

L'image des femmes dans le jeu vidéo : deux pas en avant, un pas en arrière ?

8 mars 2016 par Lise F. 58 Commentaires

Vous en avez assez de voir des filles un peu bêtêtes en bikinis dans vos jeux vidéo ? Patience : lentement mais sûrement, les femmes fortes et indépendantes se font leur place dans l'univers vidéoludique.



Si les jeux vidéo sont souvent marginalisés, c'est en partie parce qu'ils semblent majoritairement s'adresser à des mecs. Toi, lecteur ou lectrice rusé•e, tu auras peut-être remarqué qu'avec ma [sélection de personnages féminins badass](#) et mon [focus sur Zelda](#), je

m'approchais lentement mais sûrement de cette question : **l'image de la femme dans le jeu vidéo est-elle en train de s'améliorer ?**

Parce qu'il ne faut pas se leurrer : **il est encore difficile de trouver des femmes bien écrites** et au physique un tant soit peu crédible. Quand j'étais plus jeune, je ne pouvais que contempler, atterrée, mes amis jouer à *Dead or alive* avec toutes ces nanas en bikini aux seins défiant les lois de la gravité... C'est l'un des facteurs qui m'ont fait penser [que c'était plutôt un loisir pour mecs](#).

Le problème dans le fait de montrer des personnages féminins stéréotypés ? Il est multiple : il véhicule une image biaisée de la femme, peut repousser celles qui veulent commencer à jouer, et peut même véhiculer la culture du viol.



Qui m'a volé mon t-shirt ?!

Une lueur d'espoir

Pourtant, **tout n'est pas perdu !** Il semblerait que peu à peu, les femmes sur nos écrans commencent à avoir un cerveau, et même des muscles. Fanny Lignon est maître de conférences en cinéma et audiovisuel. C'est aussi elle qui a dirigé le livre [Genre et jeux vidéo](#), publié aux Presses Universitaires du Midi. Elle fait la démonstration de cette évolution en observant les jeux de combat, d'hier à aujourd'hui :

« Les jeux de combat proposent des représentations excessives de la féminité. Mais il ne faut pas oublier que c'est aussi le cas des hommes ! La différence, c'est que les filles sont sous-représentées. Ces dernières années, elles composent environ 30% des combattant•es.

Ce qui est intéressant, c'est qu'avant, c'était des personnages relativement faibles, donc qu'on prenait rarement. Aujourd'hui, la légèreté et la rapidité des personnages féminins sont devenues

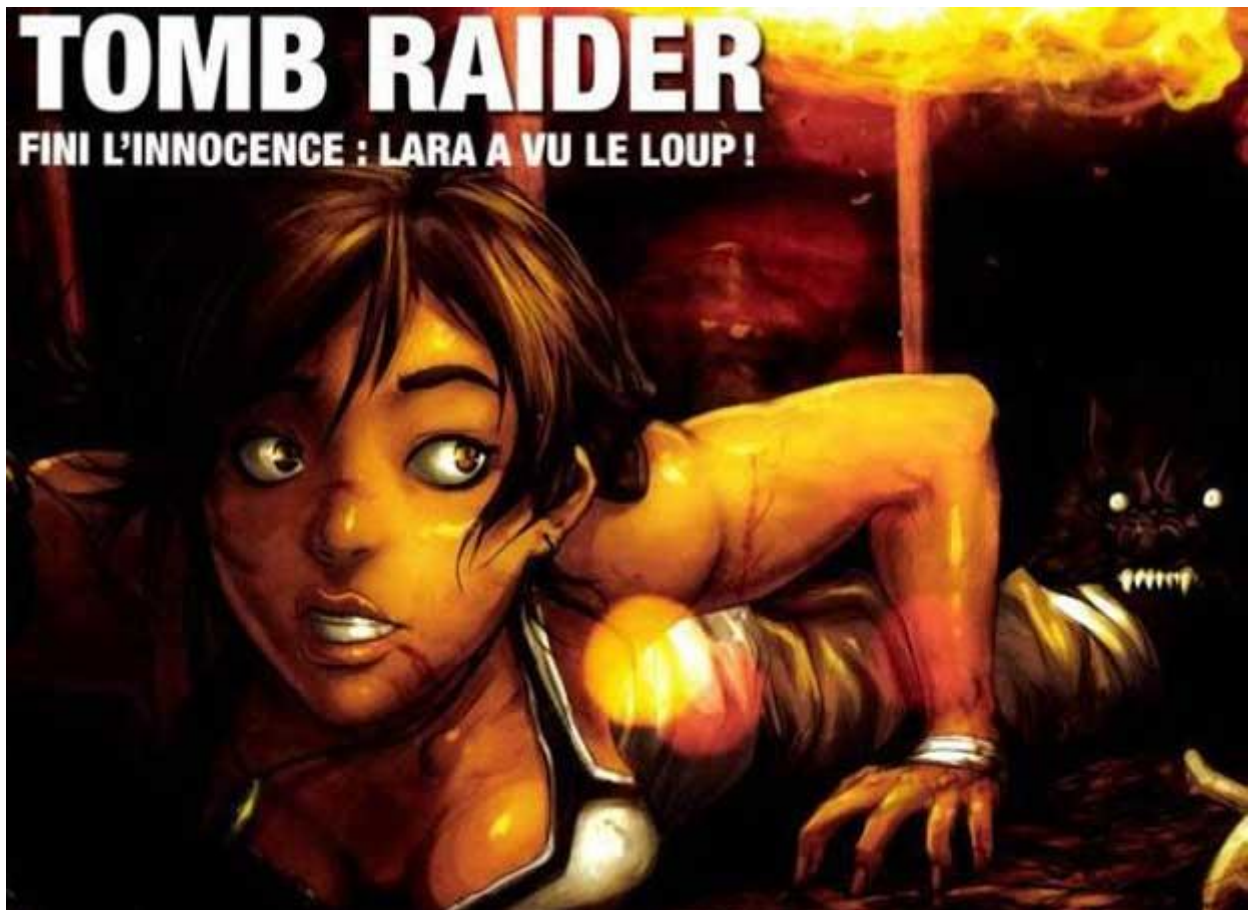
des forces. On se retrouve donc avec certains personnages féminins plus forts que les personnages masculins ! »

