou encore ceux de l'éditeur américain Purple Moon, les rôles qu'on leur attribue restent stéréotypés entre le soin, l'esthétique ou encore la nature. Les jeux vidéo francophones au cours des années 2000 prennent à contre-pied les modèles habituels des AAA² en donnant à des femmes le premier rôle, à égalité avec d'autres icônes masculines ou encore à d'autres minorités, mais soulevant des réflexions et des limites autour de la réception. En second lieu, sera étudiée la façon dont le *gameplay* (règles de jeu) non linéaire et les choix de narration favorisent l'aspect cathartique par et pour des minorités.

REPRÉSENTATIONS, UNE ÉVOLUTION?

Les personnages féminins, entre représentation et perception

La conception graphique des personnages dans les jeux vidéo est centrale dans le développement puisque c'est à travers ces avatars visuels que les joueurs et les joueuses s'identifient. Le physique des personnages s'avère d'autant plus important qu'il est l'objet marketing souvent affiché sur la jaquette du jeu. Cette première partie a pour objet l'étude des réceptions, des perceptions et des représentations de ces personnages. Le cyberspace est occupé par cet avatar qui est central dans le jeu. C'est avec lui que le joueur prétend être dans un univers alternatif. Le design du personnage se doit d'être cohérent avec le *gameplay*, le contexte et la narration du jeu.

Depuis les années 1990, la représentation des femmes dans les jeux vidéo a vu se succéder différents stéréotypes où elles sont souvent hypersexualisées lorsqu'elles occupent le premier plan, notamment sur le marché américain ou nippon avec des jeux tels que la franchise à succès d'Hideo Kojima, *Metal Gear Solid* qui s'inspire de l'esthétique Pulp pour ses personnages féminins. Cette hypersexualisation passe entre autres par le biais de vêtements révélateurs, des mensurations irréalistes avec des poitrines démesurées et des corps exagérément minces, siliconés, des poses lascives et des voix séductrices. Ces avatars féminins ont tenté de cibler un public féminin, mais en gardant un modèle de corps féminin comme satisfaction visuelle pour un public masculin hétéronormé. A contrario des personnages masculins hypervirils qui par leur physique musclé, ont pour but premier l'identification narcissique des joueurs, les personnages féminins sont souvent objetisés comme, par exemple, le personnage de Lara Croft (*Tomb Raider*) à ses débuts qui est représentée comme forte, indépendante, mais est sexualisée à outrance jusqu'au renouvellement de la franchise en 2013 par Crystal Dynamics.³

¹ Théorisé par Mulvey, le *male gaze* n'est autre que la projection fantasmée des femmes par les hommes à travers différents outils culturels et médiatiques.

² AAA n'est pas un sigle, mais désigne les jeux à budgets et développement élevés (équivalents des blockbusters au cinéma) ou simplement un jeu qui atteint le top des ventes. La lettre A semble s'inspirer de la note maximale donnée aux entreprises dans le monde de la finance.

³ La sexualisation des personnages féminins ultra-minces et aux mensurations irréalistes n'empêche pas un processus d'idéalisation, mais tout comme les personnages masculins peuvent attirer un public féminin par leur

Pourtant dans les jeux francophones, même si les personnages féminins mis en avant cherchent à plaire au public masculin, cette fois le regard est déplacé et s'éloigne du simple voyeurisme du corps féminin sexualisé. Le corps des personnages féminins est utilisé avant tout pour son agentivité et non plus comme vecteur d'action des personnages masculins comme cela a souvent pu être le cas. Or, si cette sexualisation est présente, nous pouvons nous questionner sur sa fonction et nous demander si celle-ci dessert la représentation féminine ou à l'inverse, contribue à éveiller les consciences autour de la perception du corps féminin, ou peut devenir un outil marketing qui profite au mouvement de revalorisation des femmes dans les médias, dans leur représentation. La sexualisation est-elle un frein ou le moyen de mettre en avant une sorte d'idéal féminin au même titre que l'idéal masculin présent dans la majorité des jeux vidéo ? Nous verrons qu'à l'intérieur d'une logique propre au marché vidéoludique, le personnage féminin voit une évolution de ses représentations sur la scène francophone hors des stéréotypes de genre. Les jeux francophones volontairement politiques ou non imposent une vision différente des femmes incluant même parfois des minorités ethniques.

Nilin Carter-Wells naît dans un studio indépendant français, DontNod, avec le jeu *Remember Me* (2013). La protagoniste est d'emblée présentée comme « sexy » avec des vêtements très moulants et un décolleté quelque peu plongeant, mais qui révèle un physique athlétique, mince aux formes avantageuses, mais non proéminentes. Toutefois, cette sexualisation pourrait échapper au regard sans l'utilisation de supports médiatiques de test de jeux vidéo qui appuient leurs arguments en mettant en avant l'aspect sexualisé du personnage lors de critiques sur le site Gamekult (Cusseau) : « Pourtant, au bout d'à peine une heure, on se retrouve flanqué d'une bonnasse en jean moulant qui pose comme une adolescente japonaise... ». La critique utilise la sexualisation pour soutenir ses arguments, ce qui pose avant tout le problème de la réception et non pas seulement de la représentation avec laquelle celle-ci doit nécessairement être mise en parallèle. Ici, la critique de la sexualisation tend à rabaisser la globalité du jeu et du personnage qu'elle propose avec des termes genrés à connotation péjorative.

Le *jeans* en question n'est pas approprié pour les pirouettes du personnage, ni la veste de cuir. Or, le choix des vêtements d'un personnage est important dans la réception et caractérise l'identité de celui-ci. Nilin est critiquée par le testeur de jeu vidéo dans le but de décrédibiliser la portée du jeu, limitant ainsi la critique au physique du personnage. Cet argument soulève deux problèmes : celui de la perception du jeans moulant comme un vêtement sexualisant et d'autre part, le stéréotype de « l'adolescente japonaise » qui renvoie à la culture *shôjo*⁴ par les médias. Les codes graphiques des *shôjo* mettent en avant des filles aux airs innocents, avec des poses mignonnes ou enjouées. Le discours employé ici a un but dénigrant et non encenseur, visant à décrédibiliser le personnage féminin. Or, l'éditeur du jeu qui est japonais (CapCom), tout comme Square Enix avec *Life is Strange*, participe à changer les mentalités autour du personnage féminin adolescent avec Max Caulfield. Même si cette critique médiatique joue sur le sexe du personnage et son genre, on ne peut y percevoir concrètement une attaque envers la féminité, mais plutôt envers la représentation qui en est donnée. Cette critique dénonce la stéréotypie du personnage, mais le discours généré par le testeur de jeu utilise des éléments sexistes comme argumentaire. Cependant la caméra déjoue l'aspect qui peut paraître sexualisé, en ne faisant pas de gros plan sur la poitrine ou sur le postérieur de l'héroïne dans le jeu, contrairement à la jaquette qui, elle, met en valeur cette dernière partie de son corps. Nilin renverse toutefois les personnages habituels des AAA en tant que femme et surtout

physique. Cependant, ces tendances sont moindres et surtout ces représentations sont généralement réfléchies pour un public hétérosexuel masculin comme souligné durant la conférence des « Représentation(s) des femmes dans les jeux vidéo » de l'AFJV (Agence Française pour le Jeu Vidéo).

