

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication
École des sciences politiques et sociales (PSAD)**

Les archétypes de personnages vidéoludiques au prisme du genre

Analyse de quatre jeux d'action AAA sortis à partir
de 2017

Auteur : Willeme Ambre
Promotrice et co-promoteur : Verhoeven M. et Gilson G.
Lecteur : Marquet J.
Année académique 2020-2021
Master 120 en Sociologie

Déclaration de déontologie

Je déclare sur l'honneur que ce mémoire a été écrit de ma plume, sans avoir sollicité d'aide extérieure illicite, qu'il n'est pas la reprise d'un travail présenté dans une autre institution pour évaluation, et qu'il n'a jamais été publié, en tout ou en partie. Toutes les informations (idées, phrases, graphes, cartes, tableaux, ...) empruntées ou faisant référence à des sources primaires ou secondaires sont référencées adéquatement selon la méthode universitaire en vigueur. Je déclare avoir pris connaissance et adhérer au **Code de déontologie pour les étudiant·es en matière d'emprunts, de citations et d'exploitation de sources diverses** et savoir que le plagiat constitue une faute grave.

Signature de l'étudiante,



Avant-propos

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont rendu possible l'écriture de ce mémoire.

Je souhaite d'abord remercier Marie Verhoeven pour son encadrement théorique et pour l'intérêt porté à un sujet nouveau et Gaël Gilson pour son suivi constant et sa profonde confiance.

Je tenais aussi à remercier Arnaud pour son soutien inconditionnel.

Et enfin, je garde en mémoire tous ces jeux et personnages qui m'ont permis de voyager, de réfléchir, de rire, de pleurer tout en aiguisant mes compétences critiques sur le monde qui m'entoure.

Table des matières

1.	Introduction	5
2.	Description dense des productions vidéoludiques : des années 1980 à aujourd'hui.	8
2.1.	Que sont les jeux vidéo et les personnages ?.....	8
2.2.	Naissance du médium et premiers archétypes.....	10
2.3.	La reconstruction d'un public masculin, l'archétype de la femme au frigo et les femmes objectifiées sexuellement.....	12
2.4.	Massification des jeux vidéo, #GamerGate et l'essor des jeux indépendants..	14
3.	Cadre théorique	18
3.1.	Les représentations et les archétypes vidéoludiques	18
3.2.	L'inclusivité et la diversité	22
3.3.	Le genre	26
4.	Question de recherche et hypothèses	29
5.	Méthodologie	30
5.1.	Choix d'échantillon et présentation des jeux	33
a.	<i>The Legend of Zelda : Breath of The Wild</i>	34
b.	<i>Nier : Automata</i>	36
c.	<i>The Last of Us Part II</i>	37
d.	<i>God of War</i>	39
5.2.	Construction d'un schéma d'analyse.....	41
a.	Images	41
b.	Scénario	46
c.	<i>Gameplay</i>	48
5.3.	Schéma d'analyse	50
6.	Analyses	51
6.1.	<i>Nier : Automata</i>	51
a.	Les personnages	51
b.	Les points d'analyse.....	65
6.2.	<i>The Legend of Zelda : Breath of The Wild</i>	71
a.	Les personnages	71
b.	Les points d'analyse.....	83
6.3.	<i>The Last of Us Part II</i>	86
a.	Les personnages	86
b.	Les points d'analyse.....	98
6.4.	<i>God of War</i>	103
a.	Les personnages	103

b. Les points d'analyse	112
6.5. Analyse transversale de l'ensemble des jeux	114
7. Discussions et conclusions.....	118
8. Bibliographie.....	122
9. Ludographie	129
10. Lexique.....	133
11. Annexe	135

1. Introduction

L'étude des représentations de genre dans les jeux vidéo a déjà retenu l'attention de chercheuses et chercheurs. Cependant, ces recherches se limitent souvent à l'étude des taux de représentation des personnages, c'est-à-dire la distribution des rôles dans les jeux, selon le genre ou leurs représentations physiques (Kondrat, 2015). Pourtant, d'autres facteurs liés au genre sont intéressants et révèlent des différences de traitement lors des processus créatifs menant à la création des personnages féminins et masculins. On peut notamment reprendre le personnage de la princesse Peach, dans la célèbre licence *Mario*, qui en plus d'être représentée de manière stéréotypiquement féminine, a longtemps joué un rôle extrêmement limité dans les récits de ces jeux. Au fil du temps, de plus en plus d'héroïnes « fortes » ont pu faire leur apparition. Lara Croft (*Tomb Raider*, premier opus en 1996¹) en est un bon exemple. Ces héroïnes se réapproprient des caractéristiques typiquement masculines mais peuvent demeurer sexualisées et/ou objectifiées c'est-à-dire reléguées au statut d'objets plutôt que de sujets (Lynch et al., 2016). Cet exemple permet de montrer que l'apparition de personnages féminins au premier plan, même sur base de nouveaux archétypes, ne constituent pas toujours une avancée en matière de représentations de genre. Voilà pourquoi il est nécessaire d'analyser ces représentations de manière détaillée dans les jeux, afin d'observer les évolutions (ou non) des archétypes dominants en matière de genre.

Cette recherche propose ainsi d'analyser qualitativement les changements récents en matière de représentations des personnages féminins et masculins plutôt que de mesurer ces différences uniquement d'un point de vue quantitatif. En effet, rendre les jeux plus « inclusifs » ne se fait pas par simple « ajout » d'un personnage féminin/noir·e²/LGBT+, etc. Étudier la manière dont les personnages féminins sont construits de manière à dépasser en partie ou complètement les représentations de genre dominantes dans le média me semble la meilleure manière d'aborder le sujet, face aux limitations des recherches purement quantitatives. La plupart de ces études étudient spécifiquement les personnages féminins et leurs représentations. En me basant sur les études de genre, il

¹ Des images de ces jeux sont présentes dans « ludographie ».

² Tout au long de ce travail, j'utilise l'écriture inclusive en adéquation aux recommandations de l'UCLouvain : https://cdn.uclouvain.be/groups/cms-editors-arec/marie/GUIDE-GENRE_COM_12P_CHARTRE_2019_WEB.pdf. J'utilise principalement le point médian mais également les termes « iels » pour ils et elles, « ceux » pour celles et ceux.

s'agira plutôt d'étudier la problématique sous un angle relationnel et ainsi de prendre en compte les personnages féminins, masculins, les féminités et masculinités, leurs points de convergences et de divergences.

En outre, cette démarche est pertinente d'un point de vue sociologique. En effet, les produits culturels vidéoludiques sont créés dans des espaces sociaux donnés : ils véhiculent donc des stéréotypes propres à leurs contextes. Ils participent aussi aux transformations de ces constructions cognitives. Mon objet de recherche sera exploré à l'aide d'une question de recherche, qui peut être formulée comme suit : Comment des archétypes de personnages témoignent-ils des disparités de genre et des évolutions récentes du médium vidéoludique ?

Ce mémoire sera construit comme suit. Tout d'abord, je présenterai une description dense des jeux vidéo et les évolutions des représentations des personnages féminins et masculins dans le temps. Ensuite, j'explorerai le cadre théorique qu'il m'a semblé utile de construire, se focalisant sur les concepts de représentations, d'inclusivité et de diversité et enfin du genre. Après cette partie théorique, vient ma méthodologie. Dans la première partie, ma démarche sera décrite et mon échantillon présenté. Dans la deuxième partie, je détaillerai une série de dimensions intéressantes pour l'appréhension de mon objet de recherche (images, scénario et *gameplay*) et sur lesquelles je m'appuierai pour la construction d'un schéma d'analyse. Enfin, quatre jeux seront analysés individuellement (*Nier : Automata*, *The Legend of Zelda : Breath of The Wild*, *The Last of Us Part II*, *God of War*) à partir d'une approche cadrée sur les personnages centraux de chaque jeu, puis de manière transversale pour en relever les dynamiques importantes, les archétypes et les évolutions en regard du médium. Pour conclure, je synthétiserai les points centraux de mon analyse. Je montrerai en quoi ce type de recherche peut s'adapter à plus de catégories sociales, en plus du genre : la race, la classe, l'âge, etc. Et enfin, une ouverture sur la diversité et l'inclusivité clôturera ce travail.

Mon mémoire s'inscrit volontairement dans un programme progressiste. Avec une posture critique, il s'agira de comprendre les enjeux des productions vidéoludiques en matière de représentation de genre, d'en souligner les dysfonctionnements ce qui permet de livrer des recommandations, dans le but de contribuer activement à l'évolution du champ de production vidéoludique. Ces tâches sont réalisées dans le but de promouvoir

la justice sociale, en accentuant le rôle des médias, dont les jeux vidéo font évidemment partie.

2. Description dense des productions vidéoludiques : des années 1980 à aujourd'hui

Afin de mieux comprendre mon objet de recherche et de mettre en perspective les concepts utiles permettant de répondre à la question de recherche, plusieurs points vont être abordés. Pour commencer, les spécificités du médium vidéoludique seront explicitées. Ensuite, un point historique s'attardera chronologiquement sur la naissance et les évolutions des productions vidéoludiques selon leur cible marketing (Genvo, 2008). Ce point historique permettra en même temps de souligner les représentations dominantes et leurs évolutions dans les jeux vidéo, en mettant en avant l'usage fréquent d'archétypes selon chaque époque.

2.1. Que sont les jeux vidéo et les personnages ?

Les jeux vidéo sont des objets de recherche pertinents autant pour les *game studies* que pour les sciences cognitives et les sciences sociales (sciences de la communication, sociologie et anthropologie). En effet, ces dernières trouvent un intérêt à étudier ces médiums. Il s'agit tout de même de productions culturelles se développant dans un champ particulier. Elles sont le fruit d'individus dans un contexte social qui encadre les possibilités. Les processus créatifs s'imbriquent dans des logiques économiques et politiques. Comme l'indiquent Serdane et Siegel (2014) dans un article discutant des potentiels des jeux vidéo, ils sont plus qu'un support communicationnel (média), ils sont des transmetteurs de messages situés, créés par des personnes dans un contexte spatio-temporel spécifique (médium). Les auteurs vont plus loin avec la notion d'hypermédium. C'est par plusieurs médiums tels que les images, le son ou le *gameplay* que le discours d'un jeu vidéo construit un réseau faisant sens et qui permet aux joueur·euses de ressentir des émotions au fil de l'expérience de jeu. De plus, comme l'explique Aubrey Anable dans son ouvrage (2018), les jeux vidéo sont des systèmes affectifs : en jouant, on entre dans une relation avec la narration, les représentations visuelles et les mécaniques du jeu. Autant les corps des joueur·euses (utiliser une manette, un clavier, etc.) que leurs esprits sont au centre du jeu, celui-ci a besoin du ou de la joueur·euse pour être joué. L'interactivité est au centre de l'expérience du jeu vidéo.

Mon mémoire s'intéresse particulièrement aux archétypes, c'est-à-dire aux modèles de modélisation des représentations des personnages. Ces modèles sont nombreux, évoluent avec le temps, d'un jeu à un autre et se basent dans certains cas sur des archétypes déjà présents dans la littérature, le cinéma ou encore d'autres jeux. On remarque une tendance dans l'industrie, particulièrement dans les AAA, c'est-à-dire les jeux dont les moyens de production et de promotion sont importants, à se cantonner à des stéréotypes genrés pour créer du contenu. Il faut également noter les évolutions récentes dans les jeux dits AAA. On peut en relever plusieurs types : l'augmentation de personnages féminins jouables ; une moins grande importance des rôles sexués (surtout allant dans le sens des femmes qui peuvent occuper des rôles traditionnellement masculins : soldate, guerrière indépendante³) ; la baisse de l'hypersexualisation des personnages féminins. Par hypersexualisation, j'entends la tendance à sexualiser les corps, principalement féminins, autant au niveau du physique (mise en avant des formes), de l'attitude, du comportement ou encore de la voix dans les univers médiatiques.

Une grande partie de l'analyse se concentrera sur les personnages vidéoludiques. Mis à part dans certains jeux de gestion ou de casse-têtes, les personnages sont l'outil principal par lequel le ou la joueur·euse peut interagir avec le monde du jeu régi par ses propres logiques internes (Barnabé, 2018). Comme l'indique l'auteure, les personnages « incarnent la dimension "humaine" de l'univers représenté, son caractère habitable » (*Ibid.*, para. 84). Les personnages ont en effet une matérialité dans le monde du jeu : ils ont un corps, portent des habits, réalisent des interactions, créent des liens avec les autres personnages, ont des avis, des pensées, etc. C'est dans ce cadre que l'on peut utiliser les termes de diégèse, diégétisés ou diégétiques. En traitant du milieu filmique, Souriau, cité par Boillat (2009), explique que les personnages ont des propriétés dites « diégétiques », ce qui signifie qu'ils font partie de « l'intelligibilité [...] [de] l'histoire racontée, [du] monde supposé ou présupposé par la fiction » (Boillat, 2009, p. 222). La diégèse s'inscrit et nourrit le *lore*, qui désigne la logique de l'univers dans lequel le jeu prend place.

³ Pour prendre un exemple, Horizon Zero Dawn (2017) prend place dans une société matriarcale. Les femmes y jouent donc un rôle central. Aloy, l'héroïne se donne pour quête à la fois d'apprendre d'où elle vient et de libérer le monde dans lequel elle vit de l'emprise des machines. Elle est ainsi une chasseresse combattive et indépendante.

2.2. Naissance du médium et premiers archétypes

Les premiers jeux ont été développés dans les milieux universitaires des années cinquante. Les premiers espaces dans lesquels les jeux vidéo ont été accessibles au grand public, dans les années septante, étaient des salles d'arcade, des espaces dont les hommes se sont rapidement réservé l'usage majoritaire. Les avancées technologiques ont permis dès les années septante, la création de consoles de salon et d'ordinateurs personnels. Cette évolution a permis à la pratique de se féminiser, c'est-à-dire de s'ouvrir à un plus large public féminin (Lignon, 2013) car « le foyer [est] plus favorable à la pratique féminine que les lieux de sociabilités masculines » (Coavoux, 2019, p. 2) tels que les salles d'arcade, et également, de devenir une pratique plus familiale. En effet, les publicités lors des années quatre-vingt mettaient en avant des couples hétérosexuels et leurs enfants (filles et garçons) pratiquant ce loisir⁴. Les premiers jeux à s'être développés dans ce contexte étaient des jeux de réflexe, d'arcade ou de sport. Peu de personnages humanoïdes y étaient représentés, du moins pas précisément en jeu, étant donné les limitations techniques des consoles durant les années septante à début quatre-vingt.

Un jeu classique et typique de cette époque est *Pac-Man*, dont le héros est le personnage éponyme, sorti d'abord sur borne d'arcade en 1980. Malgré le fait que sa représentation s'en tienne à une simple boule jaune, il est tout de même considéré comme masculin. *Ms Pac-Man* (1982), son homologue féminin, est représentée de la même manière que *Pac-Man*, avec l'ajout d'un nœud rose et de maquillage. Les créateur·rices ont ajouté un élément féminin pour la définir comme un personnage féminin, particulièrement dans les illustrations entourant le jeu, comme on le voit dans la figure 2.2.1. Ce type de personnage est défini comme une « *ms. male* » par Anita Sarkeesian (Feminist Frequency, 2013, 18 novembre), une féministe qui a été ciblée par des harcèlements de masse à la suite de sa série⁵ sur les personnages féminins dans les jeux vidéo. Dans la première saison de cette série, *Tropes vs Women in Video Games*, elle définit la *ms. male* comme :

⁴ https://www.youtube.com/watch?v=_yWQ8dnUXL8. Cette publicité (1979-1983) pour la console « Intellivision » de Mattel en est un bon exemple.

⁵ Cette série de vidéos, nommée « Tropes vs Women in Video Games », aborde les dynamiques sexistes des représentations vidéoludiques tout en montrant en quoi ces dernières renforcent les préjugés et attitudes misogynes dans les sociétés contemporaines.

« Une version féminine d'un personnage masculin déjà existant ou étant masculin par défaut. Les personnages *ms. male* sont d'abord définis par leur relation à leur contrepartie masculine, par leurs propriétés visuelles, leur connexion narrative et parfois par des matériaux promotionnels »⁶ (traduction personnelle du passage à partir de 3 minutes 22).

Figure 2.2.1 : Illustration du jeu *Ms Pac-Man* (1982) qui était présente au-dessus de l'écran de la borne d'arcade du jeu



Source : Namco.

L'archétype de la *ms. male* est présent dans de nombreux médias. La BD ne fait pas exception avec l'exemple de la Schtroumpfette, qui est le seul personnage féminin de la série. En plus de correspondre à l'archétype de la *ms. male*, la Schtroumpfette permet de relever un principe d'écriture : le principe de la Schtroumpfette, qui a également été prégnant dans les jeux vidéo dès leurs débuts. Ce principe est défini par Pollit, citée par Sarkeesian (2013, 18 novembre), comme une œuvre n'ayant qu'un seul personnage féminin parmi des personnages masculins. Le procédé scénaristique de la Schtroumpfette fonctionne bien de pair avec l'archétype de la *ms. male* car il permet de créer un unique personnage féminin, directement calqué sur les personnages masculins de l'œuvre. La particularité du personnage féminin se limite au fait d'être une femme alors que les personnalités des autres personnages sont plus développées et exploitées (Sarkeesian, 2013, 8 novembre). Pour reprendre l'exemple des Schtroumpfs, la Schtroumpfette a comme spécificité d'être une femme, là où les personnages masculins sont présentés comme plus diversifiés (le Schtroumpf paresseux, costaud, coquet, etc.). Ainsi, L'archétype de la *ms. male* fut dominant dans certaines productions vidéoludiques des années quatre-vingt à deux mille. Dans cet archétype, le féminin est mis en scène comme « l'autre » et le masculin comme la base, la norme. La notion d'androcentrisme (Bourdieu,

⁶ « A female version of an already established or default male character. Ms. Male Characters are defined primarily by their relationship to their male counterparts via their visual properties, their narrative connection or occasionally through promotional materials. »

1998) applicable à de nombreux domaines, semble pertinente pour expliquer cette tendance. Ce concept permet de montrer aussi comment le point de vue masculin, prégnant dans le jeu vidéo, est considéré comme sujet neutre et universel, alors que le point de vue féminin est considéré comme l'altérité. On parle aussi de « male gaze », concept dont je traiterai dans la méthodologie.

D'autres archétypes vont placer les personnages féminins dans une position périphérique vis-à-vis de leur rôle et du récit. Ainsi, l'archétype de la demoiselle en détresse, souvent utilisé dès le début des jeux vidéo, est resté prégnant dans les années nonante (Dietz, 1998). Ces demoiselles en détresse occupent des rôles sans importance, ne savent ou ne peuvent pas agir et ont comme unique rôle de se faire enlever puis être sauvées par les protagonistes (Kondrat, 2015). La version classique de cette trame se conclut par la libération de la princesse qui tient le rôle d'une récompense. Souvent, le protagoniste embrasse la demoiselle. On ne compte plus les licences utilisant cette trame : *The Legend of Zelda*, *Mario*, etc. Bien sûr, cette trame peut être adaptée : on peut voir dans les jeux récents de ces licences une évolution de la place des princesses à sauver, comme j'en parlerai plus tard.