Les filles, plus fortes à la bagarre ? Et pourquoi pas ? Les jeux de combat sont de bons sujets d'observation, parce qu'ils sont constitués de quelques licences phares qui se renouvellent régulièrement.



Mais certaines licences d'aventures traversent elles aussi les âges en évoluant. **C'est le cas par exemple de Lara Croft.** Vous vous rappelez avoir enfermé son majordome dans le frigo sur Playstation ? Moi je me souviens surtout de ses énormes seins en polygones et de ses grosses lèvres de pixels. **Lara Croft a été créée pour plaire aux hommes.** Ça passe par son physique, mais aussi par les gémissements curieux qu'elle pousse à chaque bond.

On ne va pas se leurrer : aujourd'hui, Lara Croft est toujours belle gosse. Par contre, elle a enfin retrouvé des proportions physiques logiques. Elle a maintenant une véritable histoire. **C'est une femme forte et indépendante** qui vit des aventures dangereuses et ça, c'est cool ! N'en déplaise à certains magazines qui continuent à l'hyper sexualiser...



Le magazine [Joystick](#), visiblement en retard d'un siècle (au moins)

Que faire ?

En janvier dernier, des députés socialistes déposaient [un projet d'amendement](#) visant à priver de leurs subventions les jeux vidéo sexistes. Un bien noble but, pour un moyen contestable... Selon Fanny Lignon, l'idée n'était pas viable :

« Ça part d'un bon sentiment, mais à mon avis c'est voué à l'échec. Ce ne sont pas les jeux français qui sont les pires, ce sont surtout ceux qui viennent des États-Unis. Et on n'a aucun moyen d'intervenir sur ces grosses machines.

Je pense qu'il est plus judicieux d'éduquer les gens pour leur faire comprendre ce qu'est le sexisme. »

En plus, il semble difficile **d'établir les critères** privant les jeux de leurs subventions : doit-on se baser sur la tenue des protagonistes ? Si les femmes sont plus dénudées que les hommes, alors le jeu est sexiste ? Et quid d'un jeu ne mettant aucune femme en scène ? Difficile de trancher, puisque l'histoire ne porterait pas atteinte aux femmes, logiquement...

Un problème plus vaste

Les créateurs de jeux vidéo ne nous aident pas toujours, nous joueuses, à nous identifier au héros à l'écran. D'accord, j'aime me plonger dans les aventures de Mario ou Nathan Drake,

mais je garderais toujours une distance vis-à-vis d'eux. Si être joueuse ce n'est pas toujours évident, **qu'en est-il des développeuses, graphistes, web-designeuses ?** La représentation sexualisée des protagonistes féminins peut-elle nuire à leur légitimité dans la profession ?



Fanny Lignon pense que c'est un problème plus large.

« De toute façon quand on est une femme, tout est dix fois plus compliqué. Il n'y a pas de raison que ce soit différent dans les jeux vidéo. Je pense que c'est plutôt à mettre en relation avec le contexte global. »

Un contexte global où les femmes doivent continuer à se battre pour se faire une petite place. Si le jeu vidéo fourmille de représentations sexistes, **il est surtout le symptôme, la fumée.** Ça n'empêche pas certains créateurs d'agir à leur échelle, en imaginant des personnages féminins qui en ont dans le ciboulot.

Je ne me lasse pas de citer Max et Chloé, les deux copines de [Life is Strange](#). **Mais on veut encore plus de nanas inspirantes qu'on prendra plaisir à incarner !**

Tous les articles [Culture](#) , [Jeux Vidéo](#)

Les autres papiers parlant de [Féminisme](#) , [Journée internationale des droits des femmes](#) , [LA BAGARRE](#)