

INTRODUCTION

Du genre et des jeux vidéo

Fanny LIGNON

NÉS dans les années 1960, les jeux vidéo ont accédé, en quelques décennies, au rang de phénomène économique et culturel majeur. Pourtant, sur le plan scientifique, ils ne sont étudiés, en France, que depuis une dizaine d'années. La plupart des chercheur.e.s qui s'y intéressent sont jeunes. Tous et toutes ont choisi, alors même que le jeu vidéo a tout juste droit de cité dans les facultés, d'en faire leur objet d'étude. Formé.e.s par l'université en philosophie, sociologie, sciences de l'éducation, sciences de l'information et de la communication, études cinématographiques et audiovisuelles, ces étudiant.e.s ont grandi avec ce médium, sans *a priori* à son égard. Ainsi, l'ensemble des travaux produits se caractérise par une pluridisciplinarité qui favorise la coexistence, dans la diversité, des points de vue et des éclairages. Bernard Perron et Mark J. P. Wolf le soulignaient déjà en 2009 dans leur ouvrage *The Video Game Theory Reader 2*¹, en dressant une liste de disciplines susceptibles d'interroger avec profit les jeux vidéo. Dans le désordre, ils citaient, entre autres, les sciences de l'informatique, l'économie, la psychologie, l'histoire, l'ethnologie, les études culturelles... et les études de genre. Ainsi note-t-on que, même lorsque les champs académiques sont structurés de façon différente, la pluralité des approches est plébiscitée, comme si l'objet jeu vidéo induisait la variété des regards, comme si son étude commandait l'émergence d'un renouveau dans les modalités de construction des savoirs.

1. Perron et Wolf, 2008.

Les contributions réunies dans cet ouvrage sont l'œuvre, pour partie, de pionnier.e.s, qui ont réussi, dans un cadre parfois contraint, à construire une réflexion sur l'objet qu'ils souhaitaient interroger². Leurs travaux ont ouvert la voie et font école. Ces recherches, si elles sont relativement bien acceptées, n'en sont pas moins considérées avec une certaine condescendance. En effet, les productions de l'industrie vidéoludique sont habituellement considérées comme relevant de la culture populaire. Ce classement commode, qui permet de les opposer à d'autres objets considérés comme plus nobles, cache mal un certain mépris, mais ouvre cependant la voie à un début de légitimation, à l'image des séries télévisées qui ont acquis, en quelques années seulement, une forme de reconnaissance universitaire. Certes, la non-hiérarchisation des objets culturels dans la pensée scientifique n'est pas encore pour demain, mais il semble que le processus soit amorcé³. Ainsi donc, il apparaît que l'objet jeux vidéo, pour être appréhendé dans toute sa richesse, a tout à gagner à être abordé par des auteur.e.s multiples et issu.e.s de disciplines et d'horizons culturels variés. Telle est en tous cas la logique qui a présidé à la constitution de cet ouvrage.

Les études de genre traversent aujourd'hui l'ensemble des disciplines des sciences humaines et sociales et s'intéressent à tous les phénomènes, à tous les objets. Le genre est une approche, une catégorie d'analyse. Pour les contributions de cet ouvrage, nous retiendrons deux définitions qui nous paraissent particulièrement pertinentes pour peu que l'on souhaite interroger les images, leur création, leur diffusion, leur réception : la plus couramment admise consiste à considérer que le genre est la construction sociale du masculin et du féminin couplée aux rapports hiérarchiques et de pouvoir ; nous lui adjoindrons celle avancée par Béréni, Chauvin, Jaunait et Revillard

-
2. Certaines des contributions qui composent cet ouvrage ont été prononcées sous forme de communication orale à l'occasion du colloque international « Genre et jeux vidéo/Gender and videogames » qui s'est tenu en juin 2012 à l'université Claude Bernard Lyon 1 - IUFM.
 3. À des fins d'illustration, je citerai une anecdote. Celle de ce chercheur en cinéma trouvant tout naturel de regarder des films pour son travail, mais s'étonnant de ce que son collègue, pour étudier les jeux vidéo, éprouve le besoin d'y jouer.

précisant qu'il s'agit d'un « système de bi-catégorisation hiérarchisée entre les sexes (hommes/femmes) et entre les valeurs et représentations qui leur sont associées (masculin/féminin)⁴ ».