2.3. La reconstruction d'un public masculin, l'archétype de la femme au frigo et les femmes objectifiées sexuellement

Deux entreprises vont dominer le marché à partir du milieu des années quatre-vingt et du début des années nonante : Nintendo et Sega. Nintendo a été la première entreprise à lancer une campagne de marketing plus étudiée, sans pour autant avoir une réelle idée de la variété des joueur·euses. Ces campagnes se fixent sur un public cible, jeune et masculin, dans l'optique de s'insérer dans le marché des « jouets » (Genvo, 2008). Une console portable de Nintendo, sortie en 1989, se nomme même la *Gameboy*. Sega, quant à elle, revendique de toucher un public plus mature, ce que l'on peut observer autant dans les publicités que dans les thèmes abordés dans les jeux (*Ibid.*). Interviewé dans un documentaire de *Game Spectrum* (2020, 7 janvier), le maître de conférences et concepteur de jeux vidéo, Sébastien Genvo indique que les thèmes des jeux étaient liés à la masculinité, à la virilité, à la violence. Toujours selon lui, l'industrie considère à cette époque les garçons comme le public principal des jeux vidéo et a donc voulu créer du contenu dans l'optique de leur plaire. Afin de toucher ce public masculin et dans une

optique d'exportation, les jeux vidéo usaient principalement de thématiques de violence, qui poussent à l'action. En effet, selon l'auteur, en faisant appel à des émotions de peur et à l'usage de la violence, l'industrie pense pouvoir parler à des garçons de toutes nationalités ou cultures car, comme le dit Kline, cité par Genvo (2008), la violence serait un « idiome culturel qui ne requiert pas de traduction à l'intérieur des marchés transnationaux du divertissement » (*Ibid.*, p. 45). Genvo indique donc que la « prégnance de modèles de jeux empreints de masculinité militarisée a une cause marketing » (*Ibidem*). Ainsi, Brenda Laurel, ancienne game designeuse chez Atari et Activision, considère que l'invisibilisation du public féminin était une prophétie auto-réalisatrice (Lien, 2013, 2 décembre). En effet, dans les années nonante, l'accent mis par l'industrie sur les publics masculins va renforcer l'idée qu'il n'y a que les garçons et les hommes qui jouent aux jeux vidéo. La consolidation de cette croyance entraîne un effet rétroactif, qui va encore largement souligner la place centrale des hommes comme public du marketing vidéoludique.

C'est ainsi qu'à cette époque les jeux mettaient parfois en avant des femmes sexualisées dans leurs publicités, sur les jaquettes ou parfois dans les jeux en tant que personnages jouables ou non. Ci-dessous (figures 2.3.1.), se trouvent les publicités d'une console populaire des années nonante et du troisième opus de *Tomb Raider* où l'on voit l'héroïne, Lara Croft dénudée. Elle est une aventurière, équivalent féminin d'Indiana Jones, créée pour correspondre aux fantasmes masculins : elle est jeune, jolie, a une poitrine proéminente et est sexualisée autant au niveau du *gameplay* (gémissements lorsqu'elle meurt) que de sa représentation visuelle. Un phénomène relevé par Jansz et Martis (2007) porte même son nom : « le phénomène Lara ». Ce phénomène montre que, même si les personnages féminins sont autant représentés que les personnages masculins, l'accent est particulièrement mis sur des caractéristiques féminines sexualisées. Elles occupent des rôles centraux mais sont tout de même réduites au statut d'objet sexuel, pour un public spécifique, de jeunes adolescents hétérosexuels.

Figure 2.3.1 : Publicités pour la console Sega Saturn (1995) et *Tomb Raider* (1998)



Sources : Sega et Eidos Interactive

Nous pouvons relever aussi, toujours dans les années nonante, un archétype provenant directement des comics et qui a pris plus d'importance dans les jeux vidéo à cette époque : la femme au frigo (Sarkeesian, 2011, 7 avril). Il s'agit de tuer, d'entraver (mettre au frigo) un personnage féminin pour permettre le développement d'un ou plusieurs personnages masculins. La femme au frigo n'est pas développée avant sa mort, elle ne sert que l'histoire du protagoniste. Cet archétype a été utilisé dans des œuvres où l'on incarne un homme se vengeant de la mort d'une femme aimée (sœur, femme, mère, etc.). Pour prendre l'exemple de *God of War I*, le personnage principal, Kratos, perd la raison après avoir pactisé avec un Dieu. Il assassine de nombreuses personnes dont sa propre femme et sa fille et c'est de cet événement que découle le reste du scénario. La manière dont les femmes au frigo sont tuées est différente de la mort des héros. Elles peuvent mourir de manière très violente et se retrouvent sans défense contrairement à une mort héroïque.

2.4. Massification des jeux vidéo, #GamerGate et l'essor des jeux indépendants

Les années deux-mille voient se développer la massification des jeux vidéo et de ses publics : de plus en plus de femmes, d'adultes, de personnes provenant de différentes classes sociales jouent à des jeux vidéo. L'augmentation de la part de filles et de femmes qui jouent a motivé la création de jeux *Barbie* ou les *Sims* (Kondrat, 2015). L'industrie a développé son marketing sur les stéréotypes selon lesquels les filles aiment uniquement jouer à la poupée, décorer des maisons, etc. (*Ibid.*). Cependant, la réalité économique joue

également un rôle : les industriels ont voulu traduire, sous forme de jeux vidéo, des jouets populaires a priori destinés aux filles. On peut compter de nombreux jeux sur la console Nintendo DS (2004), tels que les épisodes de la série *Léa Passion*, des jeux *Disney*, etc. La création de contenu basé sur des stéréotypes est une stratégie simple et efficace pour l'industrie, cette dernière s'y est donc cantonnée (*Ibid.*). La création de jeux vidéo « pour les filles » a pourtant permis, comme dans mon cas, un contact avec le médium qui ne se serait potentiellement pas produit sans l'existence de ce type de jeux. En effet, des parents ont pu acheter des consoles à leurs filles car certains jeux mettent en scène des jouets familiers (*Disney*, *Pet Shop*, *Lego Friends*, etc.). En plus de cette féminisation de la pratique, on remarque plus généralement la massification et donc l'élargissement à des publics plus variés. Le développement récent des jeux sur mobile a permis à quiconque ayant un smartphone et accès à Internet, de jouer autant pour de longues séances que de manière plus ponctuelle à des jeux dits « casual » comme *Candy Crush*. Le jeu sur mobile est même devenu la pratique vidéoludique principale : aux États-Unis, en 2020, ce sont 63% des joueur·euses adultes qui jouent sur smartphones (ESA, 2020).

Le champ vidéoludique a été secoué en 2015 par une importante controverse en ligne : le « #GamerGate », qui a joué un rôle important dans la genèse des critiques et leur visibilité, en lien avec les jeux vidéo et les questions de genre. En effet, les représentations de genre et le sexisme de ce milieu ont été vivement condamnés entre autres par de nombreuses féministes et des personnes invisibilisées dans le milieu. Cette controverse s'inscrit dans une plus grande vague de réactions violentes émises par certain·es joueur·euses et par des gens travaillant dans l'industrie envers le « progressisme » (ici vu comme le féminisme, les luttes antiracistes, LGBT+, etc.) qui s'immiscerait dans le milieu du jeu vidéo (Audureau, 2014, 15 septembre et 22 août). Ce qui est visé à travers ce que je nomme ici « progressisme », sont les représentations plus diverses et variées de personnages (femmes noires, LGBT+, etc.). Les débats ne se sont pas déroulés uniquement sous les feux des médias mais surtout au sein des communautés en ligne de passionné·es de jeux vidéo. Le discours « *SJW [Social Justice Warriors] are ruining video games* » a été énormément relayé, dans des forums et des plateformes telles que Twitter ou Youtube. Les dénommé·es « *social justice warriors* » (combattant·es pour la justice sociale) ou SJW sont les progressistes dont j'ai parlé plus haut. Ils sont vu·es par certains acteurs du champ comme des personnes, selon leurs mots, « forçant leur agenda politique ». Ceux-ci peuvent être détesté·es parce qu'ils critiquent des archétypes dominants dans

l'industrie ou parce qu'ils seraient la raison de l'inclusion de certaines minorités représentées dans les jeux et donc d'une soi-disant exclusion des hommes, les personnes blanches et hétérosexuelles. Anita Sarkeesian, citée plusieurs fois dans mon mémoire, a été la cible d'un harcèlement de masse de la part de joueurs et de professionnels du jeu vidéo, car elle pointait justement des représentations qu'elle jugeait problématiques comme l'hypersexualisation ou l'objectivation des personnages féminins. Une réelle tension existe au sein de la culture vidéoludique entre des postures progressistes et des postures conservatrices et exerce une influence dans l'évolution des productions actuelles.

Comme l'indique Planques (2017) dans un article brossant un portrait des représentations actuelles dans les jeux vidéo, c'est à partir de cette époque qu'on retrouve un nombre croissant de personnages féminins plus indépendants, moins objectifiés, s'accordant aussi aux stéréotypes de la masculinité virile, c'est-à-dire l'agressivité, la violence ou encore le sang-froid. Cette tendance suit le « phénomène Lara » que j'ai évoqué plus haut. Planques (2017) nomme cet archétype « l'héroïne forte ». Même si ces personnages ne sont plus uniquement des femmes-objets, ces représentations entretiennent la valorisation des caractéristiques traditionnellement masculines (*Ibid.*). Les qualités vues comme traditionnellement « féminines » sont moins valorisées donc moins représentées chez les protagonistes. Parmi celles-ci, on peut noter la douceur ou le « care » (Gilligan, 2008). Ce dernier concept relève du fait que les femmes ont un intérêt (non naturel) à prendre soin et à faire attention aux autres. Cette tendance se retrouve également dans les façons de résoudre le conflit. Celle-ci se ferait chez les personnages masculins et les hommes, sur base de règles de justice, alors que chez les personnages féminins et les femmes, la dimension relationnelle aurait plus d'importance. Cette tendance se remarque dans les innombrables jeux d'action où un personnage masculin se vengerait pour rendre justice à la suite du décès d'un de ses proches. La résolution de conflit par l'écoute, le souci de l'autre est très peu représentée dans les jeux, particulièrement chez les personnages masculins. Les caractéristiques stéréotypiquement masculines et les personnages masculins sont moins questionnés et critiqués que leurs homologues féminins. La norme reste donc encore le « masculin ». On relève dans les jeux vidéo une survalorisation des caractéristiques traditionnellement masculines comme la « force physique, agressivité, capacité de combat » (Planques, 2017, p. 5).

Ce que je viens d'expliquer représente la majorité des jeux AAA : les jeux indépendants, quant à eux, sont ceux dans lesquels on peut remarquer le plus de diversité en termes de représentations de genre, de race, etc. En effet, ceux-ci proviennent de petits studios ou de développeur·euses indépendant·es qui sont assez libres créativement et participent parfois à des sous-cultures vidéoludiques⁷. Par exemple, dans la catégorie des « queer games », il n'est pas seulement question de représenter des personnages LGBTQ+ mais aussi de s'intéresser à leurs ressentis dans le but de « défaire les stéréotypes » : « Le premier [critère de visibilité] montre, le second [critère de sensibilité] défait les stéréotypes. Un queer game ne va pas réduire un personnage à son apparence ou sa sexualité, il partagera le ressenti, les obstacles quotidiens des personnes marginales » (K-miye, 2021, 13 janvier). Les producteur·rices de jeux vidéo tentent de se défaire des stéréotypes de genre et de l'hétéronormativité autant présente dans les jeux que dans la société. Ce phénomène se remarque par la création de contre-cultures vidéoludiques centrées, par exemple, autour d'enjeux identitaires comme le cas des communautés LGBTQ+.

Comme la description dense précédente permet de le remarquer, les personnages féminins ont historiquement été construits sur base d'archétypes les reléguant à des rôles secondaires et stéréotypiquement féminins. Des évolutions récentes peuvent toutefois être relevées, les personnages féminins occupent des rôles de plus en plus centraux dans les scénarios. Malgré ces évolutions, des résurgences d'anciens archétypes peuvent être perçus dans les jeux contemporains. Les créateur·rices ont tendance à cantonner les personnages masculins à des valeurs typiquement masculines, alors que les personnages féminins ont été construits, principalement dès les années nonante, à partir de ces caractéristiques, comme en témoigne le personnage de Lara Croft. Ainsi, ma question de recherche se construit autour des différences de traitement des personnages selon leur genre : comment des archétypes de personnages témoignent-ils des disparités de genre et des évolutions récentes du médium vidéoludique ?

⁷ J'entends par sous-cultures vidéoludiques, le contraire de la culture vidéoludique dominante. Je les considère donc comme des cultures du jeu vidéo marginalisées construites autour de publics spécifiques (minorités de genre, sexuelle, ethnique, ...) ou de sujets spécifiques (la construction identitaire dans le cadre de l'appartenance à une minorité par exemple).

3. Cadre théorique

Plusieurs concepts vont être mobilisés afin de répondre à ma question de recherche. D'abord, seront abordés les concepts de représentations et d'archétypes vidéoludiques. L'exploration des modes de représentation permettra ensuite d'introduire les concepts d'inclusivité et de diversité, notamment en discutant des écarts entre les archétypes vidéoludiques et la diversité culturelle des sociétés contemporaines. L'accent sera enfin mis sur les apports théoriques des études de genre, qui soulignent par exemple l'importance d'une étude relationnelle des phénomènes genrés, prenant en compte l'ensemble des acteurs et des actrices.

3.1. Les représentations et les archétypes vidéoludiques

Tout d'abord, les représentations dans les médias se basent sur des constructions et normes sociales (les représentations sociales), qui vont donc les influencer. Celles-ci s'inspirent de stéréotypes et peuvent aussi les alimenter. Les médias jouent en effet un rôle dans la reconstruction et l'alimentation de ces représentations. Selon Py (2004), les représentations sociales comportent également une dimension pratique, dans la mesure où elles servent aux individus à comprendre le monde et participant à le construire et à y développer leur agir. Elles servent de base stable, partagée par les individus.

Moscovici (2003) indique qu'« en se représentant une chose ou une notion, on ne se fait pas uniquement ses propres idées et images. On génère et transmet un produit progressivement élaboré dans d'innombrables lieux selon des règles variées. Dans ces limites, le phénomène peut être dénommé représentation sociale. » (*Ibid.*, p. 83). Les jeux vidéo ne sont donc pas de simples « canaux de transmission [...] de contenus [...] préconfigurés » (Papi, 2018, p. 108). Comme l'indique Shaw (2009) en citant King et Krzywinska (2006), ceux-ci doivent être compris dans un contexte précis : « les jeux doivent être situés dans les cultures dans lesquelles ils sont trouvés, en incluant le plus large contexte industriel/économique »⁸ (traduction personnelle de Shaw, p. 232). De plus, les biais inconscients des créateur·rices rentrent en compte dans la création. Comme l'indiquent Lynch *et al.* (2016), la supériorité numérique des hommes dans l'industrie des

⁸ « Games have to be situated within the cultures in which they are found, including the wider industrial/economic context. »

jeux vidéo oriente et cadre la perspective. On se retrouve face à des modèles hégémoniques dans une industrie dominée par les hommes, qui crée parfois intentionnellement ou non du contenu pour un public masculin. Pourtant, on ne compte actuellement pas plus de joueurs que de joueuses. Le fait que les hommes soient majoritaires dans la création des jeux n'est pas anodin. Comme l'indique Bonenfant (2016), les jeux sont « à la fois une forme langagière et discursive qui performe le réel, à la fois une série d'actions performées qui produit la réalité sociale » (para. 17). Ce qu'elle nomme la performance renvoie à l'interactivité donc aussi à l'expérience corporelle de jouer aux jeux vidéo. Par ce qui est programmé par les concepteurs, les jeux vidéo peuvent ainsi véhiculer des valeurs morales (*Ibid*) qui peuvent être incorporer et réapproprier par les joueuses et les joueurs.

En se basant sur des publicités, Lebel (2005) indique que :

« [les] images sont des objets ajoutés au monde, des textes non-dits mais parlants, ainsi que des représentations construites et agissantes. Elles transportent des stéréotypes et des croyances de tous ordres et donnent lieu à des réceptions très variées selon que l'on est femme ou homme, de culture et de milieux différents » (p. 1).

Les images peuvent jouer un rôle dans la (re)construction du monde social lui-même :

« Si le regard a été colonisé par le voyeurisme mâle et marchand, le partage de regards subversifs par le féminisme est nécessaire tant pour donner des formes aux expériences subjectives et collectives capables de produire des définitions et des images de la féminité qui permettent aux femmes de s'identifier autrement qu'en tant que marchandises » (p. 3).

Les stéréotypes peuvent influencer indirectement des comportements et des attentes. En effet, un stéréotype (composante cognitive), quoiqu'il adresse, induit un préjugé (composante liée à l'affect) qui, lui, peut mener à de la discrimination (composante comportementale) qui va alimenter le stéréotype et ainsi de suite (Légal, Delouvée, 2015).

Les jeux vidéo, à l'image d'autres types de productions culturelles, structurent les attentes concernant les normes de genre. En effet, les représentations fréquentes de femmes

hypersexualisées et soumises expliquent en partie l'internalisation de stéréotypes concernant les femmes faibles, dans des positions de « victimes » et d'objets sexuels. On peut dire que les jeux vidéo ont un pouvoir de renforcement des normes sociales et des relations de pouvoir dans la société (Kondrat 2015, basé sur Nielsen, Smith & Tosca, 2008).

Une représentation est produite par quelqu'un (ou par un groupe) sur base de sa créativité et des normes intériorisées et est mobilisée dans des discours ou des productions destinés à un public (visé ou non). La place du ou de la joueuse n'est donc pas à oublier ici. En citant Neitzel (2005), Cayatte (2018) explique que les joueur·euses ont un pouvoir d'interprétation et une responsabilité limitée sur la construction de l'intrigue du jeu. Cette responsabilité est limitée dans le sens où ce sont les créateur·rices qui mettent en place l'histoire et l'éventail de possibilités qui sont retranscrites sous la forme d'un programme informatique. Le ou la joueuse n'est pas consciente du travail en amont et des mécanismes informatiques et des processus créatifs. On retrouve donc dans un jeu deux parties du « récit cadre » (Krichane, 2014). Une partie figée qui reprend les cinématiques figées et les dialogues automatiques. Une partie actualisée et dynamique qui est composée de récits résultant des actions anciennes ou récentes (selon les mécanismes de fonctionnement des jeux) du joueur ou de la joueuse. Cayatte (2018) distingue donc l'« expérience cadre » (premier point) et la « procédure » (deuxième point), cette dernière désignant donc « [les] manières dont le joueur procède à l'intérieur d'un espace de jeu » (Cayatte, 2018, para. 16).

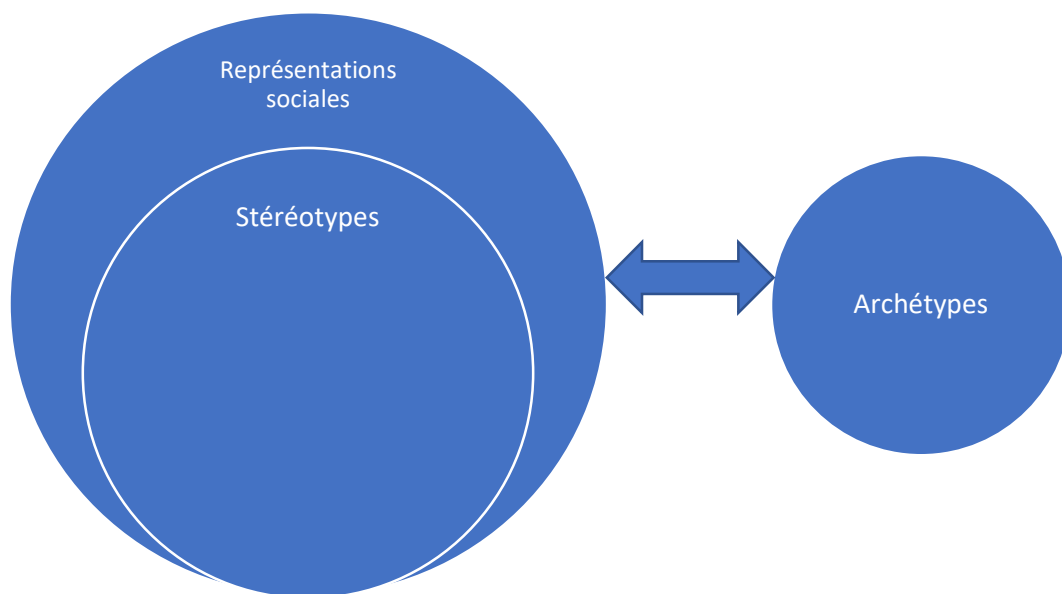
Venons-en au terme « archétype » qui est au centre de mon analyse. Il est comparable à « trope », en anglais, qui signifie « un pattern commun dans une histoire ou un attribut reconnaissable dans un personnage qui transmet de l'information à l'audience »⁹ (traduction personnelle de Sarkeesian, 2011, 7 avril). Les archétypes sont des ensembles de représentations réutilisées et réutilisables formant donc une base créative. Les archétypes évoluent avec le temps et le contexte pour s'adapter aux représentations sociales qu'ils alimentent également. En effet, autant que d'autres médias, les jeux vidéo alimentent et se nourrissent des représentations sociales autour des questions de genre. Dans ses travaux sur la mémoire et la remédiation, Erll (2011) explique que des éléments

⁹ « A common pattern in a story or a recognizable attribute in a character that conveys information to the audience. »

culturels tels que les croyances et les représentations sont réinterprétés et réadaptés dans les médias, selon les règles et fonctionnements spécifiques de ceux-ci. De plus, le jeu vidéo est actuellement un média central dans le déploiement des pratiques culturelles actuelles.