⁴ Révolution culturelle autour de la bande dessinée japonaise destinée à un public féminin et qui met en lumière des sujets variés autour d'une même thématique, l'amour.

Alternative francophone

<https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af>

une métisse franco-africaine dans le Paris imaginaire du futur. Toutefois, elle reste un archétype, car en comparant Nilin au personnage de Lara Croft on retrouve la même corpulence idéalisée, mince avec des formes avantageuses, un corps athlétique, et une tenue moulante.

Les joueurs et les joueuses vivent aussi l'aventure à travers les yeux des protagonistes, le personnage ne devient qu'un avatar, une entité fonctionnelle permettant d'explorer les zones de jeu et d'interagir avec celui-ci. Les joueurs et les joueuses s'identifient au protagoniste et à sa représentation dépend aussi de la perception qui en est faite. À titre d'exemple, en 2003, le jeu vidéo *Beyond Good and Evil* du studio Ubisoft avait pour protagoniste principal une femme, Jade, photographe et reporter de métier. Âgée de 20 ans, l'héroïne surprend par une apparence loin des clichés instaurés avec un phénotype allant à l'encontre des stéréotypes du personnage blanc et dont les origines sont d'abord impossibles à préciser. Vêtue d'un top court blanc, d'une veste et d'un pantalon large verts, les cheveux très courts ornés d'un bandeau, elle est dotée d'une apparence qui est loin d'être sexualisée et ne sert pas à satisfaire le *male gaze*. Cependant, ces représentations qui se veulent plus positives n'échappent pas aux dérives de la communauté des joueurs et des joueuses.

Le physique féminin face au regard des joueurs et des joueuses

Dans *Beyond Two Souls* (2013), le studio Quantic Dream met en scène Jodie Holmes incarné par l'acteur transsexuel et non binaire Elliot Page. Les joueurs et les joueuses assistent à son évolution de l'enfance à l'âge adulte pendant laquelle elle a un physique ingénu. Dans une scène sous la douche la caméra occulte la nudité du personnage, se fixant alors sur le bas des jambes et le haut du dos. Cette occultation est particulièrement significative dans la mesure où, dans le premier jeu de ce même développeur *Heavy Rain* (2010, 3 ans avant) le *male gaze* prend une place considérable dans deux scènes autour du personnage de Madison Paige au corps idéalisé et mis en avant dans le jeu comme un atout de charme et qui peut être aperçu nu plusieurs fois à travers le jeu. Ce parti pris pour le second jeu met en avant la volonté du développeur de changer le regard porté sur l'héroïne et de la déssexualiser. Cette fois, le physique de la protagoniste Jodie révèle les différentes étapes de sa construction identitaire. On l'incarne les cheveux tantôt longs, tantôt très courts, parfois habillée d'une robe chic, de vêtements gothiques, ou même avec des vêtements très couvrants et fonctionnels. Il n'a pourtant pas fallu longtemps à la communauté des joueurs pour réagir à cette scène de la douche, car après la sortie du jeu, des photos piratées divulguent la nudité du personnage au détriment de la filiale Sony. Ces photos portent préjudice à l'actrice qui, elle, n'a pas prêté son corps pour la modélisation du personnage dans cette scène.⁵ Dans le cas présent, le corps, volontairement censuré par le développeur, devient cependant un objet aux mains des consommateurs. La représentation féminine est détournée, sexualisée par un membre de la communauté du jeu vidéo et cela met en avant les dérives autour de l'image des femmes à travers l'industrie. Le détournement sexuel du personnage pose d'autant plus problème qu'il met en scène une personne réelle, Elliot Page. Le corps féminin se voit donc soumis au *male gaze* et mis à nu ici non plus par le développeur, mais pas une communauté majoritairement masculine hétéronormée. Jodie dans le cas présent reste cette autre, à laquelle on ne s'identifie pas, mais qui devient un objet à manipuler, un fantasme. Cette vision est d'ailleurs relayée par les magazines destinés à un public masculin. Par exemple, *GQ France* dresse non

⁵ L'information a été relayée par plusieurs sites de jeux vidéo tels que *Gameblog*, certains allant même jusqu'à dévoiler les photos sans censure.

pas la liste des meilleurs personnages féminins jouables, mais plutôt la liste des « héroïnes sexy de jeux vidéo » dans un de ses articles (La Rédaction, GQ). Les commentaires portent sur le physique et non sur l'intérêt global que peut présenter le personnage féminin au même titre qu'un personnage masculin. L'intérêt du physique peut aussi se retrouver chez les héros masculins (musclés, forts, virils), mais ces derniers ne sont pas la cible d'une sexualisation par les médias, car cette représentation ne vise qu'à satisfaire un idéal masculin pour la communauté ciblée. Les personnages masculins ne sont pas mis en avant comme objets ou possessions et ont un physique cathartique (dans lesquels les joueurs se projettent) et des traits de caractère d'une masculinité idéale dans lesquels les joueurs se projettent. Ils servent avant tout d'identification au joueur masculin, alors que le personnage féminin est avant tout créé dans le but d'être un objet visuel désirable. Même si les protagonistes masculins peuvent servir de fantasme pour les joueurs et les joueuses, ils ne sont pas créés dans cette première perspective du *male gaze*. À contre-courant, les héroïnes francophones marquent l'industrie du jeu vidéo en s'éloignant parfois de cette tendance qui met en avant le corps féminin comme objet de désir, ou comme personnage secondaire, ou victime de la narration qui fait avancer l'histoire et le héros masculin.

La franchise *Assassin's Creed* met en avant des personnages féminins qui ont le premier rôle. On assiste à l'arrivée progressive de personnages féminins dès 2012, dans les branches francophones de la compagnie Ubisoft dont Evie Frye (*AC Syndicate*) et Cassandra (*AC Odyssey*). La première a un physique athlétique, mais recouvert par des vêtements de mode victorienne en référence au contexte du scénario. Evie Frye n'est pas sexualisée et n'utilise pas les éléments typiques liés à la féminité de cette époque (soit les lourdes robes au corsage serré et couvert de dentelles restreignant les mouvements). En effet, Melissa McCoubrey, directrice narrative d'*Assassins Creed* affirme : « Personnellement, j'ai eu du mal à m'identifier à beaucoup de jeux vidéo et je m'efforce de faire des expériences qui apportent des perspectives différentes et touchent toutes sortes de profils » (Fregonese, 71). On note cette volonté de proposer des personnages hors du commun dans la franchise, notamment avec Evie qui subvertit l'Histoire. Elle porte comme son frère jumeau Jacob Frye un pantalon, une chemise, un manteau, des bottes à la mode victorienne masculine en cohérence avec ses déplacements qui relèvent du parkour⁶. D'ailleurs, Evie désigne les robes sous le terme de « carcan infernal » lorsqu'elle se voit contrainte d'en porter une au bal de la Reine Victoria. La protagoniste prône une féminité différente de celle imposée par l'époque, les couleurs de sa tenue sont souvent très sombres et s'éloignent des couleurs habituelles associées aux femmes telles que le rose, le jaune, le blanc, etc. Le personnage rejette les codes de la féminité victorienne déjouant la représentation genrée liée au contexte du jeu.