Si nombre d'ouvrages paraissent aujourd'hui sur les jeux vidéo ou abordent des questions relatives au genre, bien plus rares sont ceux qui croisent cette approche et cette thématique alors même que le genre semble constituer le cadre anthropologique des phénomènes de subjectivation et d'objectivation propres au jeu vidéo. Cette situation peut peut-être s'expliquer simplement, peu de chercheurs.e.s, en France tout au moins, travaillant sur ce double terrain. Nous avons donc sollicité des universitaires de différentes nationalités et fait appel à des spécialistes des jeux vidéo – à qui nous avons demandé de chausser les lunettes du genre – et à des spécialistes du genre – à qui nous avons demandé de se pencher sur les jeux vidéo. Derrière cette démarche, la volonté d'ouvrir grand la porte sur un champ encore en friche et l'espoir que cette publication donnera envie à d'autres chercheur.e.s de s'engouffrer par cette ouverture pour explorer ce qu'il y a au-delà. Car il nous semble que le genre et les jeux vidéo, parce qu'ils ne sont pas encore tout à fait reconnus sur le plan académique, parce qu'ils sont le lieu où se déploient des enthousiasmes jeunes, ont tout à gagner à se rencontrer.

Les jeux vidéo cependant ne sont pas seulement un phénomène générationnel. Smartphones, tablettes, consoles de salon et portables ont modifié le profil type du *gamer*. Aujourd'hui, on joue à tout âge, et à tous types de jeux, filles ou garçons, ensemble ou séparément, en couple, entre amis ou en famille. Les débats récents au sein de la communauté des *gamer* sur le sexisme, montrent qu'interroger les jeux sous l'angle du genre est une question centrale et urgente. La violence des réactions envers les vidéos d'Anita Sarkeesian, qui analysent et dénoncent les stéréotypes féminins en vigueur dans les jeux⁵, témoigne de cette urgence : la réalisatrice a été menacée de viol et de mort, un jeu flash a été créé permettant

4. Béréni, Chauvin, Jaunait et Revillard, 2008, p. 7.

5. Sarkeesian, 24 mars 2014.

de la frapper virtuellement jusqu'à la défigurer. Citons aussi l'extrémisme des posts ⁶ (sarcasmes, injures, menaces) qu'a déclenché l'article de Mar_lard, gameuse et blogueuse féministe, intitulé « Sexisme chez les geek : pourquoi notre communauté est malade et comment y remédier ⁷ ». Ou encore la récente polémique déclenchée par Kevin Bitterlin, un journaliste de la revue *Joystick* qui, commentant l'agression sexuelle subie par Lara Croft dans le dernier opus de *Tomb Raider*, déclarait géniale, voire excitante, l'idée de lui infliger de tels sévices ⁸. Ces situations excessives, ces cas limites doivent être considérés comme des symptômes, comme la partie émergée d'un iceberg. Il suffit de taper sur Internet les mots clefs « sexisme » et « jeux vidéo », de surfer un peu sur les forums dédiés, pour se rendre compte que le problème – tout à la fois global, diffus et infiniment plus complexe qu'il n'y paraît à première vue – doit être questionné.