Ainsi, comme schématisé dans la figure 3.1, les stéréotypes sont une composante des représentations sociales. C'est à partir de ces ressources cognitives que vont être construits des archétypes qui vont également alimenter les stéréotypes et donc les représentations sociales.

Figure 3.1 : schéma personnel de l'articulation des concepts de représentations sociales, stéréotypes et archétypes



L'archétype de la demoiselle défini précédemment est l'exemple que je vais reprendre ici. Il est maintenant moins utilisé que dans les jeux vidéo des années quatre-vingt. Celui-ci a énormément évolué, comme on le voit avec l'exemple de la princesse Zelda qui n'est plus, dans l'épisode *Breath of The Wild* (Nintendo, 2017), la princesse inactive à sauver comme dans les premiers opus de cette licence. Un autre exemple peut être trouvé avec Peach qui, dans *Super Mario Odyssey* (2017), est enlevée par Bowser qui cherche à se marier avec elle. L'objectif de Mario est de la libérer des griffes de cet antagoniste. À la fin du jeu, Mario la libère. Ce dernier et Bowser tentent de séduire Peach, qui refuse leurs avances et s'enfuit. On voit donc que cette trame ne se conclut pas nécessairement par le

baiser entre la princesse et son sauveur. La demoiselle en détresse n'est plus nécessairement une récompense. Certains archétypes évoluent donc plus ou moins rapidement et parfois dans un souci d'inclusion. Il y a également de nouveaux archétypes qui peuvent voir le jour comme dans *The Last of Us Part II*, jeu qui sera analysé par la suite.

Malgré des évolutions, de nombreux archétypes restent cantonnés à des représentations stéréotypées des normes de féminité, de masculinité légitimes (non inclusif au genre mais aussi à la race, etc.). On peut surtout l'observer pour des archétypes masculins comme la figure de l'aventurier (non exclusif au jeu vidéo). Comme l'indique Sarkeesian (2011, 7 avril), « un archétype devient un cliché lorsqu'il est trop souvent utilisé »¹⁰. L'utilisation récurrente de certains archétypes peut donner lieu à un manque de diversité dans les représentations des jeux. Le concept de diversité est discuté dans la partie suivante.

3.2. L'inclusivité et la diversité

Le terme d'inclusivité peut être utilisé dans de nombreux contextes. Il est parfois vu comme interchangeable avec des termes tels que « diversité » ou « variété/pluralité ». Il concerne dans mon cas, les représentations et la nécessité de présenter des personnages et des récits plus diversifiés dans les jeux vidéo. Shaw (2010) indique que les industries vidéoludiques tendent plutôt à pluraliser qu'à diversifier les représentations. L'idée de diversification renvoie au fait qu'il ne suffit pas d'ajouter des personnages provenant de minorité (pluralisation) mais qu'il est nécessaire de réellement les intégrer au récit de manière cohérente et pertinente. Dans les productions vidéoludiques, on peut dire qu'il existe un panel de représentations variées à condition de prendre en compte les créations de studios indépendants et de sous-cultures comme avec les *queer games*, qui sont toutefois moins visibilisés. L'importance de diversifier plutôt que de pluraliser s'intègre dans un programme éducatif et politique de reconnaissance sociale et politique : « cela nécessite que les joueur·euses soient activement confronté·es à du contenu diversifié. La diversité n'est pas le résultat de la demande des audiences, mais plutôt la responsabilité sociale des producteur·ices de médias »¹¹ (traduction personnelle de Shaw, 2010, p. vi).

¹⁰ « A trope becomes a cliché when it's overused. »

¹¹ « It requires that players are actively confronted with diverse content. Diversity is not the result of demand by audiences, but is rather the social responsibility of media producers. »

Il y a une réelle demande pour des jeux représentant de la diversité. Dans une enquête de Newzoo (2020) basée sur 4 000 joueur·euses du Royaume Uni et des États-Unis, 45% des répondant·es disent ne pas jouer à certains jeux parce qu'il ont l'impression qu'ils ont été créés pour un autre public, masculin. Une des raisons est entre autres la domination de la figure de l'homme blanc hétérosexuel, cisgenre dans ces représentations et des femmes hypersexualisées et objectifiées. En se basant sur la « social identity theory » de Tajfel (1978), Lynch *et al.* (2016) indiquent que les représentations « négatives » (ici comprises comme stéréotypées) et répétées de personnages féminins peuvent mener les femmes à éviter les jeux vidéo et ainsi avoir un impact sur la perpétuation de l'image masculine du médium. On se retrouve ici face à un cercle vicieux qui mène à l'invisibilisation des joueuses.

Dans un article de presse sur l'inclusivité dans les jeux vidéo, Jennifer Lufau, la présidente d'Afrogameuses, une association luttant pour la représentation des personnes afrodescendantes dans les jeux vidéo, explique que :

« ça nous donne l'impression qu'on ne compte pas. Qu'on n'existe pas en tant que joueur [...]. On est quand même dans un milieu créatif, où l'on peut imaginer tout ce que l'on veut. Si l'on ne se voit pas, on a l'impression de ne pas exister. On n'a pas de modèles à qui s'identifier, que ça soit dans les jeux, le streaming ou l'esport. Le manque de représentation nous fait croire que tous ces milieux ne sont pas faits pour nous. Et pourtant, nous jouons » (Crochart, 2021, 11 février).

La pression à plus d'inclusivité invite à réduire les écarts entre la population et les manières de la représenter dans les jeux vidéo. Selon Verón (1994), cité par Audibert (2018) dans un article traitant de la presse magazine masculine et plus largement des représentations et de la transgression de genre, « les médias structurent et encadrent nos rapports au monde et notre quotidien en étant « prescripteurs de valeurs, d'attitudes, de perceptions et de comportements » (*Ibid.*, p. 17). Avoir un panel de représentations diverses et variées des personnages, peu importe le genre, peut avoir un effet positif sur la normalisation d'attitudes et de comportements. Les femmes peuvent aussi être représentées comme fortes, indépendantes et combattives et les hommes comme doux et attentionnés. Une multiplicité de représentations permet la diversification de modèles perçus comme légitimes. On ne parle cependant pas d'une influence directe des

archétypes sur les comportements des joueur·euses. Ceux-ci sont en effet capables de prendre distance avec les représentations présentes dans les productions culturelles sans pour autant construire un discours critique sur les contenus. Par exemple, on ne peut pas dire que tous les jeux vidéo exposant des scènes de violence en font l'apologie. Toutefois, on remarque des manières récurrentes de construire des récits, dans les jeux, qui peuvent influencer les représentations sociales des joueurs et joueuses.

Dans un article sur l'identification aux personnages vidéoludiques, Adrienne Shaw (2010) indique que l'interactivité du médium permet, plus que d'autres médiums, l'identification des joueur·euses. En plus d'être vecteurs de figures référentielles sur base desquelles les individus peuvent construire leurs identités, les jeux vidéo peuvent aussi être des espaces dans lesquels les joueur·euses peuvent expérimenter et performer leur genre et leur identité (Krobová et *al.*, 2015). Ces pratiques peuvent être réalisées plus facilement et sans les répercussions qui peuvent arriver dans leur vie de tous les jours (porter une jupe en tant que garçon, incarner un homme en tant que personne qui s'interroge sur son identité de genre, etc.). Les identités des joueur·euses ne définissent donc pas nécessairement si iels vont s'identifier ou non aux personnages (Shaw, 2010).

Dans un article sur l'inclusivité dans les jeux vidéo, Fanny Lignon, docteure en études cinématographiques et audiovisuelles, indique :

« J'ai le sentiment que le jeu vidéo est vraiment l'endroit par où les choses peuvent changer, nous confie l'universitaire en parlant des représentations de genre. Tenez : aujourd'hui j'ai envie d'être un homme. Dans la vie réelle, ce serait compliqué. Dans un jeu vidéo, je peux essayer, provisoirement, pour voir. Je peux aussi choisir une posture. Me comporter comme un héros ou comme un lâche, égoïstement ou de façon altruiste. Tout cela sans aucune conséquence sur ma vie sociale. Que cet ensemble de possibles soit en permanence accessible peut libérer, peut apaiser. C'est une ouverture formidable, et pas seulement quand on est dans une période où l'on se cherche » (Crochart, 2021, 11 février).

Les principaux freins à la représentation de contenus diversifiés viennent parfois de l'industrie mais particulièrement d'un certain public minoritaire mais très visible sur Internet. Des contestations, particulièrement de joueurs réactionnaires, font souvent

surface lors de la sortie de jeux mettant en scène des femmes, des personnages LGBT+ ou racisés par exemple. *The Last of Us 2* (2020) est un cas assez tristement célèbre. De nombreuses personnes se sont indignées de jouer des personnages féminins non-stéréotypés : Ellie, une femme lesbienne et Abby, une femme très musclée qui ont été l'objet de vives critiques. J'ai déjà parlé précédemment du discours « SJW are ruining video games »¹² utilisé par certain·es afin de s'opposer à des représentations diversifiées. Le fait de représenter moins d'hommes cisgenres et hétérosexuels dans des médiums permet de laisser la place à d'autres types de personnes qui n'étaient auparavant pas ou très peu visibilisées. Comme l'indique Crochart (2021, 11 février), les questions d'inclusivité touchent aux privilèges de certain·es à être plus représenté·es que d'autres. En effet, la diversification des représentations dans les jeux, et particulièrement des personnages principaux, peut entraîner des formes de blessures morales, dans le sens d'Axel Honneth (2013). La masculinité hégémonique, construite à partir de sa position dominante, se voit être confisquée de ce privilège, ce qui peut engendrer des frustrations et des mécontentements chez les hommes. La diversification est donc vécue comme l'accaparement du droit à être représenté de manière majoritaire. L'analyse peut paraître radicale mais les réactions des joueurs peuvent parfois être très fortes. L'exemple suivant montre comment ces blessures morales peuvent parfois découler sur de la violence physique ou verbale.

La femme ayant prêté sa voix à Abby (*The Last of Us : Part II*, 2020) a par exemple fait face à une vague de cyber-harcèlement, sur le simple motif qu'Abby soit une femme musclée. Pourtant, mettre en scène et valoriser des personnes minorisées, souvent absentes ou mal exploitées dans les jeux, peut être bénéfique à plusieurs niveaux. Comme l'indique Shaw (2010), à la fois, les identités de personnes stigmatisées peuvent être valorisées, mais pas uniquement : les personnes en position privilégiée peuvent prendre conscience de l'existence de ces identités et apprendre à respecter ces différences. La représentation n'importe pas uniquement pour les personnes invisibilisées.

¹² « Les SJW ruinent les jeux vidéo. »

3.3. Le genre

Le dernier concept au cœur de mon mémoire est celui de « genre ». Le genre est au centre d'un champ de recherche spécifique et interdisciplinaire du même nom : les études de genre. Même si je ne m'intéresse pas ici directement à des personnes mais à des personnages, donc à des représentations du genre, les études de genre permettent de mieux cadrer mon objet.

L'approche des études de genre propose quatre choix théoriques et démarches qui sont décrites par Bereni *et al.* (2010). Tout d'abord, il est important d'avoir une vision **non essentialiste**, donc constructiviste, des différences entre les hommes et les femmes. Cette approche prend sens autant en tant que choix analytique qu'impératif politique : « la remise en cause de la naturalité des rapports entre les sexes comme levier de libération des femmes » (Bereni *et al.*, 2010, p. 3). Ainsi, on ne doit pas considérer, par exemple, la féminité comme un caractère inné, donc biologique, des femmes, mais plutôt comme un acquis qui se construit tout au long de la vie. L'essentialisme, quant à lui, va plutôt inférer que les différences de comportements individuels proviennent de différences biologiques entre les sexes. Avant même l'existence concrète des études de genre, la philosophe Simone de Beauvoir disait que l'« on ne naît pas femme, on le devient » (ce qui vaut aussi pour les hommes). C'est cette rupture nette avec l'essentialisme qui fait les études de genre. Dans de nombreux jeux vidéo, les créateur·ices respectent les normes supposées de genre (donc la féminité et masculinité) comme si elles étaient naturelles et donc allant de soi. Ainsi, le genre du personnage infléchit la plupart des rôles qui lui sont attribués.

Ensuite, il importe de considérer la problématique comme **relationnelle**. En effet, c'est la mise en parallèle des représentations des personnages féminins et masculins, ou comment elles sont construites en opposition l'une à l'autre, qui importe. Dans cet aspect relationnel, j'inclus aussi les joueur·euses et la composante émotionnelle qui entre en jeu.

L'avant-dernière démarche des études de genre prône la conception des relations sociales de genre en tant que **rapport de pouvoir**. En effet, il s'agit de prendre en compte la hiérarchie qui compose ces rapports et relations sociales, d'où l'existence des termes « patriarcat » ou « domination masculine », signifiant la domination des hommes sur les femmes. Cette asymétrie est construite historiquement et géographiquement et se

reconfigure sans cesse. Dans le cadre des jeux vidéo, le genre est souvent cohérent avec l'univers du jeu (le lore) mais surtout avec les normes du contexte (géographique et temporel) de création. Comme on le verra, les représentations des masculinités diffèrent par exemple entre les productions japonaises et américaines. J'en parlerai justement dans le cas de *Nier : Automata* et *The Legend of Zelda : Breath of The Wild* que j'analyserai. Il peut également y avoir des variations d'un même jeu selon les localisations de distribution, par exemple dans le cadre de censure dans certains pays tels que la Chine.

La dernière base théorique ne ressortira que très peu dans mon mémoire, mais reste importante à citer : c'est l'**approche intersectionnelle**. En effet, le genre se retrouve à l'intersection entre plusieurs rapports de pouvoirs, dont celui de classe et de race. Dans les jeux vidéo, les personnages racisés restent assez peu représentés ou liés à des stéréotypes : par exemple, des hommes noirs gangsters et des femmes noires vues comme des objets sexuels exotiques (Coville, 2014).

Sur base de ces quatre bases théoriques ou dimensions, Laure Bereni *et al.* (2010) donnent une définition de ce qu'est le **genre** : « un système de bicatégorisation hiérarchisé entre les sexes (hommes/femmes) et entre les valeurs et représentations qui leur sont associées (masculin/féminin). [...] Le genre désigne un rapport social et un diviseur » (p.10). Il est donc important de séparer les concepts de « genre », de « sexe » et « d'identité de genre ». En effet, le genre est un concept sociologique alors que le sexe renvoie à la biologie (les organes sexuels internes, externes, les chromosomes et les hormones). L'identité de genre, quant à elle, est psychologique et désigne le ressenti des personnes. Ce dernier terme entre souvent en tension avec le « genre » étant donné le lien qu'il réalise entre caractéristiques, ressentis individuels et vie sociale. L'identité de genre peut être comprise comme l'appréhension et la présentation de soi en tant qu'individu masculin et/ou féminin s'articulant autour :

« d'une tension dynamique entre, d'une part, des normes "assignées", dans le stock social de connaissances qui servent à appréhender le monde sous une forme typifiée et à orienter les pratiques, et, d'autre part, des éléments personnels de l'identité à partir desquels les individus donnent sens à leurs pratiques et peuvent, dans un processus réflexif, remettre en question le lien entre masculinités/féminités, normes assignées et sexe biologique » (Merla, 2007, p. 160).

Le genre apparaît donc comme une construction sociale, historique et culturelle qui s'élabore au sein d'un système relationnel binaire (entre masculin et féminin) dont les éléments sont en interdépendance, des normes et représentations étant comme rattachées à l'un ou l'autre des deux pôles. Le genre apparaît aussi comme « *performatif* » (Butler, 1990), c'est-à-dire qu'il se matérialise par des gestes, des attitudes, des pratiques répétitives, qui vont contribuer à la construction d'un corps légitime socialement reconnu comme tel. Ainsi, selon Boni-Le Goff (2016), les corps légitimes sont « *socialement construits comme des références – implicites ou explicites* » (p. 159), et vont participer à une catégorisation inter-genrée (opposition masculin-féminin) et intra-genrée (hiérarchie au sein du genre entre celles et ceux qui répondent plus ou moins restrictivement aux normes légitimes en vigueur).

Un autre point qui reviendra souvent dans mon mémoire est la transidentité. Les personnes trans¹³ sont des personnes dont l'identité de genre ne correspond pas au genre assigné à la naissance. Ceux-ci peuvent souffrir de dysphorie de genre, c'est-à-dire d'un mal-être par rapport à cette inadéquation entre leur identité de genre et le genre auquel iels sont assigné·es.

Pour finir, dans le cadre des jeux vidéo, le genre est un univers de possibilités pouvant être exploré créativement et expérimentalement, mais il reste souvent cantonné aux normes dominantes. Les personnages vidéoludiques sont en majorité créés comme cohérents face aux stéréotypes de genre. Ce sont ces limites normatives et leurs reconstructions qui m'intéressent.

¹³ J'utilise ici le terme trans qui est plus large que « transgenre ».

4. Question de recherche et hypothèses

Dans le cadre de ce mémoire, j'ai décidé d'aborder la problématique des disparités de représentations de genre dans les jeux vidéo. Dans ce cadre, j'énonce cette question de recherche : comment des archétypes de personnages témoignent-ils des disparités de genre et des évolutions récentes du médium vidéoludique ? Elle se base sur l'analyse d'un échantillon de quatre jeux d'action, dits AAA (provenant d'entreprises à larges budgets), permettant de rendre compte des évolutions d'archétypes dans le médium, avec une approche illustrative.

Mes hypothèses sont les suivantes :

1. Le genre est un facteur déterminant dans la construction des caractéristiques des personnages vidéoludiques. Autrement dit, il existe une forme de consistance entre le genre d'un personnage et ses caractéristiques propres. Cet élément peut donc constituer un frein à la création de personnages originaux, ne se conformant pas ou peu à des stéréotypes de genre.
2. Les personnages jouables féminins de jeux d'action tendent à être construits à partir de caractéristiques viriles telles que la force, la témérité, etc. qui sont des traits habituellement associés à la masculinité. Leurs représentations visuelles sont néanmoins moins cohérentes, que celles des personnages masculins, avec les logiques internes du jeu (narration ou *gameplay*). Par exemple, une aventurière peut porter un habillement qui ne correspond pas aux actions qu'elle doit entreprendre.
3. À l'inverse, les personnages féminins non jouables ont quant à eux tendance à se conformer majoritairement à des stéréotypes féminins, notamment en faisant preuve de care.
4. Les personnages masculins correspondent à des caractéristiques moins variées que les personnages féminins. On peut remarquer, alors que certains personnages féminins s'emparent de caractéristiques masculines, que ces derniers restent construits à partir de caractéristiques typiquement masculines, que cela soit pour les personnages jouables ou non jouables.