Le personnage de Cassandra (*AC Odyssey*) défie, elle aussi, les codes de la féminité stéréotypée. La conception du personnage entre pleinement en résonance avec ses facultés physiques puisque c'est une mercenaire spartiate. Pas de poitrine opulente ou de fesses démesurées, le corps du personnage est athlétique, imposant, avec des muscles prononcés, des épaules larges et de nombreuses cicatrices. La cohérence entre le corps et l'action est mise en avant. Il se dégage une impression de force autour du personnage et les cicatrices et les muscles la masculinisent aux yeux des joueurs et des joueuses puisque ces caractéristiques sont habituellement attribuées aux personnages masculins, même si la tendance médiatique l'impose de plus en plus comme une norme avec la musculation pour les femmes. De plus, face aux autres personnages masculins de la saga non contrôlés par les joueurs et les joueuses (PNJ), Cassandra est tout autant sportive et musclée et n'est pas vulnérable physiquement. Le personnage de départ peut être choisi par les joueurs et les joueuses, soit Alexios, soit Cassandra qui ne sont rien d'autre

⁶ Activité physique consistant à se déplacer grâce à ses seules capacités motrices (course, sauts, franchissement d'obstacles, escalade, etc.) dans différents types d'environnement.

que frère et sœur. Les deux protagonistes ont une démarche qui ne présente pas de différence, et on peut même qualifier cette démarche et cette posture de « masculine » : bras légèrement écartés, pieds bien plantés au sol, pose assise souvent les jambes écartées. Cassandra va à l'encontre de ce qui est conçu généralement comme féminin, à travers les représentations fondées sur des normes masculines. À l'origine programmée pour être le seul personnage jouable, l'éditeur se rétracte et laisse le choix aux joueurs et aux joueuses d'incarner aussi Alexios (Tassi), ratant l'occasion d'imposer un personnage féminin en rôle principal dans leur jeu le plus vendu. La protagoniste Max Caulfield dans *Life is Strange I* brise aussi les diktats de la féminité. C'est une adolescente au visage, au corps et à l'apparence vestimentaire androgyne, tout comme son surnom Max l'indique, troublant l'identité de genre fixe. Même si les développeurs proposent un renouveau, celui-ci se voit toutefois réfréné par les directeurs créatifs et les équipes de marketing.

Ces trois personnages s'éloignent donc des féminités exacerbées. Les héroïnes n'ont pas une démarche chaloupée ou de poses lascives. La dynamique de représentation les déssexualise en ne les plaçant pas comme objets soumis au regard des joueurs et des joueuses, mais plutôt comme moteur du jeu tout en restant des femmes. La caméra joue un rôle important dans la perception physique du personnage : pas de zooms possibles sur la poitrine ou les fesses du personnage comme dans nombre de jeux nippons, tels que la franchise *Bayonetta* (2009) ou encore les anciens *Tomb Raider*.

De l'ethnie aux représentations LGBTQ + aux handicapé(e)s, des communautés laissées pour compte?

Alors qu'aux États-Unis, des personnages différents, hors de la norme, instaurée commencent à surgir sur la scène des jeux vidéo tels que le personnage homosexuel et féminin d'Ellie dans *The Last of Us* (Naughty Dog) ou encore Lee, un noir américain dans *The Walking Dead* (TellTale Games), les représentations de minorités sexuelles et ethniques restent cependant rares dans le paysage américain. Toutefois, l'on peut reconnaître que le studio américain a pris un grand risque en révélant dès son lancement à l'E3 (2018), un baiser lesbien entre Dina et Ellie dans la bande-annonce de *The Last of Us 2*. Le risque de mettre en avant une romance LGBTQ+ ne manque pas de faire réagir négativement les joueuses et joueurs conservateurs. (Drakyng). Au Japon, la norme rejette les personnages de couleur ou les stigmatise avec, par exemple, le cas de Sheva Alomar et une tenue optionnelle ethnique et sexy dans *Resident Evil 5* (CapCom), ou avec des personnages secondaires et stéréotypés comiques comme Barrett dans *Final Fantasy 7* ou encore Sazh dans *Final Fantasy 13* (Square Enix). Les ethnies qui ne sont pas catégorisées comme « blanches » ou « occidentales » ou les sexualités autres qu'hétéronormatives sont donc celles qui brisent la norme dans le secteur du jeu vidéo. Qu'en est-il des jeux francophones ?

C'est par le biais de ces derniers que nous retrouvons étonnamment le plus de représentations minoritaires ethniques et sexuelles.

Ubisoft est le premier développeur à présenter un personnage du Moyen-Orient autour d'une thématique brûlante, celle des Croisades à travers le premier *Assassin's Creed*. Il met en avant un protagoniste original qui est un musulman ismaélite du nom d'Altair Ibn La'ahad, même s'il échoue à représenter pleinement cette population puisque le héros reste très éluif sur sa religion ou son ethnie. Cependant, la franchise va permettre la multiplication des représentations ethniques. Le personnage d'Aveline de Grandpré (*Assassin's Creed III : Liberation*, Ubisoft Sofia et Milan) est une métisse d'un père français et d'une mère esclave africaine de la nouvelle Orléans à la fin de la guerre de Sept Ans (1756-1763).

Ratonhnhaké:ton (alias Connor) (*Assassin's Creed III*) est, quant à lui, un métis de mère mohawk et de père anglais aux États-Unis peu avant la Guerre d'Indépendance (1776). Dans ces deux jeux en plein contexte colonial, la relation colonisée/colonisateur des parents des protagonistes renvoie à la conquête du territoire par le biais du corps féminin, et laisse sous-entendre la fétichisation de la femme de couleur. Les protagonistes souffrent alors de leur métissage. L'éditeur prône la diversité ethnique, mais ouvre les réflexions sur le passé colonial grâce à la reprise d'événements de l'Histoire. Le studio montréalais décide de mettre en avant un protagoniste africain-américain dans *Watch Dogs 2*. Le personnage de Marcus Holloway s'éloigne tout autant qu'il joue des stéréotypes des personnages noirs puisqu'il vient d'une famille pauvre en Californie, mais réussit à s'en sortir en s'intéressant à la technologie. Il devient un pirate très talentueux et fabrique lui-même ses propres armes. Les stéréotypes des hommes noirs sont déjoués grâce à Marcus qui n'est pas tourné vers les contextes de la délinquance ou des gangs que l'on trouve dans la majorité des jeux vidéo ou encore et surtout le cinéma. A contrario, il se révèle être un justicier de l'ombre qui agit dans le but d'aider ses prochains. Si sa couleur est discriminée par la société autour de lui, elle ne s'impose pas comme un frein à son évolution, mais devient plutôt un vecteur pour sa réussite personnelle et en société au sein du jeu. Marcus est une représentation positive en ce sens où elle ne stigmatise pas son rôle, ou n'est simplement pas exotisée. Ce n'est d'ailleurs pas le seul personnage noir du jeu puisqu'on retrouve dans les PNJ principaux, un Afro-Américain et une Américaine de parents originaires de l'Inde. Les personnages de couleur ne souffrent pas d'un blanchiment de la peau dans leur design et sont représentés de manière plus réaliste, avec des ethnies plus variées. Revenons au personnage de Nilin qui est, malgré son aspect quelque peu sexualisé, porteur d'une caractéristique souvent aussi peu exploitée dans les jeux vidéo, le métissage. Sa couleur de peau est sombre et ses traits s'éloignent des canons occidentaux. Sa mère s'avère être métisse éthiopienne-indienne et son père est blanc français. Encore ici, le poids du colonialisme se fait aussi ressentir dans le scénario. En effet, la femme blanche et l'homme noir ne sont que rarement proposés ensemble dans les jeux, seule Evie Frye dans *Assassin's Creed Syndicate* renverse cette image en se mariant avec un indien d'Inde. Ce qui est intéressant c'est avant tout l'idée de ne pas questionner l'identité ethnique de Nilin dans le jeu. Elle s'impose comme une norme, comme un personnage tout à fait à sa place dans le Paris néo-futuriste et reflète une partie de la société française actuelle de plus en plus métissée. Elle n'est pas non plus exotisée tout comme Jade dans *Beyond Good & Evil* qui n'est ni blanche, ni noire, ni asiatique. Jade ne peut être catégorisée. Elle pourrait venir de n'importe où et le monde fictif dans lequel elle est inscrite ne permet pas de la situer. Cette dernière est originale par son physique à l'ethnie non renseignée. Nilin et Jade, par leur physique atypique, détournent les codes des AAA. La force de ces représentations se trouve dans l'idée qu'elles dépassent les stéréotypes et s'imposent comme normes dans l'espace qu'elles occupent.