Mais pour que les analyses transverses puissent être conduites, encore faut-il identifier les étapes et les objets qu'il convient d'observer : « La première zone regrouperait toutes les opérations situées en amont et conduisant à la création d'un jeu, depuis l'invention de l'idée jusqu'à la mise en vente du logiciel. [...] La deuxième zone serait le jeu lui-même, son contenu audiovisuel, physique même si virtuel. [...] La troisième zone enfin réunirait tout ce qui se produit en aval de la sortie d'un jeu et qui concerne la pratique de ce jeu ⁹. » Précision d'importance, ces zones ne sauraient être envisagées comme des ensembles fermés, mais plutôt comme les pôles d'attraction d'une structure ouverte et communicante fonctionnant sur le mode de l'aller-retour et de l'interaction permanente.

6. Sur Internet, message publié sur un forum de discussion ou une plateforme d'échange.

7. Mar_lard, « Sexisme chez les geek : pourquoi notre communauté est malade et comment y remédier », <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communauté-est-malade-et-comment-y-remédier/>. [Page consultée le 24 mars 2014].

8. « Faire subir de tels supplices à l'une des figures les plus emblématiques du jeu vidéo, c'est tout simplement génial. Et si j'osais, je dirais même que c'est assez excitant », Bitterlin, 2012.

9. Lignon, 2013, p. 115-139.

L'ouvrage que nous avons le plaisir d'introduire questionne tout particulièrement les contenus et la pratique des jeux vidéo. Les deux parties ainsi définies sont précédées par un texte qui fait le lien théorique entre genre, cinéma et jeux vidéo. Chaque chapitre, s'il investit plus particulièrement une zone, ne s'y cantonne jamais, et prend en considération les autres. Sont ainsi abordés : les rôles des dispositifs de mise en scène et de narration dans la construction vidéoludique du féminin et du masculin ; les changements de paradigme que l'avènement des « gameuses » a introduit au *xxi*^e siècle dans l'univers masculinisé du jeu vidéo ; les modalités d'expression et d'identification genrées à l'œuvre dans la relation des joueur.se.s et de leur avatar ; les enjeux politiques et sociétaux suscités par le développement des jeux vidéo.

Le livre s'ouvre par une contribution philosophique et programmatique qui pose une question : « Où passe le genre dans les jeux vidéo ? » (Mathieu Triclot). Pour tenter d'y répondre, l'auteur s'appuie sur les théories féministes du cinéma pour montrer comment elles peuvent aider à penser le genre et les jeux vidéo. Il met ainsi en perspective les systèmes de représentation, le dispositif cinématographique, les situations spectatoriennes et « manières de voir » et conclut entre autres, que « sur le fond de la requête globale en masculinité qui semble caractériser les jeux vidéo, se dessinent en réalité plusieurs postures, plusieurs régimes d'expérience, plusieurs scènes pour les plaisirs ».

La première partie de l'ouvrage réunit cinq textes qui interrogent, de l'intérieur et sous l'angle du genre, les contenus proposés dans des jeux et types de jeux. Alexis Blanchet fait le point sur le cas Lara Croft, dont la carrière, vidéoludique au départ, s'est déployée et se déploie encore sur d'innombrables supports médiatiques. Dans un développement très documenté, il étudie cette figure, co-construite et éclatée, qu'il considère comme caractéristique des fictions industrielles. Il montre comment elle se prête à des traitements et interprétations différents et parfois même opposés. Il explique pourquoi il est impossible de décider si l'image qu'elle renvoie est fondamentalement sexiste ou résolument libératrice. Marion Coville questionne ensuite les représentations des héroïnes de jeux vidéo en termes politiques. Face à des personnages qui peinent