5. Méthodologie

Pour tenter de répondre à ma question de recherche, j'utiliserai une démarche qualitative. Je mènerai mon analyse à l'aide d'une lecture attentive d'un échantillon de jeux qui constituera mon terrain. Je m'inspire de la manière dont de Wildt (2019) a réalisé une lecture attentive de contenus de jeux vidéo sur les questions en lien avec le religieux. La lecture attentive d'un jeu vidéo implique de jouer, rejouer, regarder plusieurs fois des moments jouables ou des cinématiques, etc. La prise de notes lors de mes sessions de jeu¹⁴ sera importante et agrémentée d'éléments extérieurs tels que les discours des développeur·euses ou de certain·es joueur·euses réagissant positivement ou négativement par exemple à des éléments des jeux. Chaque jeu est considéré comme un microcosme social à part entière (à partir des relations entre personnages – gameplay – diégèse) qui sera exploré lors des séances de jeu. De plus, l'accent sera aussi mis sur les acteurs et actrices composant le champ vidéoludique. Ainsi, il convient d'interroger comment ces acteurs et actrices peuvent être la source de renforcement des représentations sociales dominantes ou à l'origine de contenus novateurs, mettant en avant de nouvelles normes d'inclusivité.

Je mènerai cette analyse de contenus sur un échantillon de jeux sélectionnés sur base de leur potentiel illustratif (Pires, 1997) d'archétypes dominants dans les jeux d'action AAA. Le potentiel illustratif des jeux renvoie à leurs capacités à exemplifier les évolutions du médium en matière de représentations de genre et d'archétypes de personnages. Ce potentiel illustratif s'éloigne du potentiel représentatif car il ne s'agit pas de rendre compte de l'état de la production vidéoludique dans son entièreté en décrivant ses dynamiques mais de souligner les évolutions en matière de genre à partir d'œuvres importantes dans le champ vidéoludique.

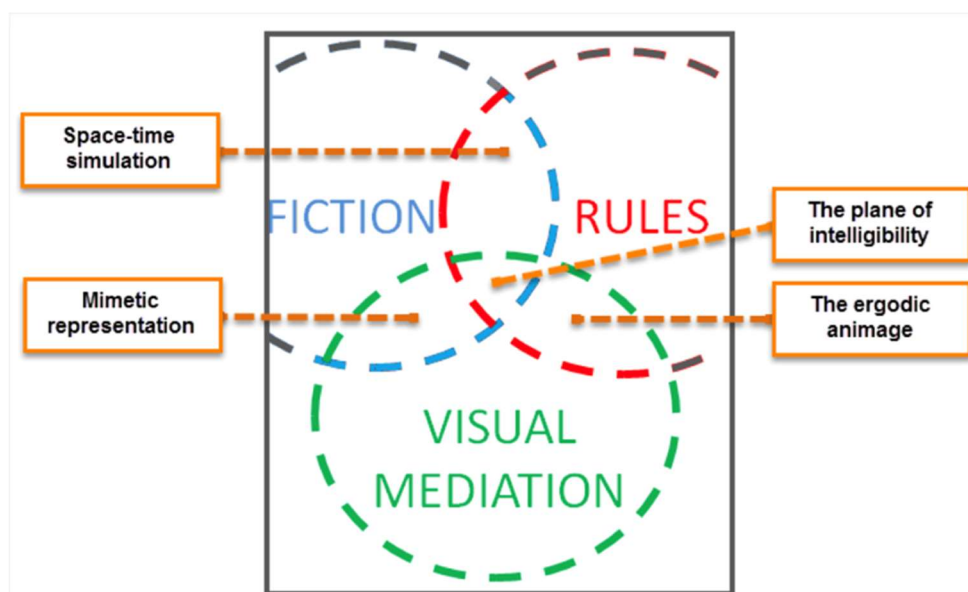
Néanmoins, il n'est pas exclu, dans une démarche itérative, que l'exploration des jeux étudiés permette de révéler de nouveaux archétypes. Cette démarche me permettra d'exploiter les compétences que j'ai acquises au cours de ma carrière de joueuse, donc sans être entravée par des obstacles liés à une non-familiarité avec le média. A la fois, je

¹⁴ Celles-ci ne seront cependant pas incluses dans le travail par manque de temps pour les retranscrire.

suis familière aux manières de fonctionner des jeux (*gameplay*) mais aussi aux représentations dominantes dans le médium.

Ce choix implique de jouer aux jeux étudiés pour analyser plusieurs éléments, les jeux étant multimodaux. Les éléments constitutifs d'un jeu sont de la fiction, c'est-à-dire le scénario, les règles du jeu et enfin la médiation visuelle. Ces aspects se croisent pour créer des ensembles cohérents ou non. Par exemple, on pourrait avoir une guerrière (fiction) qui se bat avec des armes (règles) et qui est habillée en armure légère (visuel). On peut remarquer ici une cohérence entre les différents aspects mais ce n'est pas toujours le cas. En effet, on pourrait avoir un guerrier dans un désert (fiction) qui se bat avec des armes (règles) mais qui ne porte pas de vêtements adaptés à la chaleur (visuel). Les intersections vont à certains moments être relevées lors de mon analyse. L'intersection « ergodic animage » de la figure 5.1, reflète la liberté laissée aux joueur·euses de modifier les représentations visuelles du jeu (personnalisation, utilisation de la caméra). La « space-time simulation » consiste en la liberté de choisir des éléments scénaristiques tels que des réponses lors de conversations avec des PNJ. Le schéma permet ainsi de définir la place centrale des joueur·euses dans l'intelligibilité des jeux. Chacun·e peut comprendre différemment des aspects fictionnels ou visuels et développer leur propre interprétation du produit. Cette composante sera succinctement abordée *via* des avis de joueur·euses que j'intégrerai à mon analyse.

Figure 5.1 : schéma d'analyse des jeux vidéo sur base de trois dimensions



Source : Arsenault et *al.* (2015).

Ces trois aspects (*fiction*, *rules* et *visual mediation*) m'ont guidée à la construction d'indicateurs que j'ai classés en trois catégories :

- Les indicateurs de narration : rôles des personnages, relations aux autres, buts et valeurs de chaque personnage, ainsi que les moyens considérés pour atteindre ces buts et la manière de résoudre les problèmes ainsi que la quête « principale » du jeu qui structure la narration.
- Les indicateurs de gameplay : manière de se battre, d'interagir avec les personnages et les objets, de se déplacer.
- Les indicateurs visuels : représentation du corps (profil général, musculature, couleur de peau, etc.), habillement, langage non verbal, angles de caméra, environnement domestique (habitat par exemple).

L'analyse des données récoltées permettra, de manière transversale, d'étudier la manière dont le genre est représenté dans ces œuvres culturelles et comment elles normalisent et/ou modifient les stéréotypes qui y sont liés. Concrètement, mon analyse se basera sur les personnages principaux des jeux étudiés ainsi que sur certains personnages secondaires pertinents pour une analyse de genre. Je ne pourrai pas, dans un mémoire dont l'échantillon comporte quatre jeux, m'intéresser à tous les personnages, faire des choix est donc indispensable. Pour chaque personnage, je décris en sous-points chaque composante (visuelle, scénario et *gameplay*). Pour l'analyse transversale de chaque jeu, je reprendrai les points centraux de ces descriptions et les articulant avec différents concepts et archétypes développés dans la description dense et le cadre théorique. J'ajouterai également des éléments portant sur la réception, par les publics de joueur·euses, des évolutions observées dans l'échantillon de jeu. Ces réactions sont variées, elles peuvent aller de la forte identification à certains personnages (Link dans *The Legend of Zelda : BOTW*) au rejet total d'autres personnages (Abby dans *The Last of Us : Part II*) par certains groupes de personnes.

5.1. Choix d'échantillon et présentation des jeux

J'ai sélectionné mon échantillon sur base d'une série de critères. J'ai pris la décision de ne sélectionner que des jeux sortis après 2015. C'est, en effet, cette année-là que fusent les critiques progressistes sur les représentations de genre dans les jeux vidéo et le #GamerGate. Comme dit précédemment, c'est à cette époque que l'on peut noter une augmentation de la diversité dans les représentations (Aloy, personnage principal d'*Horizon : Zero Dawn*, est forte et indépendante). Ensuite, j'ai exclu ce qui présentait du contenu narratif secondaire (jeux de casses têtes tels que Tetris ou Candy Crush) pour me concentrer sur des jeux dont les scénarios sont centraux. Ainsi, je me suis décidée à analyser des jeux d'action ou d'action-aventure dans lesquels sont inclus des personnages diégétisés (Barnabé, 2018) et non personnalisables, qui ont donc des liens avec l'histoire et une personnalité propre. Il était important de choisir des jeux où les joueur·euses n'ont pas d'influence directe sur le déroulement du scénario et sa finalité. J'ai recherché des jeux où le genre a du sens. En effet, je me suis centrée sur des jeux avec des humains comme personnages ou, du moins, ressemblant à des humains (les androïdes de *Nier : Automata*). Mon échantillon se base sur des jeux dits AAA, c'est-à-dire à gros budget. J'ai fait ce choix car « ces productions [les AAA] sont les plus soumises aux impératifs de rentabilité qui conditionnent les choix créatifs, et aussi au fait que leur grande visibilité les amène à avoir le plus d'influence sur les joueur·euses » (Planques, 2017, p. 2).

Sur cette base, j'ai choisi quatre jeux. Tout d'abord, deux jeux d'action-aventure japonais, *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) et *Nier : Automata* (PlatinumGames, 2017). Ensuite, deux jeux américains, *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) et *God of War 4* (SIE Santa Monica Studio, 2018). Au sein de chaque jeu, j'analyserai plusieurs types de personnages vidéoludiques. Faisons d'abord une distinction entre les PNJ, c'est-à-dire les personnages non jouables, et les personnages jouables. Ces premiers sont aussi des « habitant·es » du jeu, iels sont plus ou moins mobiles, programmés pour parfois communiquer, agir, etc. Ils peuvent devenir, dans certains cas, des personnages jouables, comme dans *Nier : Automata* (2016) par exemple. La seule différence est donc le fait de pouvoir piloter le personnage ou non. Une grille récapitulative des jeux est disponible en annexe (n°1).

a. *The Legend of Zelda : Breath of The Wild*

Tout d'abord, j'ai choisi *The Legend of Zelda : Breath of The Wild* que je nommerai *Breath of the Wild* et plus simplement BOTW. Ce jeu est développé par Nintendo et paru le 3 mars 2017 avec la sortie de la console Nintendo Switch. En juillet 2021, il est le quatrième jeu le plus vendu de la console (22,28 millions de ventes)¹⁵. BOTW fait partie de la série des jeux *The Legend of Zelda* qui a connu un grand succès dès le premier opus en 1986. L'antagoniste Ganon, mais surtout le héros, Link, et la princesse Zelda sont considérés comme des icônes indétrônables de la culture vidéoludique. Venons-en au scénario de BOTW. Tous les cent ans, une tragédie cataclysmique pilotée par Ganon détruit les contrées d'Hyrule. Les légendes du jeu racontent qu'un chevalier à l'âme du héros (Link) et une princesse du sang de la Déesse (Zelda) peuvent sceller les forces du mal (Ganon, le fléau). On apprend donc, en même temps que Link, l'échec d'une bataille qui a mené la princesse à sceller Ganon dans le château d'Hyrule jusqu'au réveil du héros. L'histoire débute avec le réveil du héros incarné par le ou la joueuse, qui a complètement perdu la mémoire. Guidé par la voix de Zelda, Link apprend ensuite leur défaite lors du combat cent années auparavant et qu'il va devoir combattre Ganon à nouveau. Le héros va recouvrir peu à peu la mémoire grâce à la découverte d'anciennes photos et de souvenirs de ses quêtes passées, le menant à explorer le monde ouvert d'Hyrule. Le but est simple : retrouver ses souvenirs et se préparer à combattre Ganon pour le sceller et ramener la paix, du moins pour cent années de plus. Pour y parvenir, ils ont besoin de l'aide des quatre créatures divines, maintenant contrôlées par Ganon mais anciennement pilotées par les prodiges féminins Mipha et Urbosa et masculins Daruk et Revali. Dans le jeu, Link est aidé par ces quatre personnages qu'il connaissait et qui ont trépassé suite au combat perdu. On compte ici six personnages centraux, sans inclure Ganon, qui n'est pas sous forme humaine.

¹⁵ Statistiques des ventes sur Nintendo Switch :
<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>.

Figure 5.1.1 : La princesse Zelda entourée par Revali à gauche, Mipha en bas à droite et Urbosa au-dessus et Daruk derrière (à gauche) et la jaquette officielle du jeu (à droite).



Source : Nintendo, 2017

Venons-en aux raisons de ce choix. Tout d'abord, il m'a semblé intéressant d'intégrer des jeux japonais étant donné l'importance de l'industrie japonaise dans le milieu et particulièrement de Nintendo. Nintendo assied sa popularité depuis de nombreuses décennies, comme je l'ai expliqué dans ma description dense, et a créé de nombreuses figures vidéoludiques, dont regorgent les licences *Mario* et *The Legend of Zelda*.

En comparaison avec les premiers opus présentant Zelda comme une demoiselle en détresse, la série a évolué. Elle joue un rôle central, ses choix sont importants dans le développement du scénario. C'est elle qui décide d'affronter Ganon, en tentant de le garder scellé dans le château d'Hyrule. Link, quant à lui, tient plus ou moins le même rôle que dans les autres opus, celui d'un chevalier dévoué. Cependant, il faut noter que ses traits physiques sont plus androgynes qu'auparavant, comme l'indique le producteur, Aonuma : « J'ai décidé que Link devait être un personnage plus neutre en termes de genre. J'ai donc créé la version de Link que vous pouvez voir dans BOTW. Pour ce qu'il en est de son genre, Link est sans aucun doute un homme, mais je voulais créer un personnage auquel n'importe qui peut s'identifier »¹⁶ (traduction personnelle de Peckham, 2016, 15 juin).

¹⁶ « [I] decided Link should be a more gender-neutral character. Hence I created the version of Link that you see in Breath of the Wild. As far as gender goes, Link is definitely a male, but I wanted to create a character where anybody would be able to relate to the character. »

b. Nier : Automata

Ensuite, vient *Nier : Automata*. Ce jeu, lui aussi japonais, a été créé par Square Enix, une entreprise populaire grâce à des licences à succès. Il s'est vendu à hauteur de 5,5 millions d'exemplaires (Hashimoto, 2021, 23 février). Le créateur de la série des Nier, Yoko Taro, est connu pour son excentricité et son second degré, portant souvent comme masque la tête d'un personnage de la série. Le jeu prend place en 11945, sur la Terre. Cependant, les humain·es ont dû fuir sur une base lunaire suite à l'invasion de machines extraterrestres. On suit des androïdes créés par les humain·es pour combattre l'ennemi, dans l'espoir d'un jour récupérer la Terre de leurs mains. Ce projet se nomme YoRHa. Le « bunker » est la base en orbite d'où sont menées les opérations : à sa tête, une commandante régit des opératrices en contact direct avec les androïdes de combat ou de reconnaissance sur Terre. On ne voit pas d'humain·es de tout le jeu. Les joueur·euses, vont à la suite, incarner deux androïdes de combat féminins, 2B et A2 et 9S, un androïde scanner masculin qui accompagne 2B tout au long de la première partie du jeu. Ces personnages présentent une morphologie humaine, agissent comme des humains (parole humaine, expressions du visage, vêtements) mais restent des robots connectés à un réseau.

Figure 5.1.2 : de gauche à droite, 9S, 2B et A2 sur la jaquette du jeu. Des machines sont présentes tout autour.



Source : PlatinumGames, 2017.

J'ai choisi ce deuxième jeu japonais suite au visionnage d'une vidéo d'analyse de Curio (2019, 5 juin), une chaîne d'analyse de médias sur base d'une approche intersectionnelle et une perspective trans. Iel étudiait justement le genre dans le jeu et m'a permis de me rendre compte de nombreux points d'analyse dans *Nier : Automata*, dont les questions de performativité du genre et de dysphorie de genre. D'abord, iel a mis en avant dans ses analyses, l'usage de la caméra, qui sexualise 2B. 2B est même devenue une figure très populaire dans le milieu des jeux vidéo et des fans de culture japonaise. Ensuite, on peut relever d'une lecture trans d'un boss (ennemi plus puissant que les autres) se nommant Simone (en référence à De Beauvoir). Avant de finir, les différences entre les machines explicitement féminines et les autres (neutres ou masculines) m'ont interpellée. Enfin, on retrouve un décalage entre les représentations dans le jeu (sexualisation de 2B par exemple), les références à de nombreux et nombreuses philosophes telles que De Beauvoir et la lecture féministe possible du jeu.

c. *The Last of Us Part II*

Comme troisième jeu, j'ai choisi *The Last of Us Part II* (TLOU2) qui a été développé par Naughty Dog, une entreprise américaine. Il est une exclusivité sur la console Playstation 4 de Sony. Celui-ci est sorti le 19 juin 2020 et suit la partie une datant de 2013. Comme son prédécesseur sur Playstation 3, TLOU2 a atteint des records de vente avec quatre millions de copies vendue en un week-end (Blake, 2020, 16 août). Le jeu se déroule aux États-Unis, dans un monde post apocalyptique, en 2038. L'humanité s'écroule dès 2013, à la suite d'une pandémie mortelle qui se propage rapidement. Un champignon nommé « Cordryceps » parasite les humains et prend le contrôle de leurs corps. On nomme les infectés les personnes ayant été parasitées.

Dans le premier opus, le ou la joueuse incarne Joël et ensuite Ellie. Joël est un homme prenant sous son aile la jeune Ellie, alors âgée de 14 ans. Pour mieux comprendre le déroulement du deuxième jeu, je vais expliquer les événements centraux du premier. Joël était un jeune père de famille lors du début de la pandémie. Il perdit sa fille Sarah, abattue dans ses bras par la FEDRA, l'organisme policier de gestion de la pandémie, suite à une montée de paranoïa face au Cordryceps. Suite à ces événements, sa vie se résumait à faire de la contrebande. Un jour, il s'occupe d'un colis pour un groupe de Lucioles, groupe de résistance armée, à Boston. Ce colis n'est autre qu'Ellie. Lors de leur voyage pour la

livrer, Joël découvre que la jeune fille est immunisée aux toxines du Cordryceps. Les deux personnages se rapprochent petit à petit, jusqu'à lier une relation père-fille assez distante. A la fin du jeu, iels retrouvent enfin le groupe de Lucioles, à qui est laissée Ellie. On apprend ensuite la raison de cette livraison. Les Lucioles se préparaient à créer un vaccin pour sauver l'humanité. Pour ce faire, Ellie devait subir une opération mortelle. Joël ne put accepter de perdre Ellie. Il l'arracha donc des mains des Lucioles et s'enfuit avec elle, encore inconsciente car endormie pour l'opération. Joël mentit à la jeune fille, lui racontant que les tests n'ont rien donné de concluant et qu'elle n'est pas la seule à être immunisée. Dans le jeu qui m'intéresse, la partie deux, on incarne Ellie, désormais âgée de 19 ans. Elle et Joël vivent à Jackson dans une communauté de survivant·es. Iels entretiennent cependant une relation houleuse. L'antagoniste Abby est incluse dans cette nouvelle histoire et est le deuxième personnage jouable. L'histoire tourne autour de la vengeance d'Ellie après le meurtre de Joël, perpétré par Abby.

Figure 5.1.3 : Ellie et Abby



Source : Sony Interactive Entertainment (2020).