A contrario, Sean et Daniel (*Life is Strange 2*) subissent quant à eux le racisme en tant que personnages métis mexicains et ont une portée politique qui résonne avec la problématique actuelle des États-Unis. Ils représentent une minorité et sont les porteurs d'une communauté persécutée. Bien que le jeu participe d'une politique prônant la tolérance et dénonçant le racisme, les métis mexicains n'y sont pas représentés comme des gens qui s'imposent dans leur société de référence, mais sont sans cesse en conflit avec celle-ci. Contrairement à Marcus, la discrimination est présente pour Sean et Daniel jusqu'à en devenir le problème principal dans la narration. Le studio échoue à donner une image nouvelle à la communauté mexicaine en dehors des soucis ethniques et à les mettre en scène hors de ce contexte, tout autant qu'il éveille les consciences autour de cette problématique.

Dans les jeux précédemment cités, la représentation sexuelle est aussi discutée et mise en scène. Si Sean Diaz répond à des stéréotypes ethniques, il défait les codes de l'hétéronormativité puisqu'il peut développer une relation homosexuelle en fonction du choix des joueurs et des joueuses. Le premier jeu de la franchise propose aussi cette option pour Max Caulfield. Ubisoft sur la même lancée, fait de Cassandra

Alternative francophone

<https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af>

(Alexios) un personnage à la sexualité libre et non binaire. Cependant, en n'imposant pas le choix d'une orientation sexuelle différente dans les jeux, celle-ci peut facilement être éludée, ce qui revient à la rendre invisible. Même si celle-ci est proposée aux joueurs et joueuses, elle reste une option et tend à ne pas froisser finalement un public non favorable aux autres types de sexualité. Si l'option représente un progrès dans les représentations, elle ne se présente pas comme quelque chose de normal, celle-ci est optionnelle et ne s'impose pas dans l'arc narratif des jeux. Le fait que les sexualités non hétéronormatives se présentent comme des options, revient pour la société de production à s'autocensurer afin de ne pas déranger un public hétéronormatif. Lorsque celles-ci sont imposées dans la narration comme dans *Watch Dogs 2*, elles se font timidement : Miranda Comay un PNJ défie les représentations linéaires. Conseillère municipale de San Francisco, c'est au premier abord une femme qui s'avère être une femme transgenre. Son orientation n'est pas questionnée et elle s'impose dans le paysage comme une figure majeure de la politique de la ville, car San Francisco a la communauté LGBTQ + la plus proéminente. Un autre PNJ, Lenni, qui semble être lesbienne et est une femme qui adopte tous les codes de la masculinité, est proposé au public. Son personnage s'avère cependant antipathique pour, car il a tendance à humilier les autres et fait partie du camp ennemi au protagoniste. Ces deux représentations sont opposées, l'une est positive tandis que l'autre révèle un personnage peu aimable. La diversité est prônée, mais reste secondaire, car elle ne concerne pas directement les protagonistes. Les représentations LGBTQ+ s'insèrent de plus en plus dans les jeux, mais restent encore trop évasives ou plantées comme des éléments du décor bien qu'elles tendent à éveiller les consciences sur les problèmes autour des questions minoritaires.

Il y a aussi une grande absence de la représentation des handicapés dans les jeux vidéo francophones. Même si *Life is Strange 2* et *Heavy Rain*, Sean et Ethan présentent respectivement un handicap moteur et psychologique (analysés dans la seconde partie), ceux-ci sont peu exploités pour leur aspect cathartique, mais servent avant tout au processus dramatique de la narration. De même, dans *Life is Strange 1* qui propose un présent alternatif dans la narration, met en scène Chloe Price suite à un accident de voiture qui la rend paraplégique et sous assistance respiratoire. Dépendante des autres, des soins médicaux et de l'argent de ses parents pour survivre, Chloe envisage donc de se suicider à la morphine avec la complicité de Max. Cette réalité alternative met en scène les difficultés du handicap moteur lorsqu'il est grave et ne laisse que peu d'espoir sur l'alternative offerte qui est la mort comme soulagement. Cette scène renforce le drame autour du destin de Chloe, mais n'utilise pas le handicap comme *gameplay*. Cette représentation se veut réaliste et tragique, mais ne met en aucun cas en avant le handicap comme force, au contraire il contribue à sensibiliser les joueurs et joueuses aux gens ayant une situation similaire. Cependant, le handicap peut être utilisé comme élément novateur comme pour le jeu *A Blind Legend* de Dowino, un studio lyonnais qui propose à travers un système binaural⁷ une aventure auditive sur un écran noir, simulant l'expérience d'un aveugle dans un univers médiéval fantaisiste. Ici, la représentation est totalement personnelle et implique entièrement les joueurs et joueuses puisqu'ils deviennent eux-mêmes aveugles dans ce jeu indépendant avec cependant une visibilité non comparable face aux Triple A. Le seul jeu ayant reçu un véritable éloge pour sa représentation juste du handicap tout en joignant l'aspect ludique et divertissant du média est *Hellblade* (2017) du studio britannique Ninja Theory où les joueurs et joueuses incarnent Senua qui est une guerrière picte écossaise du 9^e siècle souffrant de schizophrénie.

⁷ Le son binaural est une technique d'enregistrement en trois dimensions visant à reproduire une écoute naturelle et immersive par le biais d'écouteurs.

Face à ces représentations, d'autres aspects du jeu vidéo sont à prendre en considération. Le *gameplay* et la narration participent aussi à l'élaboration des personnages et à leur perception.