à s'émanciper des stéréotypes, certains titres s'affichent en effet comme des exemples alternatifs. *Portal*¹⁰ et *Mirror's Edge*¹¹ offrent d'incarner une héroïne dont le corps disparaît au profit d'une vue subjective ; *Bayonetta*¹² hypervisibilise ce même corps. L'analyse conduite prend en compte une grande variété de données (*character design*, narration, dialogues, actions et objectifs à disposition) et se penche tout particulièrement sur les relations qu'entretiennent ces héroïnes avec le regard des joueurs et des joueuses. Elle interroge notamment les mécanismes développés pour neutraliser, décentrer ou souligner ce regard. Suit une analyse de la série *King's Quest*¹³ qui, dès 1988, permettait au joueur d'incarner un personnage féminin. Selim Krichane étudie la façon dont cette permutation héroïque et genrée s'articule autour d'une réinterprétation constante du récit archétypal au cours de la saga et en vient à questionner la pertinence de l'analyse *gender* appliquée aux objets vidéoludiques. Il démontre que *King's Quest*, pris entre des mythes phallogocentriques et des modalités de simulation progressistes et potentiellement « transgenres », occupe à l'évidence une place nodale dans l'histoire des jeux vidéo ; il poursuit en se demandant s'il s'agit d'un simple retournement d'une structure profondément patriarcale ou d'une remise en question radicale de celle-ci. Sébastien Genvo s'intéresse ensuite à *Braid*¹⁴, un jeu vidéo indépendant dans lequel le personnage de la princesse occupe un rôle central et moteur. Il nous explique que ce projet, incitant à redéfinir la vocation d'un jeu, peut être considéré comme médiagénique et porté sur la forme ludique. En jouant avec les conventions (la princesse et les jeux de plate-forme) pour attirer l'attention sur l'action et son caractère métaphorique, *Braid* reformule de fait les règles du *game design* et ouvre de nouveaux horizons expressifs. Bernard Perron, enfin, propose une réflexion sur une catégorie vidéoludique bien spécifique : le *Survival Horror*. Il analyse les conventions narratives et les stéréotypes

10. *Portal*, Valve Software, 2007.

11. *Mirror's Edge*, DICE, Electronic Arts, 2008.

12. *Bayonetta*, Platinum Games, Sega, 2009.

13. *King's Quest*, Sierra On-Line, 1984 (premier épisode de la série).

14. *Braid*, Jonathan Blow, 2008.

de genre sur lesquels elle se fonde, notamment au niveau des personnages, de leur rôle et de leur apparence physique. On croise en effet dans ce type de jeux des héroïnes hypersexualisées (*final girls*) et des héros qui s'inscrivent pleinement dans le registre de la « masculinité militarisée ». Une dichotomie qui se répercute sur le *design* de jeu et donne lieu à des expériences différentes selon le personnage joué. Cependant et au bout du compte, nous dit l'auteur de cette contribution parce qu'il met l'accent sur la survie et sur la fuite, le *Survival Horror* atténue les discriminations. Et ce d'autant plus que la jouabilité permet une relation plus étroite avec les personnages qui demeurent actifs, quel que soit leur sexe.

La deuxième partie de l'ouvrage pose la question du genre et des jeux vidéo du point de vue de la réception. Ivan Mosca part du constat que, si les jeux sont souvent introduits sur le marché avec une cible genrée, on ne tient pas compte du genre des cibles qu'ils atteignent réellement. Il entreprend d'interroger ce phénomène en convoquant les outils de la philosophie, et ceux notamment de l'ontologie, montrant que le genre est un modèle, une entité conceptuelle qui organise certains identificateurs réels (le sexe, en tant que propriété biologique ; l'orientation, en tant que propriété psychologique ; le genre, en tant que propriété sociale et culturelle) selon différentes modalités qu'il convient, nous dit-il, de distinguer, car il existe, au-delà des combinaisons « traditionnelles », un grand nombre d'autres combinaisons. Il poursuit en interrogeant le décalage qu'il perçoit entre cette réalité complexe et la façon dont les jeux semblent l'envisager. Vanina Mozziconacci, dans une contribution au titre évocateur (« jouer et dégenrer »), entreprend ensuite, en s'appuyant sur l'exemple des *bishōjo games* (« jeux de drague » japonais) et des MMORPG (jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs), de poser des bases pour une analyse des jeux vidéo au prisme du genre. Selon elle, cet exercice, pour être signifiant, doit respecter deux conditions préalables : considérer le genre non comme un attribut personnel, identitaire, individuel, mais comme une certaine façon de configurer les relations ; envisager les jeux vidéo, au-delà des représentations, en ce qui fait leur spécificité (*gameplay*, « expérience vécue du joueur », interaction). France Vachey traite, quant à elle, la question du point de vue des joueurs et joueuses. Elle part d'un double constat. Dans