Mon choix s'est posé sur ce jeu car il relève d'un archétype qui commence à prendre de l'importance dans le milieu, l'héroïne forte. Ensuite, il est encore rare de pouvoir jouer un personnage LGBT+ dans les jeux vidéo, surtout dans des productions AAA. Les personnages LGBT+, en particulier les femmes, ont souvent été représentés comme des objets de fantasmes masculins hétérosexuels. Elles sont plutôt incluses pour l'aspect sexuel de leur orientation romantique et sexuelle. Le deuxième archétype courant est le

« doomed lesbianism ». Celui-ci relève du fait que les relations lesbiennes mènent toujours au désastre, souvent par la mort d'un·e des deux personnes. « Ces scénarios laissent les gamers queer [LGBT+] se sentir désabusé·es et incompris·es. [...] “ [Représenter des] lesbiennes amoureuses annonce à peu près que ça ne va pas bien se finir” »¹⁷ (traduction personnelle de Flint, 2021, 7 mars).

d. *God of War*

Comme quatrième jeu, je me pencherai sur *God of War*, sorti le 20 avril 2018 et développé par SIE Santa Monica Studio. Comme *The Last of Us Part II*, ce jeu est une exclusivité Playstation 4. Il a été élu meilleur jeu de l'année 2018 sur Playstation. Il est le huitième opus de la série de jeux du même nom et signe une grande différence avec ses prédécesseurs. La série était connue pour ses scènes sexualisant des personnages féminins et glorifiant la virilité du personnage principal, Kratos. Cet opus se base sur la mythologie nordique et non grecque comme les sept autres. On y incarne encore Kratos le guerrier, mais cette fois-ci, il est accompagné de son fils d'environ 12 ans, Atreus. Il est indiqué sur la jaquette du jeu : « Vivez le récit émouvant d'un père et de son fils, alors que Kratos lutte pour contrôler la rage qui l'a si longtemps alimenté » (Sony, 2018). Cette rage a été au cœur des autres jeux de la série et provient de l'entraînement militaire qui avait pour but de le transformer en une violente machine de guerre. Il apprend ici à se contrôler et à reprendre en main sa part d'humanité. Son fils va justement jouer un rôle actif dans cette quête, en questionnant la masculinité de son père. Le but du jeu est de réussir un périple afin de disperser les cendres de la mère d'Atreus et femme de Kratos, à un endroit spécifique. Ils se retrouvent ainsi nez à nez avec l'ennemi principal, Baldur qui s'avère être immortel et insensible à la douleur.

¹⁷ « Storylines like this leave queer gamers feeling disenchanté and misunderstood. [...] “Lesbians in love is pretty much foreshadowing ‘this won't end well.’” »

Figure 5.1.4 : Jaquette de *God of War* présentant Kratos et son fils



Source : SIE Santa Monica Studio, 2018.

J'ai choisi ce jeu étant donné sa particularité face aux anciens titres de la série, connus pour alimenter des représentations sexistes et viriles. A travers les figures de Kratos, Atreus et Baldur, le jeu propose différents types de masculinités et les confronte. Andrew Morgan (2020) a rédigé une thèse sur les représentations de la masculinité et de la paternité et indique que ce jeu met à l'épreuve les normes de la masculinité hégémonique dans la société. De son côté, le directeur de la série, Cory Barlog, explique que c'était un choix volontaire de, selon ses mots, « faire évoluer Kratos » (Plante, 2018, 27 avril). En effet, le créateur a pris conscience des conséquences négatives de la masculinité hégémonique. Il préfère transmettre l'idée qu'il est possible de sortir de cette dynamique destructrice et des conséquences négatives de ce type de masculinité.

5.2. Construction d'un schéma d'analyse

Je vais maintenant expliquer les aspects qui m'intéressent dans le cadre d'une analyse du genre des personnages. J'ai organisé ces aspects en trois parties. Néanmoins, ceux-ci sont fortement liés les uns aux autres. Tout d'abord, les images comprennent la présentation visuelle des personnages, leur animation et leur design. On prend en compte leur corporalité c'est-à-dire leur habillement, corps, attitudes, langage non verbal et l'usage de la caméra lors des cinématiques qui peut accentuer certains traits. Ensuite, vient la narration dans laquelle les personnages sont imbriqués : les rôles, les relations sociales, les discours, les rapports à la violence et aux valeurs prônées par les personnages. Enfin, j'inclus les aspects de gameplay : la liberté de l'usage de la caméra, la manière de se battre, d'interagir avec les autres et le monde.

a. Images

i. *Design des personnages*

Comme indiqué précédemment, le design des personnages comprend de nombreuses dimensions : leur habillement, leur corps, leurs attitudes, leur langage non verbal ou encore la place qu'ils prennent physiquement dans le jeu. Cet ensemble doit être analysé dans son entièreté, autant au niveau des caractéristiques physiques qu'en l'intégrant avec d'autres éléments du jeu tels que le scénario. Un personnage féminin peut avoir l'air sexy car dénudé mais cet élément peut avoir du sens dans le scénario ou l'univers si elle est une athlète par exemple. On ne peut donc pas uniquement analyser les caractéristiques physiques.

On peut remarquer des différences entre les caractéristiques physiques des personnages féminins et masculins. En effet, les normes diffèrent entre ces types de personnages selon leur genre. Avant de commencer cette partie, le concept de *male gaze* permet de qualifier cette différence de regard posé sur les personnages. Celui-ci a été proposé par Laura Mulvey (1975) qui traitait du cinéma hollywoodien. Elle a démontré que les corps féminins y étaient sexualisés pour correspondre aux désirs supposés des hommes hétérosexuels. Les femmes y sont donc passives, objets du désir masculin et les hommes actifs, sujets du désir (*Ibid.*). Le *male gaze* permet de comprendre les choix de mise en

scène dans des médias tels que les jeux vidéo, il est un regard objectifiant, hétérosexuel, masculin et représente la culture visuelle dominante.

Ce concept de male gaze permet justement de comprendre l'hypersexualisation des personnages féminins. Cette tendance a atteint un pic dans les années nonante et est en diminution depuis lors (Lynch *et al.*, 2016). Kondrat (2015) indique que la plupart des femmes représentées dans les jeux ont moins de trente ans, portent des vêtements moulants, centrés sur la silhouette, ont une poitrine développée et sont minces. Afin de mieux comprendre le concept d'hypersexualisation, il faut faire la différence entre la nudité et la sexualisation. Un personnage dénudé non sexualisé peut-être un·e sportif·ve ou un·e habitant·e d'un pays chaud (figure 5.2.3.). Dans ces deux cas, le physique peut avoir du sens, de la cohérence avec le rôle du personnage. Mais ce n'est pas toujours le cas, surtout pour les personnages féminins. Celles-ci sont plus souvent dénudées et sexualisées que leurs homologues masculins (Lynch *et al.*, 2016). On ne compte plus le nombre de combattantes en sous-vêtements sexy dans les jeux vidéo. Même si l'hypersexualisation des personnages féminins est moins présente (*Ibid.*), on en retrouve encore souvent des exemples comme dans *SoulCalibur* (2018, voir figure 5.2.1.). Le physique des personnages masculins (la forme), quant à lui, est plus souvent cohérent avec le scénario et leur rôle (le fond). Cependant, il ne faut pas oublier qu'il est possible qu'un personnage soit sexualisé sans être dénudé, le contraire étant vrai également. Voici des exemples :

Figure 5.2.1 : Ivy Valentine de *SoulCalibur* (2018) : combattante d'un jeu de combat en 1 contre 1, elle porte des vêtements inadaptés à ses actions



Source : Bandai Namco Games, 2018.

Figure 5.2.2 : Miranda de Mass Effect 2 et 3 (2010, 2012). En plus de ses vêtements très moulants, des plans se fixent sur ses fesses avec un côté « voyeur »



Source : BioWare, 2012.

Figure 5.2.3 : Urbosa la Grande (BOTW, 2017) et les femmes du peuple Gerudo vivent dans un désert, ce qui explique leurs tenues laissant apparaître une grande partie du corps



Source : Nintendo, 2017.

L'hypersexualisation d'un personnage ne se mesure pas qu'à ses habits et au fait qu'il soit dénudé ou non. Ce phénomène passe également par des gestes, des attitudes, la voix, etc., qui mènent à l'objectification du personnage en accord avec les fantasmes hétérosexuels stéréotypés des joueurs. On peut définir la féminité accentuée ou *emphasized femininity* (Connell, 1987) qui est souvent représentée dans les jeux vidéo. Elle place les femmes, et donc les personnages féminins, dans une relation de subordination et de dépendance aux hommes. L'apparence de celles-ci est vue comme un des attraits les plus importants de leur féminité. La place centrale du corps chez les personnages féminins encourage la conformité aux normes actuelles de beauté dans

l'optique de plaire aux hommes et aux personnages masculins hétérosexuels (Blosser, 2018). Selon Krobová et *al.* (2015), les personnages féminins sont créés « pour être attirants à regarder alors que les personnages masculins sont attirants à jouer »¹⁸ (traduction personnelle, p. 3).

Quant aux personnages masculins, ils présentent des caractéristiques spécifiques. Planques (2017) indique qu'un modèle est prégnant, particulièrement dans les AAA. C'est celui de l'homme à la virilité exacerbée qui est basé sur les films d'action américains : « homme d'une trentaine d'années, blanc, musclé, à la mâchoire carrée, s'accomplissant par le combat » (*Ibid.*, p. 6). Contrairement à la masculinité qui est dynamique, la virilité ne l'est pas. Cette dernière « décrit des propriétés telles que la force physique, la violence ou l'autorité, [mais] sans historiciser leur valeur » (Gourarier *et al.*, 2015, para. 3). Elle est la partie visible de la masculinité contemporaine.

Figure 5.2.4 : Protagonistes de jeux d'actions AAA. On y voit le manque de diversité



Source : <https://gamerant.com/average-video-game-heroes/>, 2014, 4 juin.

Dans mon analyse, je m'intéresserai à la cohérence entre le physique et les attitudes du personnage et l'univers dans lequel il évolue. Pour se faire, je détaillerai, dans mes notes, les corps et les habits de chaque personnage, si ceux-ci sont adaptés à leurs actions ou non et ensuite s'ils sont cohérents avec l'univers. Ensuite, il convient, quand c'est pertinent, de décrire la manière générale de se mouvoir du personnage, ses gestes et sa voix. Et enfin, en comparant ces caractéristiques des personnages aux propriétés vues comme féminines, masculines et viriles.

¹⁸ « Therefore, women are designed to be attractive to watch, while male characters are attractive to play. »

ii. Usage de la caméra

Pour naviguer avec un personnage dans un jeu vidéo, le ou la joueuse passe notamment par l'angle de vue de la caméra. Celui-ci peut être différent entre les phases de gameplay ou de cinématiques. On peut noter plusieurs types d'angles de vue dont celle à la troisième personne ou en vision objective qui est utilisée dans tout mon échantillon. Elle place la vision légèrement penchée, derrière le personnage et la suit dans ses déplacements. Celle-ci permet de voir l'entièreté ou presque du personnage. Il y a dans de nombreux cas, la possibilité de tourner la caméra autour du sujet sans initier de mouvement de la part de ce dernier, ce qui permet de voir le personnage sous plusieurs angles.

Décider quel est l'angle de vue à adopter est un choix décisif sur le rapport des joueur·euses au jeu. Même si ce choix repose surtout sur le gameplay et le genre du jeu, on remarque certaines tendances. Il n'est pas rare que la caméra soit utilisée pour mettre en avant certains attributs des personnages féminins tels que leurs poitrines ou leurs postérieurs. Cet usage de la caméra met l'emphasis sur leur côté « sexy » en les hypersexualisant.

Cette manière d'utiliser la caméra prend sens avec le concept de male gaze proposé par Laura Mulvey (1975). Ce regard objectifiant, hétérosexuel et masculin peut être remarqué dans les usages des caméras autant dans les cinématiques (moments automatiques non jouables) que dans la liberté des angles de vues lors des moments jouables. Les choix d'angles de vue lors des cinématiques servent aussi à intensifier certains effets. Par exemple, la sensation d'être dominé par le sujet lorsque l'angle de prise de vue est en contre-plongée (le sujet du plan est au-dessus du positionnement de la caméra) ou encore l'effet contraire de l'angle en plongée où le sujet paraît plus petit, fragile et dominé par les joueur·euses.

Mon attention sera portée sur quelques points particuliers. Pour les cinématiques, y a-t-il une différence de point de vue lors du focus sur des personnages féminins par rapport aux personnages masculins ? De quelle manière les personnages sont-ils mis en scène ? Quelles parties des corps sont mises en avant ? Pour les moments jouables, quelle est la liberté d'angle de vue laissée au joueur ou à la joueuse ?

b. Scénario

La performativité du genre des personnages passe par de nombreux aspects liés à la place des personnages dans l'intrigue, leurs motivations et leurs discours. Les féminités et masculinités sont assez peu diversifiées, en particulier ces dernières (Planques, 2017). La question se pose donc du point de vue des rôles de genre traditionnels et des archétypes dominants dans le médium qui ont été présentés dans la description dense. Parmi les rôles objectifiants, j'ai déjà défini la demoiselle en détresse (et récompense), la femme dans le frigo et les femmes objets sexuels. Pour les rôles essentialisants, il y a les personnages *Ms Male* et le principe de la Schtroumpfette. Et comme dernier archétype, celui de l'héroïne forte. Les femmes occupent plus souvent des rôles moins diversifiés selon Planques (2017). Elles vont cependant plutôt être liées au *care*, elles peuvent être des mères, des soigneuses ou alors le *care* ressort du point de vue des motivations et manières d'agir de ces personnages (*Ibid.*).

En plus de la manière de programmer la caméra, on peut noter la prégnance de ce regard masculin dans les attitudes des personnages féminins. Prenons l'exemple de Lara Croft (*Tomb Raider*, 2013, sorti sur PS3) : malgré le fait qu'elle soit une héroïne forte dans le jeu et que son corps soit moins sexualisé qu'auparavant, l'emphasis est mise sur son côté sexy avec, par exemple, ses gémissements. De plus, comme l'indique le producteur Ron Rosenberg avant la sortie du jeu : « quand les gens jouent Lara, iels ne se projettent pas vraiment dans le personnage, iels se disent plutôt "je veux la protéger". Il y a une sorte de dynamique de "je pars à l'aventure avec elle et j'essaie de la protéger" »¹⁹ (traduction personnelle de Schreier, 2012, 11 juin). On voit ici que même si un personnage féminin à un rôle important et est forte, elle peut être objectifiée. Il importe de reprendre le concept de féminité accentuée (*emphasized femininity*) (Connell, 1987). Les personnages féminins doivent être accessibles aux personnages masculins, autant romantiquement que sexuellement (Blosser, 2018). La valorisation de ce type de féminité subordonnée mène à l'objectivation des personnages féminins, mais également à la sous-représentation de femmes indépendantes et construites indépendamment des normes de masculinité hégémonique. Nombreuses sont les femmes représentées comme dépendantes d'un frère,

¹⁹ « When people play Lara, they don't really project themselves into the character, they're more like, 'I want to protect her.' There's this sort of dynamic of, 'I'm going to this adventure with her and trying to protect her.' »

un père (*The Last of Us*, 2013) ou d'un mari/compagnon (dans les anciens jeux *Zelda*, elle n'était là que pour être sauvée par le héros).

La virilité peut être comprise comme une partie visible de la masculinité (ici hégémonique) : la force, violence, etc. (Gourarier *et al.*, 2015). Ce terme relève de propriétés visibles ahistoriques, universelles et stables. La masculinité hégémonique joue également un rôle dans l'invisibilisation des masculinités non hégémoniques dites subalternes (Connell, 1987). La masculinité hégémonique est définie comme le modèle idéal et dominant de la masculinité et de ses pratiques. Celle-ci est définie par des pratiques et des représentations spécifiques de la masculinité alimentant la domination des hommes sur les femmes et sur les hommes aux masculinités subalternes. Elle serait vue comme la seule masculinité légitime. Justement, dans de nombreux jeux vidéo, les hommes sont représentés comme des « aventuriers », des « bons pères de famille », des « guerriers valeureux », etc. De nombreux points de ces archétypes vont vers un type de figure : l'homme viril, indépendant et combattif. La masculinité hégémonique est :

« performée sur base de représentations culturelles d'indépendances financière et émotionnelle, en donnant de la valeur aux prouesses sexuelles, à l'exercice de la force, du contrôle et de l'autonomie, mais surtout en étant hétérosexuel et en embrassant l'homophobie »²⁰ (traduction personnelle de Blosser, 2018, p. 139).

Ce dernier point relève de la masculinité toxique qui peut aussi être remarqué dans certaines œuvres. Celle-ci revêt des aspects de cette masculinité hégémonique ayant un impact négatif sur les personnes : la misogynie, l'homophobie ou encore la domination violente (Kupers, 2005). Mar_Lard est une féministe française dénonçant le sexisme dans le milieu des jeux vidéo, dans lequel elle travaille. La performance du genre masculin passe selon elle par la puissance, la violence (l'agressivité), la force physique visible, l'impassibilité, l'attitude rebelle ou encore la « possession » de femmes (Mar_Lard, 2012) qui révèle de la performance de l'hétérosexualité. Par exemple, dans la série des *Mass Effect* (1^{er} en 2007, 2^e en 2010, 3^e en 2012), lorsque les joueur·euses choisissent de jouer Shepard et non son homologue féminine, iels ne peuvent romancer les personnages

²⁰ « Often performed through cultural displays of financial and emotional independence, by prizing sexual prowess, exercising strength, control and autonomy, and perhaps most importantly by being heterosexual and embracing homophobia. »

masculins mais seulement féminins, alors qu'en jouant la femme, il est possible de romancer des femmes et des hommes. Les options gays ont été ajoutées seulement pour le troisième opus. Le co-fondateur de la société ayant créé les jeux a expliqué que Shepard est hétérosexuel « par choix », et que cette orientation sexuelle reflète la vision du monde du personnage (Bramwell, 2010, 8 février). La sexualité fait partie de la plupart des jeux, qu'elle soit implicitement ou explicitement représentée (Krobová et *al.*, 2015). L'hétérosexualité est la norme, l'option « par défaut » en plus d'être une caractéristique de la performance du genre masculin, on peut donc parler d'hétéronormativité.

Reprenons ici les aspects importants à analyser pour le scénario. Premièrement, pour les rôles occupés : quel est le rôle du personnage ? Quelle est son importance dans le développement du scénario ? Est-ce que ce rôle correspond à des rôles de genre traditionnels ? Deuxièmement, pour les relations aux autres et la notion de care : quels types de relations est-ce que le personnage tisse/a tissées avec les autres personnages ? Sur base de ces questionnements, je pourrai analyser les masculinités et féminités de ces personnages et comment ils les performant.

c. *Gameplay*

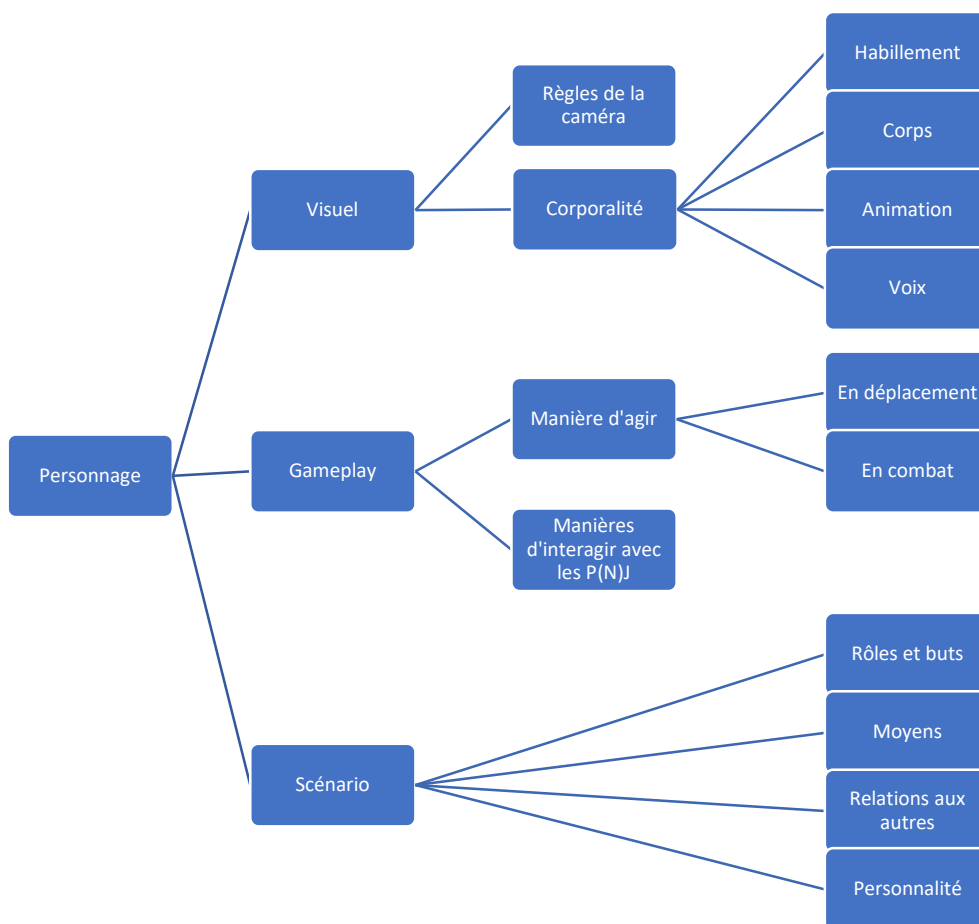
Un élément présent dans de nombreux jeux, et que l'on retrouve dans mon échantillon de jeux d'action, est l'usage de la violence. Tous ces personnages se battent pour arriver à leurs fins. Dans un article traitant de la manière dont se battent les super héroïnes dans le cinéma américain, Lerolle (2019) indique que la violence chez les personnages féminins reste anormale. En effet, « le traitement des super-héroïnes combattantes les institue comme sujets exceptionnels et spectaculaires, sinon fantasmatiques » (*Ibid.*, p. 38). Les recours à la violence par les super-héros quant à eux, « semble[nt] aller de soi ». (*Ibid.*, p. 38). Ce phénomène coïncide avec les représentations de la violence dans les jeux vidéo. Alors que la violence est vue comme un aspect viril, le *care* est vu comme un aspect féminin et est naturalisé. Les personnages féminins sont plus sociables, elles font aussi plus souvent attention aux relations sociales qu'elles ont tissées (Blosser, 2018). Elles vont chercher à résoudre les problèmes avec moins de violence que les personnages masculins. La force, la violence, l'agressivité sont associées avec une partie souvent reprise dans la masculinité : la virilité.