GAMEPLAY, NARRATION ET BUTS GENRÉS?

Subversion du genre par le gameplay

Le *gameplay* représente littéralement les règles de jeu et se manifeste par les commandes, les actions à accomplir afin d'avancer dans le jeu.

Les idées reçues et prônées dans les années 90 misent sur des stéréotypes avec des commandes de jeu fondées sur la violence pour les garçons, tandis que les jeux dits pour filles sont basés sur la passivité et tournés vers le soin de l'autre (le *care*) quel que soit le support matériel. Les mondes virtuels proposés mettent en scène des personnages aux différentes identités impliquant plus ou moins des identités de genre. Des stéréotypes fortement semblables à ceux véhiculés par le cinéma hollywoodien y sont souvent présentés. Dans l'industrie francophone, certains des jeux proposés vont à contre-courant de ces stéréotypes de genre, tandis que d'autres vont les appuyer, intentionnellement ou non.

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) joue sur les deux tableaux entre stéréotypes et subversion, entre dérive sur le personnage féminin et représentation positive de la masculinité. En s'attardant sur le seul personnage féminin jouable du jeu, Madison, une journaliste, on constate les dérives que peut offrir le *gameplay* sur la représentation féminine en opposition à *Beyond Two Souls*. Madison peut être aperçue nue sous sa douche si les joueurs et joueuses décident de lui faire accomplir cette action. Il y a alors un gros plan sur sa poitrine et ses fesses dénudées. Il y a une digression dans le jeu puisque cette scène ne sert aucunement à l'arc narratif et s'utilise uniquement dans un simple but de voyeurisme et sert à satisfaire un regard masculin hétérosexuel (ou peut-être lesbien, même si ce dernier n'est probablement pas le public visé prioritairement et consciemment par les développeurs). Le studio va encore plus loin dans la mise en scène de Madison qui au cours de son enquête doit jouer de sa féminité. Elle raccourcit d'abord volontairement sa jupe en la déchirant dans une boîte de nuit, et ouvre son chemisier décollé pour laisser entrevoir sa poitrine, se maquille avant de danser lascivement sur une estrade afin d'attirer l'homme à qui elle souhaite soustraire des informations. Il y a là un cliché scénaristique des films d'enquête à Hollywood, celui de la femme devant user de ses charmes pour arriver à ses fins. Ce qui interpelle va au-delà du jeu et de sa narration, puisque le corps féminin est utilisé comme un objet. Prise en otage par l'homme qu'elle tentait d'interpeller, celle-ci se voit forcée de faire un strip-tease et le choix est suivant est donné au joueur ou à la joueuse : soit Madison peut se défendre immédiatement et donc ne pas céder au jeu de son agresseur en ne révélant rien, soit elle décide d'aller jusqu'à montrer sa poitrine nue et danser lascivement avant de se défendre. Le choix rend floue la limite entre identification et satisfaction du *male gaze*. Certains pourront se sentir mal à l'aise face à cette agression tandis que d'autres peuvent y voir une satisfaction visuelle. Le pouvoir donné au joueur ou à la joueuse renforce l'aspect cathartique du jeu puisque ceux-ci peuvent assouvir un fantasme ou ressentir de l'empathie pour Madison. En fonction de son interprétation, cette scène peut poser problème dans sa réception et dans le rôle attribué au seul personnage féminin.

Pourtant dans *Life is Strange 2* et dans *Heavy Rain*, les protagonistes masculins s'éloignent du cliché de la masculinité militarisée (Kline), car ils sont tournés vers le *care*, l'émotion, et sont dénués de toute force physique extraordinaire, agissant uniquement par instinct de survie. Ils ne sont pas ou peu tournés vers des spécifications de genre et montrent la masculinité sous des aspects différents et inattendus pour des AAA. Le *gameplay* permet de nouveaux types de masculinité, loin des stéréotypes avec des jeux peu tournés vers l'action et moins centrés sur les combats. Le personnage d'Ethan Mars (*HR*) permet

Alternative francophone

<https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af>

d'incarner un père de famille ordinaire qui à la suite d'un accident perd l'aîné de ses deux fils. Après le divorce avec sa femme, il obtient la garde alternée du cadet qui, deux ans plus tard, est enlevé par un mystérieux tueur d'enfants. Le protagoniste, en proie à une grave dépression et une forte détresse émotionnelle au point d'avoir des trous de mémoire, développe une peur de la foule. C'est un homme au physique ordinaire que les joueurs et les joueuses incarnent. Il n'a aucune aisance ou prédisposition pour le combat ou des figures acrobatiques lui permettant de partir à la recherche de son fils et surmonter les épreuves physiques et morales que le kidnappeur dresse en travers de son chemin. Le scénario joue sur le genre du personnage puisque c'est autour de la figure paternelle que se construit l'histoire. Le kidnappeur teste l'amour et la volonté du père seul, pour voir jusqu'où celui-ci est prêt à aller pour sauver son fils. Ethan n'a que pour seul but de retrouver son enfant, il est motivé par une forme du *care*. Les joueurs et joueuses peuvent d'ailleurs échouer dans leur mission. Ethan s'éloigne des clichés masculins des AAA puisqu'on assiste à un homme sans force physique particulière, vulnérable, et surtout en proie à ses émotions. Ethan est confronté à des pertes de connaissance qui si elles servent à la trame narrative, sont aussi un signe de vulnérabilité rarement retrouvé chez les héros traditionnels. Dans les jeux, les émotions renversent le processus de subjectivation des joueurs et des joueuses qui incarnent un personnage dépressif et guidé par l'instinct parental, mais qui doit aussi avant le kidnapping, tenter d'élever un enfant en faisant certains choix décisifs dans leur relation. Sean Diaz (*LiS 2*) se retrouve dans cette même situation. Après la mort de leur père tué par un policier et abandonné par leur mère, Sean (16 ans) se retrouve dans l'obligation de prendre soin de son petit frère Daniel (9 ans) et de fuir avec lui. Ici, Daniel est celui qui possède des pouvoirs surnaturels tandis que Sean est un adolescent ordinaire, passionné par le dessin et décrit comme « Sensible, créatif et protecteur » dans la vidéo marketing présentant le jeu (*Life is Strange*, 2018). Ces adjectifs qualifiant Sean sont habituellement associés aux personnages féminins. Il se questionne souvent sur sa place dans le monde et avec les autres, mais surtout par rapport à son petit frère, chacune de ses décisions ayant des répercussions. Ces deux personnages sont donc tournés vers le *care* et ont à charge la responsabilité d'un enfant et représentent une figure paternelle assez particulière, autour duquel le jeu prend son sens. Le *gameplay* et la narration tournent autour du souci de l'autre et autour des liens familiaux. La force n'est pas l'attribut principal puisque c'est avec la faiblesse physique comme handicap que les joueurs et joueuses doivent progresser. Les personnages sont plus souvent amenés à réfléchir qu'à se battre. Lorsque leur corps est utilisé, celui-ci peut être malmené si les joueurs et joueuses ne réussissent pas une mission. Ethan peut être blessé et peut être amené à se couper un doigt tandis que Sean Diaz quant à lui perd un œil. Ils sont montrés entièrement dans leur fragilité. Ils sont même amenés à échouer ou mourir de manière permanente dans le jeu. Mettre en avant de nouvelles masculinités par les actions de jeu et la narration transgresse le but basique des jeux AAA qui a pour objectif de transcender les stéréotypes autour des personnages masculins hypervirils et ayant l'image d'hommes forts et invincibles. L'utilisation d'hommes ordinaires et peu enclins aux stéréotypes d'hypervirilité, quoique moins fréquente dans l'industrie des jeux, permet de mettre en avant une représentation plus large des hommes, même si elle reste rare. Dans ces jeux, les joueurs et joueuses sont surtout amenés à agir par leurs émotions, leur sensibilité puisque les thématiques tournent autour de l'affect. Le *gameplay* est tourné vers la réflexion, le choix des dialogues, l'interaction avec les PNJ et les réactions des personnages en fonction de la sensibilité des joueurs et joueuses. A contrario de la majorité des AAA, les personnages ici n'ont pas pour objectif de combattre ou de détruire une entité ennemie. Ce genre du jeu d'aventure permet de mettre en œuvre différents types de genres, masculins ou féminins, qui vont à l'opposé des normes stéréotypées dans l'industrie. Ces personnages questionnent d'autres clichés comme celui du handicap. Sean devient borgne par accident, c'est donc un handicap physique tandis