la vie réelle, si on peut questionner le genre face au sexe, se faire passer pour l'autre ne peut se faire qu'au prix de profondes difficultés physiologiques et psychologiques ; dans les univers persistants, en revanche, les choses sont beaucoup plus simples. Ainsi, chaque jour, au sein des mondes virtuels proposés par les MMORPG, des joueurs créent et recréent, via leurs personnages, de véritables sociétés où ces questions se posent, ou plutôt se re-posent. L'identité sexuée est-elle enracinée dans le corps ? S'inscrit-elle dans le comportement ? Que doit-on mettre en œuvre de ce que l'on croit savoir sur l'autre genre pour paraître vrai ? Et que joue-t-on de soi ici qui ne peut se jouer ailleurs ? Au terme de son raisonnement, l'auteure de ce chapitre s'interroge : l'expérience de la métamorphose est-elle enfin devenue possible et pensable, parce que jouable ? Virginie Spies et Olivier Zerbib se penchent ensuite sur le cas des jeux vidéo musicaux et de danse, qui permettent aux couples, aux familles, aux ami.e.s de se rassembler autour de la console de jeux et de la télévision. Les auteur.e.s de ce chapitre démontrent que si les contenus ludiques sont *a priori* fortement genrés, à l'instar des modèles télévisuels dont ils s'inspirent (le musicien de *hard rock*, la chanteuse *pop*...), ils offrent néanmoins, et pour cette raison même, la possibilité d'expériences ludiques susceptibles de travailler les mécanismes de « naturalisation du genre », de contribuer au développement de formes de « réflexivité », de déboucher sur des séries de renégociations identitaires contribuant à faire évoluer les rapports individuels à l'amour, au sexe, aux genres. Le chapitre intitulé « Jeux de fille », interroge la manière dont les jeux d'aujourd'hui prennent en compte, consciemment ou non, l'idée de joueuse. Alors qu'il apparaît évident que les garçons et les jeunes hommes ne dominent plus, comme ce fut autrefois le cas, le marché vidéo-ludique, et au-delà des « jeux vidéo pour fille » centrés sur des « thèmes de filles », Catherine Driscoll interroge la manière dont le genre, en tant que conception de la différence, opère concrètement au sein de ces environnements virtuels (expériences de joueurs et de joueuses, conventions narratives, éléments de *game design*). La dernière contribution, enfin, fait le point sur les enjeux, les défis, les possibilités qu'implique l'utilisation de jeux vidéo dans le cadre des apprentissages scolaires. Son auteure, Catherine Beavis, explique que l'école du XXI^e siècle, pour préparer les élèves à jouer leur rôle dans

la société, doit prendre en compte les technologies de la communication contemporaine. Elle soutient qu'utiliser les jeux vidéo en classe peut aider à construire des liens entre les mondes scolaire et extra-scolaire et entre les différentes formes, traditionnelles et nouvelles, d'alphabétisation, de connaissances et de compréhension. Elle note cependant que la culture masculiniste qui imprègne de nombreux jeux ainsi que la présence de schémas genrés issus d'autres médias trouvent à se refléter dans l'univers des jeux vidéo et dans les *gameplay* et sont autant de défis à relever.

Avant de laisser la parole aux auteur.e.s, je tiens à les remercier pour l'originalité de leurs contributions et pour le risque aussi qu'ils ont pris en s'engageant sur un terrain neuf, en décidant de relever le défi, en acceptant de jouer le jeu. Un engagement qui peut-être s'explique – c'est une hypothèse – par une forme de proximité entre deux états : celui de chercheur.e. et celui de *gamer*.