Je vais maintenant citer les points qui vont m'intéresser pour le *gameplay*. Premièrement, sur l'usage de la force et de la violence : est-il obligatoire de recourir à la force ? Comment peut-on interagir avec les autres personnages, avec les objets ? Comment se déplace-t-on dans le monde du jeu ? Quelles sont les libertés laissées aux joueur·euses au niveau du *gameplay* ?

5.3. Schéma d'analyse

Voici le schéma que je vais suivre tout au long de mes séances de jeu et qui va me permettre d'organiser mes notes et mes analyses. Pour chaque personnage, il s'agira de s'attarder sur trois aspects, faisant partie des éléments scriptés du jeu : visuel, *gameplay* et scénario. Enfin, ces trois aspects sont accompagnés d'indicateurs permettant de structurer ma prise de note.

Figure 5.3.1 : Schéma personnel d'analyse des personnages vidéoludiques selon leur genre



6. Analyses

6.1. *Nier : Automata*

Le jeu est composé de deux parties (routes A, B, routes C, D et aussi E, cette dernière ne m'intéressant pas ici) dans lesquelles on joue des androïdes de l'organisation « YoRHa ». Durant la route A, on joue l'androïde 2B. Pendant la route B, on revit les mêmes événements mais en jouant l'androïde 9S. Ensuite, au début de la deuxième partie, on joue 9S et 2B jusqu'à la mort de celle-ci. Les routes C et D sont une route unique qui se finit sur un choix « C » ou « D ». Dès le décès de 2B, on alterne entre 9S et un autre androïde, A2. Au fil du scénario, on apprend que les humains, qui sont à l'origine des androïdes (dont les YoRHa), ainsi que les extraterrestres ayant créé les machines pour coloniser la Terre n'existent plus. Les messages d'encouragement, les envois de communication vers la prétendue base humaine sur la lune n'étaient que des moyens de cacher la vérité et de donner du sens à l'existence des androïdes restants. Le premier but du jeu présenté est l'annihilation des machines, dans le but de protéger l'humanité. Cette quête se retrouve cependant bouleversée et finit par se fixer plutôt sur la recherche de sens des protagonistes et sur la dichotomie entre les androïdes (le « nous » du jeu) et les machines (« eux »). En effet, les similarités entre androïdes et machines se dessinent petit à petit lors du jeu. Plusieurs éléments lors de l'avancement conduisent les protagonistes à penser que les machines possèdent une conscience.

Il convient de rappeler que ce jeu provient d'un contexte japonais, ce qui permet de relever des archétypes spécifiques provenant des productions culturelles japonaises : mangas (BD), animes (dessin animé), jeux ou films. On les nomme les « *dere* », ils font référence à de nombreux types de personnalités et prennent plusieurs formes. Ici, j'apporterai comme archétypes ceux des *Deredere*, *Tsundere*, *Kuudere* et *Yandere*²¹.

a. Les personnages

Les protagonistes principaux et jouables de *Nier : Automata* sont les androïdes 2B, 9S et A2. C'est donc à partir d'elles et de lui que commencera l'analyse.

²¹ Ces archétypes sont définis succinctement dans le lexique mais aussi développés dans les analyses.

- 2B, une forme particulière de la femme objet :

2B est connue comme l'androïde féminin YoRHa n°2 de type « battle » (combat). Il est révélé à la fin du jeu qu'elle est un modèle de type E, « exécution », qui servent à surveiller et exécuter des androïdes YoRHa déviant·es en prenant l'identité d'autres types d'androïdes. Elle sera accompagnée tout le long du jeu par 9S, évitant que celui-ci ne découvre la vérité du projet YoRHa.

Figure 6.1.1: Modèle de 2B en jeu et *concept art* du personnage



Source : PlatinumGames (2017)²²

Comme les autres androïdes, 2B ressemble physiquement à une jeune femme de 20-30 ans. En conséquence, 9S utilise l'honorifique japonais « -san », une forme formelle utilisée pour nommer, entre autres, les personnes plus âgées que soit. Elle est grande et sa silhouette est longiligne. Ses cheveux sont courts et blancs et elle porte un bandeau sur les yeux. Son dessus est partiellement en dentelle et laisse entrevoir son décolleté. Une partie de son dos est aussi visible. Elle porte des gants blancs et noir assez fins et collants. Ensuite, elle porte une jupe fendue sur le côté qui laisse apparaître le haut de sa cuisse. Il est possible de l'enlever *via* un objet ou en laissant le personnage s'autodétruire (voir figure 6.1.2). Sous sa jupe se trouve un sous-vêtement blanc dont l'avant est très échancré et l'arrière laisse apparaître ses fesses. Le rebord de sa culotte permet de souligner ses hanches. En dessous, 2B porte de hauts collants s'arrêtant un peu avant son postérieur. Le haut de ses cuisses est légèrement comprimé par ses collants. Ses bottes sont longues,

²² Toutes les images et captures d'écran de ce chapitre sur Nier : Automata proviennent de cette même source.

collantes et lacées à l'arrière. On y retrouve des talons qui allongent sa silhouette. L'habillement du personnage la rend sexy. L'accent est particulièrement mis sur ses formes (seins, cuisses, fesses et longues jambes), ce qui souligne fortement le caractère séduisant du personnage.

Figure 6.1.2 : Capture d'écran du jeu avec 2B sans sa jupe, aux côtés de 9S



Le gameplay et la caméra servent également à la sexualisation de 2B. En jeu, l'angle de caméra pivote vers le bas lorsqu'elle court, indépendamment de la volonté des joueur·euses. L'inclinaison permet de voir sous la jupe du personnage et lorsque l'on remonte la caméra, celle-ci redescend automatiquement (voir figure 6.1.4). La liberté donnée aux joueur·euses avec la caméra est importante. Comme on le remarque dans la figure 6.1.3, il est en effet possible de regarder volontairement sous la jupe de 2B mais après quelques secondes, elle repousse la caméra et s'en distancie comme si cet acte la gênait. Ce comportement de voyeurisme est à la fois critiqué et encouragé dans le jeu par l'existence d'un trophée déblocable après l'avoir réalisé dix fois : « Qu'est-ce que vous faites ? Tentative de découverte du secret de 2B effectué à 10 reprises ». Pour ce qu'il en est du gameplay, comme les autres androïdes, elle combat de manière acrobatique et agile. Cela permet aussi de parfois voir sous sa jupe.

Figure 6.1.3 : possibilité d'angle de caméra, sous la jupe de 2B.



Figure 6.1.4 : caméra penchant lorsque 2B court, permettant, dans l'action, de voir sous sa jupe.



Elle est très froide et distante envers son partenaire de mission, 9S. Elle lui rappelle en permanence que les robots sont leurs ennemis et qu'ils doivent se concentrer sur leurs missions. 2B ne cesse de lui dire de ne pas se laisser aller aux émotions. 9S tente d'être sympathique avec elle en lui demandant de le surnommer « nines », ce à quoi elle s'oppose sauf vers la fin de la première partie. En effet, petit à petit, 2B se rapproche de 9S et semble l'apprécier au fil des nombreuses fois où elle s'autodétruit avec lui ou le tue. Lorsque celui-ci est blessé et torturé par un des antagonistes nommé Adam, 2B montre de l'empathie envers 9S. Elle s'inquiète et combat directement l'ennemi. Lors du combat final de la première partie, elle devient plus sensible aux autres, androïdes et machines. Alors qu'elle semblait ne ressentir aucune émotion au début du jeu, elle finit par les

extérioriser. Ce caractère distant et froid mais basé sur un fond empathique correspond pleinement à l'archétype japonais des *Kuudere*.

2B est le personnage principal au début du jeu, elle demeure le cœur même du scénario car elle anime directement ou non les actions de 9S et A2. Elle peut tout de même être considérée en partie comme représentant le stéréotype de la femme-objet. Autant au niveau du gameplay et de la mécanique de la caméra que de son apparence, elle est sexualisée. Même si elle est distante et antipathique, cette sexualisation permet de capter l'attention, autant de 9S que des joueur·euses. L'intérêt que voue 9S pour 2B donne une raison en plus aux joueur·euses de lui prêter attention. Une relation para sociale est créée entre 2B et les joueur·euses. Un des effets, que j'ai moi-même ressenti lors de mes séances de jeu, est de ne pas avoir l'impression d'incarner 2B, et donc de ne pas *être* 2B. Au contraire, *via* les contrôles de la manette, on va plutôt la pousser à réaliser des actions tout en la regardant, à l'image de Lara Croft dont les joueur·euses vont être placée·es en position de gardien·nes (*caregiver*). Cette manière de traiter le personnage de 2B renvoie directement au phénomène Lara (Jansz, Martis, 2007). En effet, malgré sa force et son indépendance, l'accent est mis sur les caractéristiques féminines et esthétiques de 2B. Des références plus directes à la sexualité sont même présentes dans le jeu. Par exemple, lorsque le boss Eve, demande à 9S : « Tu penses à quel point tu veux **** 2B, n'est-ce pas ? ». Comme l'explique Curio dans sa vidéo sur le genre dans *Nier : Automata* (2019, 5 juin), en anglais, le mot censuré peut être à la fois être « fuck » (baiser), « kill » (tuer) ou encore « love » (aimer). Aucune réponse n'est donnée concrètement par le jeu, le choix est aux joueur·euses selon la manière dont iels comprennent la relation entre 9S et 2B. Bien sûr, la question est aussi orientée vers les joueur·euses. Les concepteur·rices ont conscience que 2B est l'objet de désirs, principalement de joueurs masculins hétérosexuels.

Le personnage de 2B est un objet de fantasmes et est devenu un incontournable des personnages sexy. Elle est souvent considérée comme une *waifu* par des joueur·euses. Le terme *waifu* provient de la prononciation japonaise du mot anglais « wife ». Il est utilisé pour définir des personnages féminins fictifs, considérés comme très attirants. La relation para-sociale joue un rôle très important, des joueur·euses vont considérer leur *waifu* comme la femme parfaite avec laquelle iels rêveraient de créer une relation amoureuse ou purement sexuelle. Ainsi, de nombreux produits dérivés du jeu existent, sous toutes

les formes : des histoires (fan fictions), coussins, dessins, *cosplays*²³, figurines. 2B y est dans de nombreux cas sexualisée, que ce soit par des dessins à connotation sexuelle, par des *cosplays* en sous-vêtements ou en mettant l'accent sur des aspects sexualisés du personnage.

Elle est donc une femme-objet dans le jeu et en dehors de celui-ci mais scénaristiquement, elle ne correspond pas aux archétypes de personnages objectifiés précédemment définis. Elle ne correspond ni à une demoiselle en détresse ni entièrement à une femme au frigo. On fait face à un archétype mettant en avant une femme comme objet sexuel, mais tout en la construisant comme une personne distante ne se soumettant pas aux désirs dont elle est l'objet. L'accentuation de la sensualité de 2B rend le fait de la désirer et de profiter de la liberté voyeuriste du jeu critiquable (l'exemple du trophée). À la fois, des joueur·euses peuvent être dérangé·es par l'accent sexy permanent mis sur 2B, alors que d'autres vont l'apprécier. Les raisons de cette sexualisation données par Yoko Taro, le réalisateur du jeu, sont assez floues. Lors d'un entretien, quelqu'un a demandé la raison pour laquelle elle porte des talons, ce à quoi il répondit qu'il aime juste vraiment bien les filles (girls) (Nelva, 2017, 12 mars). Il est cependant connu pour son second degré et pour rarement donner les raisons de ses choix scénaristiques et esthétiques.

- 9S, personnification du « straight male entitlement »

9S est l'androïde numéro 9 de type « scanner ». Il est créé principalement pour des missions d'investigation et d'hacking mais peut également combattre. Il s'agit d'un des modèles les plus récents et est connu pour sa curiosité et son intelligence. C'est pour ces raisons que 2B est sa partenaire de missions. Ces qualités le mènent à plonger dans les secrets de YoRHa et à former ses propres opinions. Par exemple, en s'intéressant aux machines, il développe rapidement de l'empathie pour elles. Il est le seul androïde YoRHa masculin représenté dans le jeu. Comme 2B, il porte un bandeau sur les yeux mais aussi un collier ras du cou. Pour ce qu'il en est de ses habits, il porte des gants en cuir et une tunique qui s'arrête à ses cuisses. En dessous, il arbore un short large, de hauts bas qui montent sous ses genoux et des bottes. Il semble être un jeune adolescent (14-16 ans) au visage très rond et au corps peu musclé. Il ne correspond pas aux stéréotypes occidentaux

²³ Réaliser un cosplay désigne se déguiser en un personnage fictif ou non (vêtements, maquillage, perruque, etc.).

de la masculinité virile : autant ses traits que sa silhouette sont fins. Il correspond à de nombreuses représentations de jeunes hommes androgynes dans les animes, mangas et jeux japonais. Au niveau du gameplay, il se bat de manière similaire à 2B (saltos, sauts, etc.) mais ses mouvements sont plus légers, doux et moins précis que ceux de sa partenaire. Il peut également hacker les ennemis.

Figure 6.1.5 : modèle de 9S en jeu



Tout comme 2B et A2, il est possible d'ajouter des accessoires au personnage : des masques d'ennemis ou encore des rubans dans ses cheveux. Lorsque l'on utilise le module qui permet d'enlever la jupe de 2B, il enlève le short de 9S. Ainsi, on peut jouer 9S avec uniquement sa tunique et des accessoires comme le ruban rose comme on le voit dans la figure suivante (6.1.5).

Figure 6.1.6 : capture d'écran de 9S en jeu avec le ruban rose et sans son short



Son caractère est assez différent de celui de sa coéquipière. Il n'a pas l'habitude de travailler en équipe et est donc très heureux de pouvoir travailler avec 2B. Il tente directement d'établir une relation amicale avec elle, même si elle préfère rester distante. Il continue ensuite malgré tout d'être amical, de raconter des blagues. Face à 2B, il est vu comme immature car il ne prend pas autant les missions au sérieux qu'elle. Petit à petit, on comprend qu'il développe des sentiments pour 2B. Lorsque celle-ci décède, il tombe dans une rage infinie. Ce triste événement signe un tournant important dans le personnage. Après avoir appris la vérité sur l'existence de la YoRHa, le seul élément auquel il se rattache est 2B. Il répète maintes et maintes fois qu'il doit la protéger, peu en importe le coût. Cette perte de sens à partir de la mort de 2B laisse percevoir une autre facette de sa personnalité. Son but devient de venger la mort de 2B en tuant la responsable, A2. Il se met à tuer toute machine sur son chemin. Vers la dernière partie du jeu, 9S tombe face à face avec des androïdes ayant l'apparence de 2B. Il est pris d'une rage sans fin et les exécute toutes puis remplace son bras blessé lors du combat par un bras de 2B. Il incorpore une partie de l'être auquel il voue une obsession.

2B reste inaccessible durant une grande partie du jeu. En effet, 9S n'arrive pas à construire de relation avec elle. De plus, le fait qu'elle soit un modèle d'androïde conçu pour mettre fin aux jours de 9S formalise cette inaccessibilité. L'écart entre leurs âges (selon leurs représentations visuelles) est aussi important, un jeune adolescent de plus ou moins 15 ans est attiré par une femme d'environ 25 ans, ce qui peut expliquer le peu d'attention que 2B voue à 9S. La frustration, notamment, sexuelle de 9S est la cause de son comportement (auto)destructeur. Après avoir tenté de se rapprocher d'elle, en étant le plus gentil possible, en l'aidant, il ressent de la haine. Il n'accepte plus d'être rejeté et n'accepte pas que malgré ses efforts, tout ne lui est pas dû, dont l'attention de 2B. C'est ici qu'intervient le terme de « straight male entitlement » qui n'a pas d'équivalent francophone. Il est utilisé par Kate Manne (2020) dans un ouvrage expliquant comment les privilèges des hommes font du mal aux femmes. Ce terme fait référence à une culture du « tout m'est dû » chez les hommes : les femmes devraient de l'attention, du temps, du sexe, etc. à des hommes parce qu'ils ont donné d'eux-mêmes dans l'optique de recevoir en retour. Et lorsqu'elles ne le rendent pas la pareille, elles peuvent faire face à de la violence de la part des hommes. Ici, 9S ne dirige pas directement sa haine vers 2B à part à la fin du jeu. En effet, lorsque celui-ci se jette sur A2 pour la tuer, il imagine que c'est 2B et continue de lui enfoncer à maintes reprises son sabre dans le cœur. C'est ici que

l'on voit en quoi l'archétype du *Yandere* correspond à 9S. A2 devient l'objet de vengeance de 9S car elle a mis fin aux jours de 2B qui allait de toute façon mourir. A2 est celle qui explique la vérité au garçon : 2B est conçue pour le tuer dès le moment où il apprend la vérité sur le projet YoRHa.

- A2, une variante de 2B

A2 est l'androïde n°2 de type A, « attacker ». Elle est dorénavant obsolète car elle est un prototype qui a permis à YoRHa de développer et d'améliorer la génération suivante d'androïdes. Contrairement à 9S et 2B, elle n'a pas les yeux bandés. Tout comme 2B et 9S, sa silhouette et ses traits du visage sont fins. Elle a de longs cheveux blancs qu'elle coupe dans la dernière partie du jeu. Des mèches couvrent une partie de son visage. Ses vêtements sont collants et déstructurés comme s'ils étaient abîmés. Elle a de longs gants noirs, de hautes bottes à talons grisâtres. A2 porte un short très court et un haut couvrant sa poitrine et son ventre. Une partie du bas de son ventre est découvert. De derrière, son haut recouvre son dos tout en laissant certaines parties visibles. Son short couvre en partie son postérieur mais laisse apercevoir le pli de ses fesses. On remarque également ses sous-vêtements passer sur le bord de ses hanches.