qu'Ethan possède lui un handicap psychique, sa dépression entraînant de graves conséquences sur sa santé physique et mentale. C'est grâce à ces handicaps que les joueurs et joueuses sont plus empathiques envers les personnages, car ils leur donnent de la profondeur et un aspect plus réaliste où ils n'hésitent pas à pleurer et extérioriser leur détresse émotionnelle.

Les personnages féminins de Cassandra à Evie ou de Nilin à Jade sont, quant à eux, à la limite des rôles archétypaux avec des comportements catalogués comme « masculins », car elles sont fortes et autonomes, même si elles tendent à renverser les stéréotypes sur la fragilité de femmes dirigées par leurs émotions ou simplement dénuées de capacité d'agir. Cependant, ce système de valeurs peut entraîner une stigmatisation des valeurs qualifiées de « féminines ». Leurs ambivalences les empêchent toutefois de tomber dans l'archétype de femmes « masculines », puisque Jade (*BG&E*) s'occupe d'une maison d'orphelins en plus d'être journaliste. Elle protège des enfants de différentes races (hybrides animaux humains). Son rôle reste lié au *care*, mais ne s'y résume pas. Cassandra (*ACO*) est un personnage rempli d'humour et de compassion, tranchant avec son image presque virilisée. Nilin (*RM*), quant à elle, présente ses émotions tout au long du jeu, entre la colère, la tristesse et le doute, on a affaire à un personnage plus humain et non pas caricaturé comme « brut de décoffrage ». Evie (*AC:S*) est prudente, tacticienne, réfléchie et ne se résume pas simplement à sa force physique contrairement à son frère Jacob qui est bagarreur et impulsif, et reprend tous les codes archétypaux de la masculinité. Par ailleurs, dans le DLC : *Assassin's Creed: Whitechapel*, c'est Evie Frye qui sauve son frère Jacob des mains de Jack l'Éventreur renversant le rôle de la demoiselle en détresse.

Le personnage féminin de Maxine Caulfield (Max) est cependant celui qui interpelle le plus par sa différence et son originalité. Tout autant que Sean et Ethan, elle s'éloigne des archétypes de la femme forte et agressive mise en avant lorsqu'un protagoniste est féminin dans un AAA. C'est une adolescente candide, timide et introvertie, ce qui n'a pas empêché son personnage de marquer la communauté des joueurs et joueuses. Le pouvoir de Max est par ailleurs associé au temps qu'elle a le pouvoir de modifier. Mais cette capacité, qui n'a rien à voir avec une force surhumaine, n'est pas sans contrepartie puisqu'elle souffre après l'utilisation de ses pouvoirs : maux de tête, saignements de nez, évanouissements... Max reste un personnage vulnérable. Lors de l'exploration du jeu, un détail permet de mettre en avant la normalité de Max et de défaire les féminités surexposées comme parfaites dans les jeux vidéo. En effet, lorsque les joueurs et joueuses ouvrent son dossier scolaire celui-ci fait référence à l'*IEP (Individualized Education Program)* qui n'est autre qu'un système mis en place aux États-Unis pour les enfants présentant des difficultés dans l'apprentissage, ou ayant des troubles du comportement. Max s'éloigne aussi de la *femme fatale* surreprésentée dans les jeux vidéo. La féminité exacerbée est totalement éludée pour proposer une adolescente réaliste et dont le genre n'est pas codifié par un regard masculin hétérosexuel. Les personnages et leurs capacités ou incapacités permettent de déconstruire les stéréotypes et les archétypes de genre dans les jeux vidéo.

Le care au féminin, un cliché?

Outre le *gameplay*, l'évolution du personnage et son but sont souvent le cœur du jeu. Le genre peut donc avoir de son importance puisqu'il semble parfois lié comme vu précédemment à certains stéréotypes de rôles en fonction du sexe et du genre.

Detroit : Become Human de Quantic Dream propose un personnage androïde féminin, Kara, qui s'avère plus complexe dans son interprétation. Situé aux États-Unis comme nombre d'autres jeux cités (*Life is Strange 1 & 2*, *Heavy Rain*), le lieu n'empêche pas aux joueurs et joueuses de s'identifier aux personnages. Ces avatars-marionnettes physiquement prédéfinis impliquent toutefois le glissement psychologique des joueurs et joueuses dans la psychologie des personnages jouables (Wolton) et

Alternative francophone

<https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af>

impliquent un transfert émotionnel voire une catharsis pour expérimenter de nouvelles identités. Les lieux servent donc de fantasmes et de contextualisation. Pour restituer le contexte de *Detroit*, le jeu se déroule en 2038 et les androïdes font désormais partie de la société, mais ont des droits limités. Le jeu interpelle le sentiment d'*Uncanny Valley*⁸. Kara, remise à zéro après un mystérieux accident, est au service d'un père alcoolique, ayant perdu la garde de sa fille qu'il a remplacée par un robot (Kara ne sait donc pas qu'Alice, la petite fille est aussi un androïde). Dans le scénario, Kara est un androïde de modèle AX400, spécialement conçu pour les tâches domestiques et pour prendre soin de la maison. Elle est amenée à remplir les tâches liées au *care* : le nettoyage, la cuisine, la lessive, s'occuper de l'enfant, servir l'homme et ce sans aucun libre arbitre. Son personnage est dévoué à la figure masculine. On peut percevoir le personnage de Kara comme le fruit d'un jeu d'anticipation et l'on voit que dans cette réalité futuriste les stéréotypes de genre persistent dans l'attribution des rôles. Il est possible de la mettre en opposition avec le personnage de Markus, l'autre protagoniste masculin qui lui aussi effectue un travail du *care* auprès d'un peintre âgé et handicapé ; il accomplit les mêmes tâches que Kara, à la différence qu'il possède un libre arbitre. En effet, Markus est considéré comme un humain par son détenteur qui l'encourage à développer sa propre conscience. Les tenues portées par les deux personnages sont significatives, et révèlent la place qu'ils occupent : Kara porte une blouse de travail d'androïde traditionnelle ressemblant à s'y méprendre aux tenues des femmes de chambre, tandis que Markus est habillé comme un être humain, dans une tenue de ville. Les personnages sont d'emblée perçus différemment : Markus développe une relation d'affection avec l'être humain qu'il sert, à l'opposé de Kara qui est esclave de sa situation.

