

JEUX VIDÉO

Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, coll. « Le temps du genre », 2015, 268 p.

Avec un chiffre d'affaires s'élevant à 2 870 milliards d'euros en France en 2015, le jeu vidéo conquiert un public de plus en plus large. Quand l'imaginaire collectif se représente les joueurs comme des adolescents de sexe masculin, Mathieu Tricot rappelle que « Les enquêtes commandées par l'industrie insistent de manière récurrente sur la parité dans les usages » (p.20).

L'évolution du public ainsi que la médiatisation d'incidents telle que la controverse du *Gamer Gate* de 2014, dénonçant la misogynie supposée de la culture du jeu vidéo, ont conduit professionnels de l'industrie, intellectuels et médias à s'intéresser de plus près aux problèmes liés au sexisme dans le jeu vidéo et à la représentation du genre dans ces derniers. Si de nombreuses études ont été menées outre-manche, l'ouvrage collectif *Genre et jeux vidéo* est pionnier en la matière en France. Divisé en deux parties et réalisé sous la direction de Fanny Lignon, il bénéficie de son expertise sur les représentations du masculin et du féminin dans les images et en particulier dans les jeux vidéo.

La première partie, « Jeux : les imaginaires genrés », s'attache à mettre en lumière les représentations du genre dans les jeux vidéo. Ainsi, dans un article intitulé « "Mais qui êtes-vous Madame Croft?" », analyse d'une

icône vidéoludique genrée à l'existence plurimédiatique », Alexis Blanchet s'intéresse aux représentations de l'iconique Lara Croft. Alors qu'elle est traditionnellement définie comme un personnage emblématique des jeux vidéo, l'auteur choisit de l'aborder sous le prisme novateur du plurimédia. Il démontre que la représentation de Lara Croft ne se construit pas seulement par le jeu vidéo mais également par le biais d'autres médias qui la mettent en scène, dans lesquels Lara Croft oscille entre « incarnation du féminisme » et « créature conçue sous la domination du patriarcat » (p.52). Dans cette multitude de représentations, ce sont, selon l'auteur, les convictions du public qui viennent trancher. Lara Croft illustre ici moins un pouvoir de représentation du genre des jeux vidéo, que le réinvestissement du public. Dans « King's Quest: Queen's Quest? », Selim Krichan choisit pour sa part d'étudier ce que Jenkins a défini comme « les exceptions vidéoludiques », délaissées par les études anglo-saxonnes. À travers l'exemple de King's Quest IV, qui met en scène l'héroïne Rosella, l'auteur montre que la représentation du genre féminin « fait rupture par rapport aux caractéristiques de genre [de l'époque] » (p.81). Toutefois, l'insertion de figures féminines en détresse dans les opus suivants témoigne d'une résurgence des modèles genrés habituels des jeux vidéo. La série King's Quest, entre résistance et réminiscence des modèles vidéoludiques genrés classiques, offre donc un excellent support d'analyse des représentations de genre.

La seconde partie de l'ouvrage, «Joueuses et joueurs: des usages genrés», se penche sur les pratiques des joueurs(es) grâce à une approche axée sur la réception. L'article de Vanina Mozziconacci a pour objectif d'étudier le jeu vidéo sous son aspect relationnel, en prenant en compte le *gameplay*. L'auteur, à travers l'analyse approfondie des «Bishojo games, des jeux où il s'agit de "séduire une ou des jeunes filles puis, éventuellement sortir avec elle(s)» (p.142), affiche une volonté de comprendre le jeu vidéo à travers l'expérience vidéoludique: «"Qu'est-ce que cela fait de jouer à ce jeu vidéo? – Qu'est-ce que cela (nous) fait au genre?"» (p.141). Catherine Driscoll quant à elle sonde la manière dont l'idée de joueuses s'intègre dans l'univers du jeu vidéo, autrefois dominé par le genre masculin. S'appuyant sur des articles de références liés aux *Game Studies*, elle tente de comprendre «la manière dont le *gameplay* opère inévitablement comme une expérience genrée – participant elle-même à la fois de la production et de la contestation du genre» (p.183). On pourra toutefois regretter, dans cette partie aux riches approches théoriques, l'absence de la parole des joueurs au travers d'enquêtes.

Si les notions propres aux sciences de l'information et de la communication rendent certains chapitres parfois moins accessibles, par la variété de ses thématiques cet ouvrage précurseur dans les études françaises sur le genre dans les jeux vidéo établit des bases de recherches fécondes.

Anaïs Peria et Aurélie Pilch

MULTIMÉDIA

Helmer J. Helmers, *The Royalist Republic. Literature, Politics and Religion in the Anglo-Dutch Public Sphere, 1639-1660*, Cambridge, Cambridge University Press, 2015, 342 pages.

Dans son excellente étude dédiée aux confluences politiques entre l'Angleterre et la République des Provinces-Unies des Pays-Bas, du commencement de la guerre des évêques en Écosse jusqu'à la Restauration anglaise, Helmers cherche à réunir histoire politique, littéraire et transnationale. Il critique fortement l'approche anglocentrique des historiens qui n'ont pas étudié le contexte international dans lequel s'inscrivent les débats politiques en Angleterre pendant cette période. Constatant que les libelles portant sur les guerres civiles en Angleterre et en Écosse paraissent en grand nombre en anglais, en français et en néerlandais dans les villes des Provinces-Unies, Helmers s'interroge sur le paradoxal enthousiasme pour la cause des royalistes anglais dans les Provinces-Unies, république où le soutien aux Stuarts n'avait rien de naturel ou de prévisible.

La première partie présente la genèse de ce que Helmers appelle la «*Anglo-Scoto-Dutch sphere*». Au fil des pages qu'il lui consacre, il montre les relations politiques et religieuses nouées entre les diverses communautés d'Angleterre, d'Écosse et des Provinces-Unies. Les groupes de réfugiés