Figure 6.1.7 : modèle de A2 en jeu et *concept art* montrant les différentes couches de ses vêtements



Elle est la dernière survivante d'une mission YoRHa, ce qui lui vaudra d'être considérée comme une traître par la commandante. Elle déserte l'organisation et survit donc seule avec comme seul but de se venger. Elle détruit toute machine et unité YoRHa qu'elle

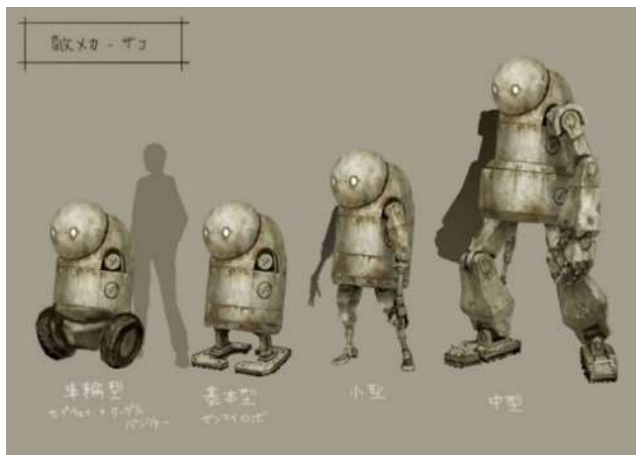
croise. On la voit une fois dans la première partie du jeu. Elle est perçue comme un mystérieux ennemi et a peu d'importance à ce moment. Dans la deuxième partie du jeu, A2 tombe nez à nez avec 2B qui lutte contre le virus qui la contamine. 2B sait qu'elle est condamnée, elle confie donc sa mémoire à A2 avant que cette dernière ne décide d'abrégier ses souffrances en lui enfonçant son sabre dans le cœur. Elle se coupe ensuite les cheveux à la hauteur de ceux de 2B. Un peu plus tard dans le jeu, on l'incarne pour la première fois. Elle apparaît toujours comme mystérieuse et ne laisse généralement pas apparaître le moindre sentiment. Lorsque l'ancien Pod de 2B l'accompagne et lui demande d'indiquer clairement ses intentions, elle dit « tuer toutes formes de vies mécaniques ». On comprend cependant qu'elle ressent de l'empathie mais seulement vers la fin du jeu. La mémoire de 2B a en effet modifié le comportement d'A2 au fil du temps. Même si elle préfère la solitude, elle finit par accepter que Pod 042 l'accompagne, elle en arrive même à lui dire qu'elle est reconnaissante envers lui. Elle va également accepter d'aider Pascal jusqu'à accepter de mettre fin à ses jours après sa demande.

Lorsqu'on choisit A2 pour le combat final, contrairement à 9S, elle décide de ne pas tuer son opposant. A2 révèle le véritable modèle de 2B, « 2E », et montre comment cette condition faisait souffrir cette dernière. Dans une dernière tentative de réparer les circuits de logique de 9S, A2 coupe le bras que celui-ci avait précédemment volé à un modèle de 2B qui contenait vraisemblablement un virus. Elle dit ensuite qu'elle va « s'occuper (*take care*) de tout ». Seule, elle laisse la tour se détruire et, avant de se laisser mourir, dit qu'elle « n'a jamais remarqué à quel point ce monde est beau ». A2 fait ensuite référence à ses anciennes coéquipières mortes, lors de conflits contre les machines, avant les événements du jeu et indique en souriant qu'elle les rejoint.

Derrière leurs airs de personnes intouchables, A2 et 2B, font preuve d'empathie. Toutes deux sont des femmes distantes et semblent rencontrer des difficultés à exprimer leurs sentiments. Le personnage de A2 correspond à l'archétype japonais de la *Tsundere*. Les *Tsundere* sont des femmes distantes, agressives mais qui cachent en elles des émotions et une certaine sensibilité. Elles correspondent aussi à l'archétype de l'héroïne forte, elles sont douées pour le combat autant par les compétences que le sang-froid. Leur féminité reste affirmée par leurs représentations visuelles sexualisées.

- Les machines

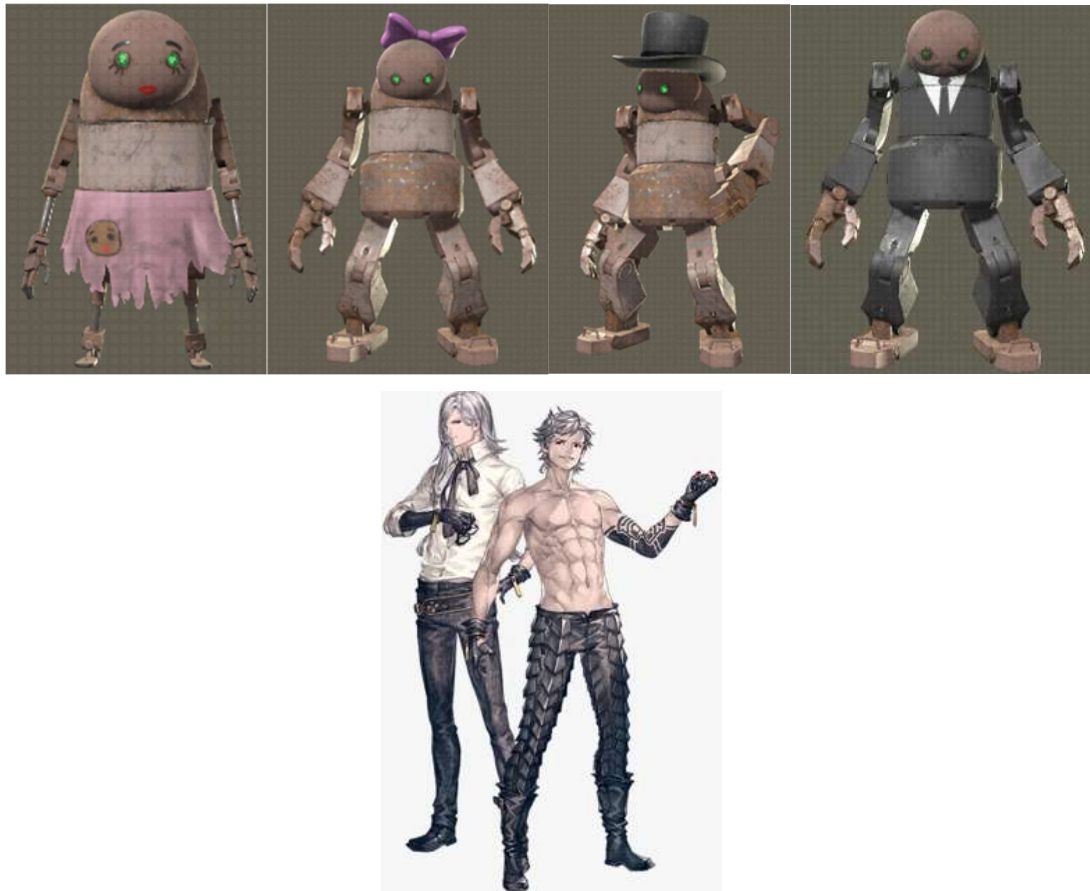
Figure 6.1.8 : Concept art des machines standards



Les machines sont les principaux ennemis présents dans le monde du jeu. Elles n'ont pas de genre prédéfini, elles sont neutres. Certaines sont plus grandes ou s'emboîtent pour créer de plus puissantes machines : les Goliaths. Elles sont d'origine extraterrestre et servaient à l'invasion de la Terre avant que leurs créateur·ices ne disparaissent. Elles sont connectées à un réseau qui les rend immortelles et leur permet de diffuser, entre-elles, les connaissances acquises. Autant les joueur·euses que 2B et 9S les considèrent comme leurs ennemis et les détruisent donc. Au fil du jeu, on apprend que grâce aux connaissances intégrées au réseau, elles peuvent donner du sens à leur vie, créer des communautés, développer des croyances, se poser des questions sur le monde qui les entoure, tout comme les androïdes et les humain·es.

Certaines machines vont ainsi arborer des caractéristiques traditionnellement féminines et masculines. Cependant, on note une présence plus importante de machines portant des accessoires traditionnellement féminins : nœuds roses ou bleus dans les cheveux, jupe, maquillage. Les seules machines ayant des habits traditionnellement utilisés pour représenter la masculinité sont Jean-Paul (Sartre) qui porte un haut de forme et le père machine qui est en costume. Ce sont uniquement leurs noms et ces accessoires qui permettent de supposer leur genre. Pourtant, les machines ne sont pas censées avoir de genre car celui-ci est une construction sociale, humaine. Via leurs connaissances, elles tentent, individuellement, de correspondre aux catégories genrées humaines. Comme exemple plus poussé, les antagonistes principaux, Adam et Eve sont des machines à l'apparence humaine, comme les androïdes.

Figure 6.1.9 : Machine maquillée, machine petite sœur, Jean Paul, machine père et Adam et Eve (dans le sens de la lecture)



- Pascal, la figure du care:

On découvre assez rapidement l'existence d'un village de machines pacifistes et déconnectées du réseau. Le représentant du village se nomme Pascal, en référence au philosophe du même nom. Il est une machine qui consacre sa vie à son village et aux machines y vivant. Il prend sous son aile tous les enfants qui y habitent, les éduque à la philosophie et joue avec eux. Il est très attentionné, optimiste et croit donc en la bonté des personnes qu'il croise. Son corps ne ressemble pas à ceux des autres machines mais ne présente aucun artifice. Sa voix est plus aiguë que les autres machines. Il est ainsi très expressif, autant par les variations dans sa voix que dans ses gestes.

Figure 6.1.10 : *Concept art* du personnage de Pascal et lui découvrant le décès des enfants



Son intelligence et ses connaissances servent ses valeurs pacifistes. Il refuse de prendre les armes et espère un jour trouver un moyen de faire régner la paix. Il entretient de bonnes relations avec les androïdes qu'il croise. 2B et 9S parviennent à rapidement lui faire confiance et s'allient à Pascal et son village pour combattre certains dangers. Bien que 2B et 9S se battent, il refuse toujours de prendre part à ces actions. Dans la deuxième partie du jeu, Pascal rencontre A2, l'androïde solitaire haïssant les machines. Il comprend son point de vue et lui laisse donc le choix de le laisser en vie ou de le tuer²⁴. Dans les interactions qui suivent, même si A2 continue d'être froide et de lui répondre sèchement, Pascal lui fait confiance et est reconnaissant d'être toujours en vie. Selon les valeurs du personnage, l'attention aux autres et l'empathie sont essentielles.

Il convient d'aborder le concept de *care*. Il montre l'importance de la responsabilité de chacun·e face aux autres et à leurs vulnérabilités. Cet aspect est moins souvent développé chez les personnages masculins que chez les personnages féminins (figure de la leadeuse ou de mère aimante, etc.). Je nomme ici ce type d'archétype les « gardien·nes ». Il correspond également à des personnages dits « *Deredere* ». Peu importe leur genre, ceux-ci sont très joyeux, énergiques et ont une attitude positive. Les derniers instants que l'on passe avec Pascal sont cependant dramatiques. Son village est dévasté par un virus qui pousse les machines à s'entretuer. Il s'empresse de sauver les enfants avec l'aide de A2. Ensuite, pour la première fois, il combat une immense machine en prenant le contrôle d'une autre machine de même gabarit. Malheureusement, les enfants qui attendaient dans un entrepôt se suicident. Tout ce temps passé à éduquer les enfants, aider les machines de

²⁴ En faisant le choix de le tuer, on débloquent une fin alternative. Pour continuer l'histoire, il faut le laisser en vie.

son village, tout est réduit à néant pour lui. Pascal ne supporte pas cette tragédie et se sent coupable de leur avoir transmis tant de savoir et les avoir aidés à développer des émotions telles que la peur, qui dans ce contexte les a menés au suicide. Il explique à A2 qu'il ne peut vivre avec tant de douleur et lui donne le choix d'effacer sa mémoire ou de le tuer. L'accent mis sur sa sensibilité sert à amplifier l'empathie du personnage dont la vie n'avait de sens qu'en aidant les autres et en promouvant le pacifisme.

- Simone, la performativité du genre

La majorité des *bosses* font référence à des hommes philosophes (Marx, Hegel, Comte, etc.) à l'exception de Simone, référence évidente à Simone de Beauvoir. Son but ultime est la recherche de la beauté. Elle considère celle-ci comme son unique moyen d'attirer Jean-Paul (en référence à Sartre et au couple d'intellectuel·les Beauvoir-Sartre, couple libre anticonformiste du 20^e siècle qui refusa de se marier), une machine qui n'a jamais montré le moindre intérêt pour elle. Pour parvenir à son objectif, elle s'est nourrie des peaux d'androïdes féminins, réputées « belles », dont on retrouve quelques cadavres autour de son corps mécanique. Lorsque l'on rencontre ce personnage, elle est cloîtrée dans un ancien opéra, ce qui explique également sa tenue. Elle s'est parée d'un tissu rouge et déchiré qu'elle porte en guise de robe. Une large couronne orne sa tête sur laquelle on retrouve aussi un autre tissu rouge qui forme des cheveux. Simone est le personnage abordant le plus d'artifices pour performer une forme de féminité. Lors de la dernière phase de combat, elle soulève sa robe et attaque avec un canon à forme phallique. Ce dernier élément a mené certain·es joueur·euses à proposer une lecture trans du personnage comme dans un article de Medium (Sorce, 2017, 9 décembre). Le personnage représenterait une forme de dysphorie de genre. On peut comprendre son obsession à devenir belle entre autres comme un moyen de surmonter cette dysphorie. Cependant, elle s'inspire d'archives humaines sur les représentations de la féminité très stéréotypées, ce qui explique son habillement (robe, longs cheveux). Elle tente de performer cette féminité en espérant qu'un jour, quelqu'un la remarque elle et sa beauté, mais elle reste inhumaine aux yeux des androïdes et des joueur·euses.

Figure 6.1.11 : Concept art de Simone



b. Les points d'analyse

- La performativité du genre :

Les androïdes ont accès aux archives humaines et sont souvent étonné par ce qu'ils y apprennent. Cet étonnement tranche avec leur apparence humanoïde, qui force à les identifier presque comme des humains. Le genre n'est pourtant jamais questionné explicitement par les androïdes qui le considèrent comme une donnée parmi d'autres. Cependant, on peut déceler une définition du genre dans *Nier : Automata* qui diffère toujours du sexe étant donné qu'aucun personnage ne possède de corps humain et de caractéristiques biologiques associées. Les caractéristiques genrées de l'humanité deviennent des artifices sur base desquels les androïdes et les machines peuvent créer du sens. On remarque toutefois une certaine consistance entre le genre de certaines machines ou androïdes, leurs rôles et leur manière de le performer.

Les travaux de Judith Butler (1990) sur la performativité du genre apportent des clés de lecture à ces phénomènes. Selon elle, l'identité de genre existe par la performance. Celle-ci se matérialise par de plusieurs manières : gestes, attitudes, langage, comportements des individus. Cette performance gravite autour de modèles normés de ce qu'est être une femme ou un homme. Le but est la reconnaissance sociale de cette identité. L'auteure va jusqu'à affirmer que les genres féminin et masculin n'existent pas,

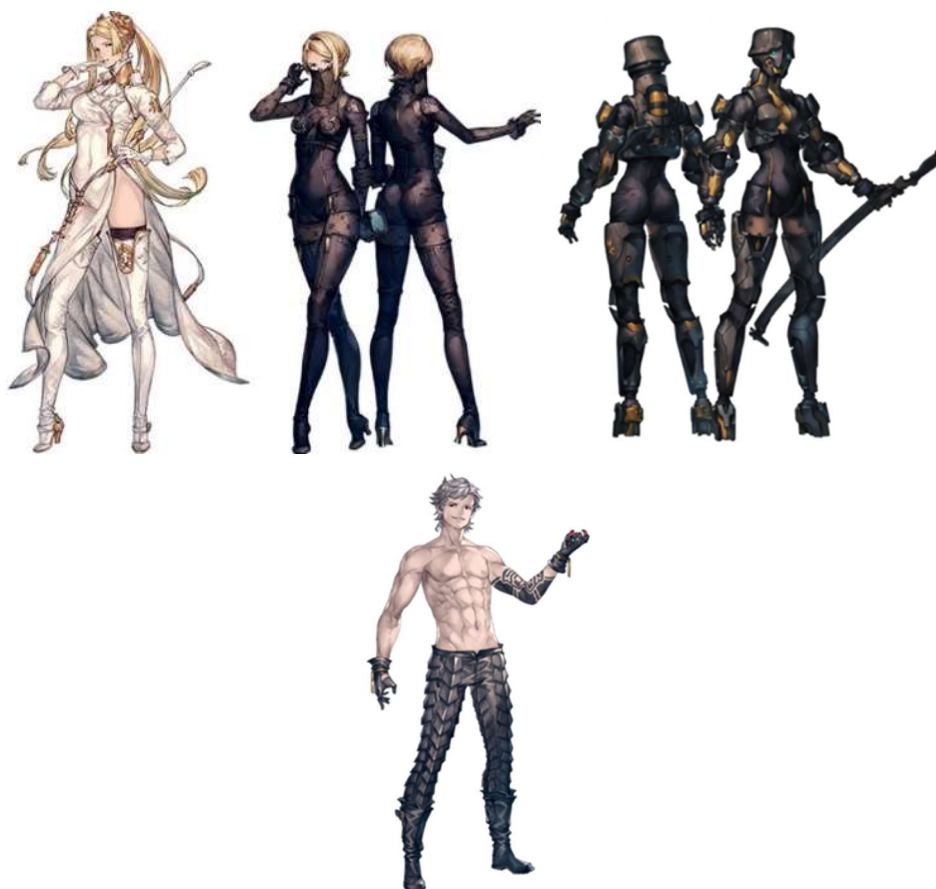
contrairement aux performances féminines et masculines. L'idée de rôle théâtral est au centre de ses recherches : on performe et donc joue certains rôles comme dans *Nier : Automata* où Simone performe sa féminité dans un théâtre abandonné, afin d'être reconnue socialement comme une femme. De manière moins grandiose, les machines et les androïdes proposent des performances de ce qu'ils considèrent être la masculinité et la féminité, en se parant d'accessoires et de vêtements traditionnellement associés à l'un des deux genres.

On peut tout de même remarquer que les performances féminines sont bien plus remarquables. En effet, le masculin est vu comme la base, le genre neutre chez les machines. La masculinité n'est donc pas performée comme chez les machines féminines telles que Simone. Toutes les machines sans accessoires et vêtements sont principalement catégorisées comme masculines. Celles féminines performent toujours leur genre en ajoutant des éléments. La féminité est ici aussi vue comme l'« autre », fondée sur une base neutre qu'est le masculin.

- Consistance visuelle aux représentations de genre stéréotypées :

L'hypersexualisation peut être remarquée chez les androïdes dont 2B et A2. Leurs représentations visuelles les rendent attirantes, le *gameplay* intensifie encore cet effet avec les acrobaties lors des combats ou les angles de caméra lors des cinématiques. La commandante, les autres combattantes et opératrices YoRHa portent également des vêtements sexy et leurs corps sont semblables à ceux de 2B et A2. Ces types d'habits ne sont pas pertinents dans un cadre conflictuel, on remarque une incohérence entre les actions et les représentations visuelles de ces personnages. Chez les hommes, il n'y a qu'Eve, une machine aux traits humains et antagoniste, dans la première partie du jeu, qui correspond aux stéréotypes de la virilité. Son torse nu laisse apparaître des pectoraux et des abdominaux et il porte un pantalon près du corps. Sa manière de combattre est très directe. Il est bien plus dans l'action que dans la réflexion, contrairement à son frère. Il performe sa virilité autant visuellement que par son caractère combattif, téméraire et sa manière de combattre.

Figure 6.1.12 : La commandante, deux opératrices, deux combattantes YoRHa en armure et la machine Eve (de gauche à droite)



Cependant, les androïdes non-YoRHa comme les résistant·es terrestres ressemblent à des humain·es équipé·es (genouillères, gilets pare-balles, gants, vêtements amples) pour survivre et combattre dans des environnements hostiles. Leur esthétique militaire est très différente de celle de la YoRHa qui présente plutôt des modèles fantasmagoriques des combattant·es, peu consistants avec l'univers et les actions.