Kara est dans la performance si l'on reprend les théories de Judith Butler, puisqu'un rôle est joué, lié au genre attendu par la société pour le sexe féminin. Il faut bien comprendre qu'ici, son rôle est régulé pour obéir, appliquer ces tâches domestiques, voire presque matrimoniales. Cette régulation a pour effet de former son identité future. Elle s'applique donc machinalement à son rôle jusqu'à ce que le mur lui permettant d'accéder à la conscience soit brisé suite à des violences physiques du père sur Alice. Les joueuses et joueurs sont donc amenés à réagir à travers Kara pour protéger l'enfant. Le choix reste possible de ne rien faire, mais alors la partie de Kara s'arrête avec la mort d'Alice. Le choix de mettre en avant un personnage féminin pour prendre soin de l'enfant semble quelque peu dirigé par un stéréotype de genre, mais alors quelle est sa véritable fonction ? Tout au long du jeu son but sera de prendre soin d'Alice et de fuir le pays pour acquérir sa liberté et construire un foyer. Alors que la motivation des autres personnages est celle de mener une révolution pour les droits des androïdes (Markus) ou de résoudre une enquête policière (Connor), celle de Kara est conditionnée par ce qui semble être un désir de maternité. Cet axe narratif, outre l'idée qu'il enferme le personnage féminin dans un rôle stéréotypé, peut aussi être interprété comme la critique d'une représentation des genres dans la société occidentale. Enfermée dans un rôle depuis sa naissance, Kara pourrait être la représentation de la construction du genre selon Butler, c'est-à-dire une construction culturelle et sociale liée à son sexe dans la matrice du pouvoir hétéronormatif. C'est donc la régulation, le contexte qui construit son genre, puisque rappelons-le, elle n'est qu'un androïde. Le personnage de Kara est dans la performance du féminin (Butler) : elle joue un rôle, agit d'une façon qui la catégorise comme femme, alors qu'elle n'a biologiquement pas de sexe. C'est son apparence et son rôle qui la déterminent comme « femme ». Dans le cas de *Detroit*, le personnage féminin est enfermé dans un rôle stéréotypé par le biais de circonstances sociales préétablies et idéalisées,

⁸ Théorisé par le roboticien Mori Masahiro, l'*uncanny valley* soit *Bukimi no tani gensho* 不気味の谷現象 c'est le sentiment d'étrangeté et de monstruosité provoqué par les androïdes (Mori).

celles du foyer et de la famille. Elle incarne la figure maternelle durant le jeu là où Markus et Connor incarnent des rôles de pouvoir ou d'autorité. Dans l'une des fins possibles, si le personnage d'Alice meurt, les choix présentés sont de désactiver Kara, suicide symbolique, ou de continuer à vivre. En fonction de ce choix, le but de Kara prend différents sens entre désir de liberté, émancipation de la figure féminine, ou simplement esclave d'une condition et de l'amour maternel. Le personnage de Kara est intéressant, car elle représente une condition encore très prégnante dans la société, mais pour un jeu futuriste où l'on incarne trois protagonistes, donner ce rôle au seul personnage féminin jouable semble signaler l'échec à représenter de nouveaux types de femmes du monde contemporain. Les représentations de genre se retrouvent alors confrontées à des questionnements liés au *care*.

Le *care* s'il est féminin, pose-t-il problème ? Faut-il évincer ses représentations dites « féminines » pour créer de bons personnages féminins ? Faut-il les rendre plus masculines ? Faut-il adoucir les personnages masculins ? Ce qui s'impose aux joueur.se.s, à travers les jeux vidéo, c'est la persistance des stéréotypes de genre.

Conclusion

Il m'est possible de conclure que les jeux vidéo francophones proposent une nette progression des représentations autour des personnages et de leur genre. Le panel divers présenté aux joueurs et joueuses permet une identification plus large et moins stéréotypée ou normative.

L'aspect positif réside pour les personnages féminins dans le fait qu'elles ne sont pas des variations du masculin et ne sont ni objetisées ni trophées, même si elles souffrent encore parfois de l'attribution des rôles et de la réception face au *male gaze*. Pour les protagonistes masculins, c'est la mise en avant de leur vulnérabilité, de leurs émotions, qui défait les archétypes autour de leur genre. Améliorer la diversité des représentations permet comme on a pu le voir de proposer de nouveaux personnages plus intéressants et qui peuvent toucher un public différent, plus large et à la fois déconstruire certains clichés. Les représentations ethniques sont aussi plus diverses, moins problématiques et transcendent l'archétype de l'homme blanc. La sexualité cependant reste encore en retrait et s'immisce timidement dans la communauté du jeu vidéo francophone. La non-hétéronormativité reste effacée, optionnelle pour le public, là où l'hétéronormativité reste la norme. Les représentations LGBTQ+ demandent à moins souffrir d'une omerta.

Les jeux vidéo restent des produits de consommation et leur fonction cathartique peut avoir un effet sur la perception du monde, tout comme les publicités peuvent agir sur les consommateurs et consommatrices et avoir une fonction culturelle, voire idéologique en définissant des normes de genre souvent loin de la réalité. Ils réussissent aussi à faire ressortir l'humain dans ce qu'ils proposent aux joueurs et joueuses et restent les médiateurs de messages positifs permettant l'ouverture culturelle et le questionnement de leur propre société de référence.

OUVRAGES CITÉS

Bibliographie

- AFJV. « Les français et le jeu vidéo en 2018 (sondage Ifop). » *AFJV*, www.afjv.com/news/9310_les-francais-et-le-jeu-video-en-2018-sondage-ifop.htm. Consulté le 25 octobre 2020.
- Beauvalet-Boutouyrie, Scarlett et Emmanuelle Berthiaud. *Le Rose et le Bleu*. Belin, 2016. www.cairn.info, doi:10.3917/bel.beauv.2016.01.
- Bououd, Rami. « Beyond Two Souls : les photos nues de Ellen Page mettent Sony en colère. » *Gameblog*. www.gameblog.fr, www.gameblog.fr/news/38959-beyond-two-souls-les-photos-nues-de-ellen-page-mettent-sony-. Consulté le 6 juillet 2020.
- Brown, Jeffrey A. *Dangerous curves: action heroines, gender, fetishism, and popular culture*. University Press of Mississippi, 2011.
- Butler, Judith. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. Routledge, 1999.
- Cusseau, Thomas (Yukishiro). « Test - Remember Me. » 3 juin 2013. www.gamekult.com, www.gamekult.com/jeux/remember-me-109402/test.html.
- Forsans, Emmanuel. « Etude : “Les français et le jeu vidéo”. » *AFJV*. www.afjv.com, www.afjv.com/news/9900_etude-les-francais-et-le-jeu-video.htm. Consulté le 5 mai 2020.
- Fregonese, Pierre-William. *Raconteurs d'histoires : création et narration dans le jeu vidéo*. Pix'n Love, 2019.
- Kline, Stephen, et al. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. McGill-Queen's Press - MQUP, 2003.
- Krystal KI34r. *Quand Dina embrasse Ellie*. 26 juin 2018, thelesbiangeek.com/2018/06/26/quand-dina-embrasse-ellie/. Consulté le 25 octobre 2020.
- La Rédaction, GQ. « Le gang des héroïnes sexy des jeux vidéo. » 31 janvier, 2014 *GQ France*. www.gqmagazine.fr, www.gqmagazine.fr/lifestyle/high-tech/diaporama/lara-croft-et-le-gang-des-hrones-sexy/3825. Consulté le 9 mai 2020.
- Leroux, Yann. « Les jeux vidéo et l'expérience transitionnelle. » *L'école des parents*, vol. Sup. au N° 621, n° 6, ERES, décembre 2016, p. 89104. www.cairn.info, www.cairn.info/revue-l-ecole-des-parents-2016-6-page-89.htm.
- Lignon, Fanny. *Genre et jeux vidéo*. Presses universitaires du Midi, 2015.
- Mar_Lard. *Genre et Jeu vidéo (1) : Pour le plaisir des yeux masculins*. Genre ! 1 juin 2012, cafaitgenre.org/2012/06/01/genre-et-jeu-video-1-pour-le-plaisir-desyeux-masculins/. Consulté le 11 mars 2020,

- Mar_Lard. *Genre et Jeu vidéo (2) : Les femmes comme récompenses*. Genre ! 8 juin 2012, cafaitgenre.org/2012/06/08/genre-et-jeu-video-2-les-femmes-commerecompenses/. Consulté le 11 mars 2020.
- Mar_Lard. *Genre et Jeu vidéo (3) : Des muscles et des couilles*. Genre ! 29 juin 2012, cafaitgenre.org/2012/06/29/genre-et-jeu-video-3-des-muscles-et-descouilles/. Consulté le 11 mars 2020.
- Masahiro, Mori. « The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori - IEEE Spectrum. » *IEEE Spectrum: Technology, Engineering, and Science News*, spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley. Originally published in 1970. Consulté le 25 octobre 2020.
- Merry. *Dossier - Handicap et Jeu vidéo : en 2020, l'accessibilité n'est plus une option*. 11 septembre 2020, www.gamekult.com/actualite/handicap-et-jeu-video-en-2020-l-accessibilite-n-est-plus-une-option-3050831221.html.
- Micheli-Rechtman, Vannina et Iva Andreis-Zimmermann, éditeurs. *Du cinéma à la psychanalyse, le féminin interrogé*. Erès, 2013.
- Mulvey, Laura. *Visual and other pleasures*. Macmillan, 1989.
- Planques, Thomas. « Représentations féminines dans le jeu vidéo : un tour d'horizon des courants dominants et des évolutions en cours. » *Nouveaux Imaginaires du Féminin*, Septembre 2017, Nice, France. halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01665654.
- Rocipon, Antoine. « Choix moraux, éthique et jeux vidéo. » *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, n° 23, Chaire de recherche du Canada en histoire comparée de la mémoire, octobre 2018. journals.openedition.org/journals.openedition.org/cm/3522.
- Ruberg, Bonnie et Adrienne Shaw, éditeurs. *Queer game studies*. University of Minnesota Press, 2017.
- SELL. « Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo (Part.2). » *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs*, www.sell.fr/news/les-femmes-dans-lindustrie-du-jeu-video. Consulté le 14 août 2020.
- SELL. « L'Essentiel du Jeu Vidéo - Novembre 2020. » *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs*, www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-novembre-2020. Consulté le 17 novembre 2020.
- Tassi, Paul. « Kassandra Was In Fact Supposed To Be The Only Option In 'Assassin's Creed Odyssey'. » *Forbes*, www.forbes.com/sites/paultassi/2020/07/21/kassandra-was-in-factsupposed-to-be-the-only-option-in-assassins-creed-odyssey/. Consulté le 25 octobre 2020.
- Wolton, Dominique, éditeur. *Les jeux vidéo : quand jouer, c'est communiquer*. CNRS Éd, 2012.

Médiagraphie

- « Vidéo : Représentation(s) des femmes dans le jeu vidéo. » *AFJV*, www.afjv.com/news/9736_video-representation-s-des-femmes-dans-le-jeu-video.htm. Consulté le 18 juin 2020.

EgalitéEs. 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 ». 2014, www.youtube.com/watch?v=MvpfJHbaI6Q.

Life is Strange. Meet Sean / Life is Strange 2. 2018, *YouTube*, www.youtube.com/watch?v=-AxrnA2hMCg.

Ludographie principale

A Blind Legend. Dowino, 2016.

Assassin's Creed Odyssey. Ubisoft Montréal, Ubisoft Québec, Ubisoft Singapour, Ubisoft San Francisco, 2018, Ubisoft.

Assassin's Creed Syndicate. Ubisoft Montréal, Ubisoft Québec, Ubisoft Kyiv, 2015, Ubisoft.

Beyond Good and Evil. Ubisoft Montpellier, Ubisoft Milan, Ubisoft Shanghai, 2003, Ubisoft, conçu par Michel Ancel et Sébastien Morin.

Beyond two Souls. Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013, conçu par David Cage.

Detroit: Become Human. Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment, 2018, conçu et réalisé par David Cage.

Heavy Rain. Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010, conçu par David Cage.

Life is Strange. DontNod Entertainment, Deck Nine, 2015, Square Enix.

Life is Strange 2. DontNod Entertainment, 2018, Square Enix.

Remember Me. DontNod Entertainment, 2013, CapCom.

Watch Dogs 2. Ubisoft Montréal, Ubisoft Reflections, Ubisoft Paris, Ubisoft Kyiv, Ubisoft Toronto, Ubisoft Bucarest, 2016, Ubisoft.

Ludographie secondaire

Assassin's Creed. Gameloft, Ubisoft Montréal, 2007, Ubisoft, conçu par Maxime Béland.

Assassin's Creed III. Ubisoft Montréal, Ubisoft Québec, Ubisoft Annecy, Ubisoft Kyiv, Ubisoft Bucarest, Ubisoft Barcelona, 2012, Ubisoft, conçu par Steven Masters.

Assassin's Creed III: Liberation. Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, 2012, Ubisoft.

Barbie: Supermodel. Hi-Tech Expressions, Tahoe Software, 1992, Hi-Tech Expressions.

Hellblade: Senua's Sacrifice. Ninja Theory, 2017, Microsoft Studios, conçu par Tameem Antoniades.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Kojima Productions, 2015, Konami, conçu par Hideo Kojima.

Resident Evil 5. Capcom, 2009, Capcom.

The Last of Us 2. Naughty Dog, 2020, Sony Interactive Entertainment, conçu par Neil Druckman et Halley Gross.

The Walking Dead: Saison 1. TellTale Games, 2012, Telltale Games.

Tomb Raider. Core Design, 1996-2003, Eidos Interactive.