Figure 6.1.13 : Anémone, leadeuse de la résistance et un résistant de face et de dos



Une tendance importante chez les personnages masculins (9S, Pascal et l'antagoniste Adam) est l'androgynie. Dans son article sur Link des jeux *The Legend of Zelda*, Stang (2019) se base sur les travaux de Butler (1990) pour définir l'androgynie comme un mélange de caractéristiques genrées (les gestes, la voix, les habits), l'absence ou le mélange de caractéristiques sexuelles secondaires ou encore un réassemblage de ces deux aspects. L'androgynie des personnages est courante dans les médias japonais. Ces hommes et garçons restent bel et bien considérés comme des hommes, androgynes. Chez Adam, ses cheveux sont longs et les traits de son visage sont très fins. Ces représentations androgynes sont rarement prégnantes dans les productions vidéoludiques occidentales. Des joueur·euses non japonais·es ou non habitué·es de ces productions peuvent considérer ces personnages comme progressistes en termes de représentations des masculinités mais elles sont conformes aux préférences culturelles japonaises (*Ibid.*). L'auteur nomme cette tendance « *masculine-skewed androgyny* ».

Figure 6.1.14 : Adam, antagoniste de la première partie du jeu



- Une utilisation d'archétypes classiques dans les productions culturelles japonaises

Les personnages masculins, autant visuellement qu'au niveau du gameplay et du scénario, correspondent plutôt aux stéréotypes de la masculinité japonaise (androgynie d'Adam, de 9S et de Pascal). En effet, la masculinité est souvent représentée, dans les productions culturelles japonaises, de manière par des figures de jeunes hommes adolescents,

n'arborant donc pas les caractéristiques classiques de la virilité occidentale (pilosité, muscles, etc.) ainsi que les attitudes correspondantes (témérité, dominance, ...). Chez les personnages féminins, on retrouve des versions actualisées de quelques archétypes comme la femme-objet pour 2B. Elles présentent une féminité très accentuée autant visuellement (Simone) que dans le gameplay (2B et toutes les autres androïdes YoRHa). Cette féminité stéréotypée est centrée autour de fantasmes hétérosexuels et masculins, ce qui renforce le statut de 2B d'objet du *male gaze*. La correspondance de 2B avec cet archétype n'exclut aucunement que ces personnages soient importants au niveau du scénario et permettent de faire avancer l'histoire. On remarque donc une incohérence entre les représentations visuelles des androïdes YoRHa et leurs rôles de soldates. Comme une Lara Croft, elles restent soumises à une certaine incohérence entre leurs rôles, leurs représentations visuelles et leur gameplay. Ces héroïnes fortes embrassent des caractéristiques plutôt mises en avant chez des personnages masculins mais tout en affirmant une féminité plus traditionnelle, sexy et agréable à regarder car soumise au *male gaze*.

On voit une diversité dans les personnalités des personnages. Chacun·e est unique et correspond à des archétypes popularisés dans les productions japonaises ; que ce soit chez les femmes, soit au caractère froid et distant de 2B (Kuudere) ou chaud et agressif de A2 (Tsundere), qui ressentent tout de même de l'empathie ou encore, chez les personnages masculins avec 9S et son obsession qui en devient malade et destructrice (Yandere) et Pascal et son caractère joyeux et positif en presque toutes circonstances (Deredere). On comprend, à travers ce jeu, que les normes de masculinité et féminité dépendent du contexte. Les productions japonaises ne vont pas nécessairement représenter les hommes et les femmes de la même façon que des entreprises américaines, par exemple. Ce qui va être vu comme novateur en termes de représentations de genre par un joueur américain ne va pas nécessairement l'être pour un joueur japonais. Les normes sociales infléchissent les manières de représenter les hommes, les femmes, leurs caractéristiques respectives ainsi que leurs perceptions.

- Des éléments de lecture progressiste du jeu ?

Bien que les points précédents aillent dans le sens d'une lecture plutôt conservatrice du jeu en présentant des archétypes sexualisant et objectifiant des femmes, une autre lecture

que j'ai déjà mentionnée, existe. 9S représente un exemple d'une masculinité toxique, autant envers lui-même qu'envers les autres, particulièrement les femmes. L'évolution de son personnage met en abyme la dangerosité de ces comportements (auto)destructeurs, qui mènent dans le monde social, à des féminicides et à des souffrances de la part d'hommes sous le patriarcat. Le personnage de Simone quant à lui permet de mettre en avant la transidentité et les souffrances liées à la dysphorie de genre dont des personnes trans souffrent à un niveau personnel mais aussi social. La question du genre traverse largement *Nier : Automata* et permet de mettre à jour les normes genrées actuelles, qui sont purement construites. Le jeu porte une réflexion sur l'essentialisation du genre. En effet, ces androïdes et machines performant le genre dans un monde sans sexe. On perçoit donc aisément en quoi le sexe et le genre sont des réalités distinctes. Même dans ce monde sans sexe, le genre continue de faire sens, ce qui démontre l'incorrecte association soit disant naturelle entre sexe et genre.

6.2. *The Legend of Zelda : Breath of The Wild*

Les jeux de la licence *The Legend of Zelda* se structurent toujours autour de la dynamique de la Triforce : l'âme du héros (le courage) est représentée en Link, le sang de la déesse (la sagesse) coule dans les veines de Zelda, la force est personnifiée dans l'antagoniste, Ganon. *The Legend of Zelda : Breath of The Wild (BOTW)* se déroule cent ans après la deuxième grande calamité, cataclysme déclenché par Ganon afin de détruire le royaume d'Hyrule où vivent Link et Zelda. Au fil de l'histoire, tout comme Link qui est amnésique, on en apprend plus sur ce qu'il s'est déroulé pendant cette bataille. Il faut ainsi débloquent des souvenirs qui sont des flashbacks sous forme de cinématiques. Le but du jeu est de vaincre Ganon pour éviter qu'il ne détruise Hyrule. Pour le battre, les joueur·euses doivent récupérer les quatre créatures divines autrefois pilotées par les quatre prodiges d'Hyrule, dont Zelda fut la leadeuse. Ces récupérations permettent d'acquérir des pouvoirs utiles dans l'avancement de l'aventure. La tablette Sheika qui appartenait auparavant à Zelda, est l'outil principal du jeu *via* lequel on a accès à la carte, à l'inventaire, aux quêtes, etc.

a. Les personnages

- Link, le héros « neutre »

Le personnage jouable, Link, est un chevalier du royaume d'Hyrule. Il a seize ans et est de race hylienne ce qui explique ses oreilles pointues. Ses cheveux blonds sont noués en une queue de cheval. Il est de petite taille, plus petit que la princesse Zelda. Contrairement à la plupart des autres jeux de la série où il est vêtu de vert, il est habillé d'une tunique bleue. Il porte des bottes, un pantalon beige et une ceinture à laquelle est accrochée la tablette Sheika. Il est considéré comme beau et attirant par de nombreux personnages dans le jeu, autant femmes qu'hommes. De nombreux autres vêtements sont déblocables au fil du jeu. On peut noter qu'il peut porter les habits des Gerudo, une race de grandes femmes guerrières et matriarcales. En effet, pour accéder à la cité Gerudo et survivre au climat hostile du désert, il doit acheter les vêtements adaptés et se faire passer pour une femme. On peut ensuite débloquent la même tenue en version spéciale dite pour « homme ». Ainsi, comme je l'ai remarqué dans l'article de Perry (2017, 3 mars), les joueur·euses ont soit détesté ou adoré le fait que l'on puisse travestir Link. Il est considéré

par des personnes réactionnaires comme un agenda politique présent dans le jeu. Par d'autres, cet habillement est vu comme beau et certain·es l'utilisaient durant la majorité du jeu. J'ai personnellement apprécié pouvoir jouer de temps en temps avec ces vêtements car ils me donnaient l'impression de jouer une héroïne ou du moins une personne à l'identité de genre fluide. Comme dit dans une vidéo de Feminist Frequency (2019, 5 mars), certaines femmes trans adoraient le fait que l'on puisse porter des bijoux et vêtements traditionnellement féminins. Ainsi, de nombreux dessins de fans et d'interprétations personnelles du jeu ont vu le jour sur Internet. Cependant, le discours du jeu même sur les personnes trans est moqueur et ne les respecte aucunement. J'en parlerai un peu plus tard avec le cas de Vilia qui lui vend ces vêtements.

Figure 6.2.1 : Link en tenue de base et en tenue Gerudo (du désert)



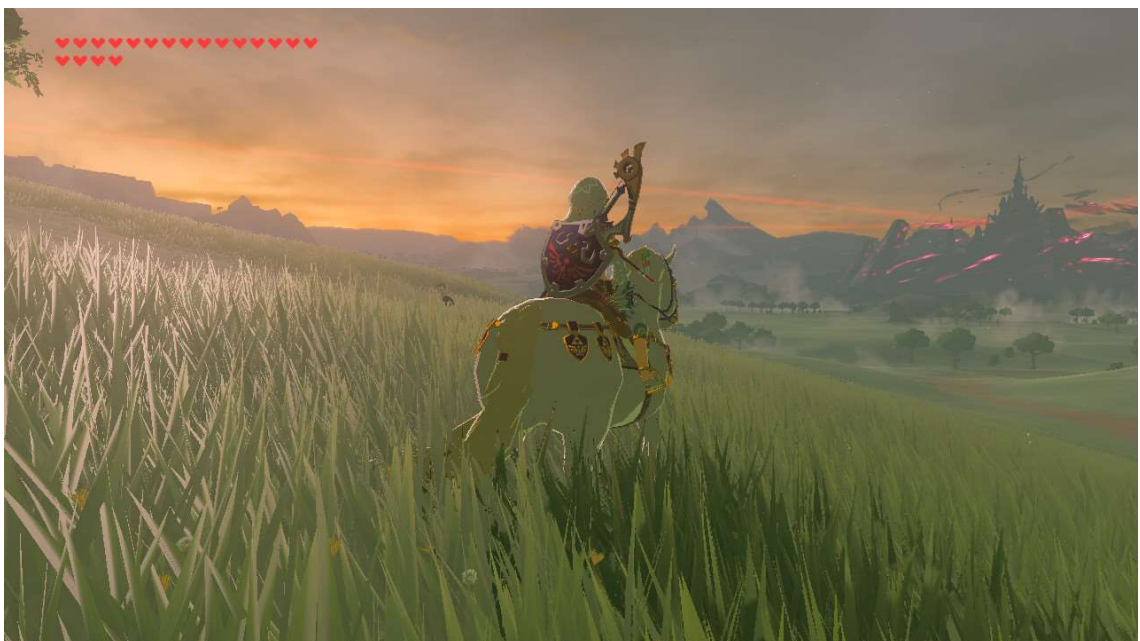
Source : Nintendo (2017)²⁵

Ses traits sont androgynes. Le but affiché par les développeur·euses était de permettre à tout le monde, peu importe leur genre, de s'identifier au héros. Dans son article traitant de BOTW, Stang (2019) explique que le physique enfantin de Link renforce son androgynie. La communication très neutre, parfois inexistante (il ne parle pas par exemple), sert également l'identification au personnage (*Ibid.*). Le but du personnage est simple, il doit abattre Ganon, l'antagoniste du jeu. Il est l'héritier de l'âme du héros et n'a donc pas de choix face à sa destinée. Son attitude est assez détachée et sa personnalité moins développée que les autres personnages. Contrairement aux autres personnages,

²⁵ Toutes les images de ce chapitre sur *The Legend of Zelda : Breath of The Wild* proviennent de cette même source.

Link est muet lors des cinématiques mais aussi en jeu. Il communique par des acquiescements, des sons de surprise, d'épuisement, etc. Il est principalement un homme dévoué faisant preuve de bravoure. Il ne doute jamais des paroles de Zelda, de ses anciens camarades et de ses connaissances. En tant que chevalier d'Hyrule, il sert les intérêts du royaume. Ainsi, il va être aussi assez protecteur envers la princesse Zelda. Même si dans les premiers opus une romance était incluse, il n'en est rien dans cet opus. On ne sait jamais tout à fait ce que ressent Link, c'est aux joueur·euses de faire leurs propres interprétations.

Figure 6.2.2 : Link à cheval, se dirigeant vers le château d'Hyrule



- La Princesse Zelda, toujours une demoiselle en détresse ?

Zelda est la fille de Rhoam, roi d'Hyrule. Elle est la leadeuse du regroupement des champions (Link et les prodiges) servant à sauver Hyrule. Elle est une Hylienne de 16 ans au visage très rond et aux grands yeux bleus. Ses cheveux sont longs et blonds et parfois partiellement tressés. Elle est plus grande que Link mais tout aussi fine. Son pantalon souligne les formes de son postérieur. Elle porte une blouse cintrée et le même type de bottes que Link. Elle porte différentes tenues dans le jeu : une tenue d'aventurière, une robe blanche pour les prières à la déesse Hylia ou encore sa robe royale bleue. Ses tenues sont comme celles de Link, adaptées aux circonstances. Par exemple, elle détient aussi des vêtements chauds lorsqu'elle se rend dans des contrées froides.

Dès son plus jeune âge, elle s'entraîne et prie afin de savoir utiliser les pouvoirs de la Déesse Hylia avec lesquelles elle serait capable de sceller Ganon. En effet, ces pouvoirs coulent dans les veines de la lignée royale d'Hyrule mais ne se développent pas assez rapidement. Lors de l'éveil de Ganon, elle ne put aider les autres champions qui décédèrent. Vers la fin du combat, Link tenta de la sauver d'un ennemi contrôlé par Ganon mais fut fortement blessé. Cet événement déclencha enfin ses pouvoirs. Elle s'empressa ensuite d'emmener Link, inconscient, dans le sanctuaire de la renaissance pour le plonger dans un sommeil réparateur afin qu'il puisse reprendre des forces avant le prochain éveil de Ganon. Seule, elle décida ensuite d'affronter le monstre en l'enfermant dans le sous-sol du château. Elle passa cent ans à le garder cloîtré en attendant le réveil de Link afin de le sceller pour cent nouvelles années et éviter la destruction complète du royaume. Zelda est la voix qui guide le héros et donc les joueur·euses dans la quête principale du jeu. Elle est ensuite présente dans des flashbacks qui servent à connaître toute l'histoire, sa personnalité, sa relation avec les autres personnages et ses passions.

Curieuse, elle étudiait assidument le monde qui l'entoure, autant la nature que les technologies anciennes d'Hyrule. Certains PNJ que croisent Link font référence à ses recherches poussées sur le fonctionnement des machines. Lorsque l'on visite le château corrompu, on trouve à côté de sa chambre, une pièce dédiée à ses recherches. Son père la critique car elle y passerait trop de temps : « ce n'est pas en perdant votre temps à jouer les chercheuses que vous éveillerez votre pouvoir ». On comprend en réalité que Zelda se sent impuissante face à ses pouvoirs qui ne se déclenchent pas. Elle préfère ainsi s'intéresser à d'autres choses tout en n'oubliant pas son rôle. Cette frustration rend le personnage complexe. Dans les premiers flashbacks relatant les plus anciens événements dans le jeu, une Zelda à l'attitude plutôt dépitée est présentée. Elle n'a jamais ressenti le moindre signe de la part de la déesse Hylia, elle ne comprend pas ce qui « ne va pas chez [elle] ».

Son fort caractère est mis en scène à plusieurs moments, principalement face à Link dont la relation évolue au fil du jeu. Elle semble d'abord hésitante à croire qu'il est l' élu de l'âme du héros et va ainsi être assez froide envers lui. Lors d'un flashback, Zelda est en train d'essayer d'accéder à une structure antique qu'elle ne peut ouvrir car selon elle, « elle n'est pas l'élue de l'épée de légende ». Soudain, Link arrive, la princesse se met

directement en colère et s'en va seule. Elle correspond à l'archétype de la Tsundere, à la personnalité distante mais tout de même soucieuse. Ce n'est qu'à la fin du jeu qu'elle se montre plus confiante. En ayant suivi les exploits du héros (les joueur·euses), elle devint sûre qu'ils y arriveraient enfin.

Même si la princesse Zelda semble tenir à Link, aucune relation romantique n'est assumée concrètement dans cet opus. Lors de la cinématique finale suivant la défaite de Ganon, ses premiers mots furent : « j'étais avec toi, depuis le début, à chacun de tes pas. J'ai vu tes efforts, tes succès... tes combats. C'est pourquoi je savais... [...] que tu en sortiras vainqueur ». Ensuite, elle lui demande tout en souriant et rougissant, s'il se souvient d'elle. De manière générale, elle est très soucieuse des autres ce qui fait qu'elle était appréciée de tous et de toutes.

Figure 6.2.3 : Différentes tenues de Zelda



Elle est soumise au *male gaze* comme on le remarque avec l'exemple de son pantalon et dans certaines cinématiques. On voit Zelda, dans la figure 6.2.4, se mettre à quatre pattes, ce qui, avec ce choix d'angle de caméra, met en avant son postérieur. Cette mise en avant d'un aspect physique du personnage n'est pas comparable à la mise en avant de la beauté de Link. Elle est ici sexualisée, alors que Link n'est jamais soumis à des angles de caméra le sexualisant de cette manière. On perçoit ici une inégalité de traitement entre les deux protagonistes qui peut être partiellement expliquée sur base du genre des personnages.

Figure 6.2.4 : Capture d'écran du souvenir n°9, Zelda cueillant une fleur



- Les Zoras : Mipha et Sidon

La princesse Mipha est la prodige choisie comme gardienne de Vah'Ruta, la créature divine de l'eau. Elle est la fille du roi des Zora, un peuple aux caractéristiques de poissons. Ainsi, sa tête se finit par une forme de nageoire en place des cheveux. Son corps blanc et rouge est humanoïde mais ses membres possèdent de petites nageoires. Elle ressemble aux autres Zoras de son âge mais est plus petite et porte l'écharpe signifiant qu'elle est une des prodiges. Elle est ornée de nombreux bijoux royaux (colliers, bracelets, etc.).

Figure 6.2.5 : *Concept art* de Mipha



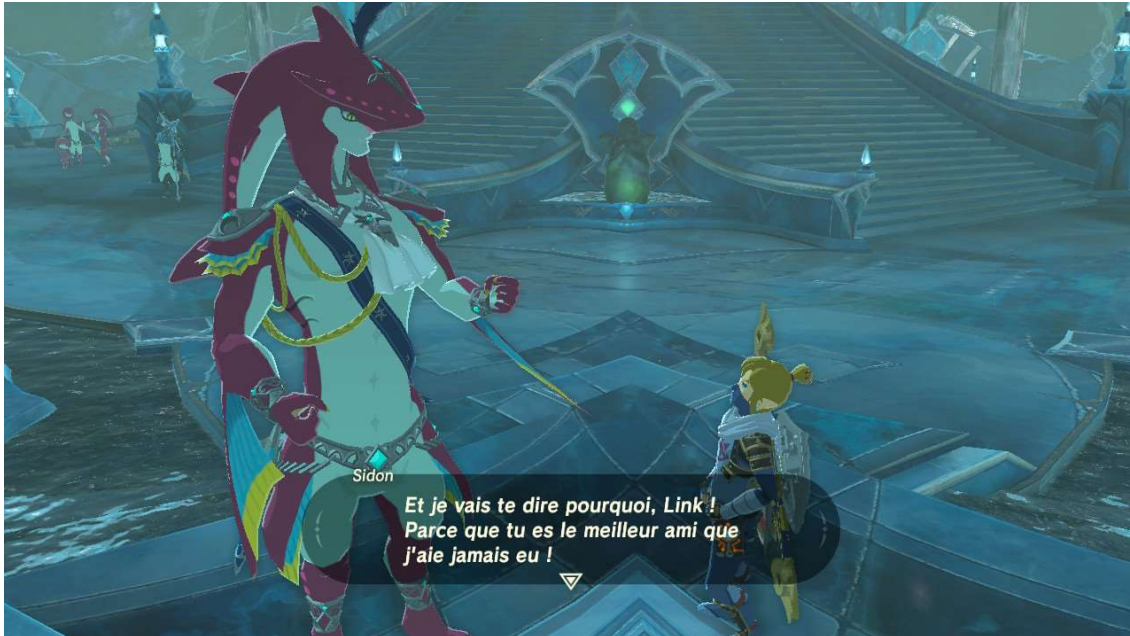
Ses pouvoirs médicaux permettent de soigner toute blessure. Ainsi, après avoir récupéré Vah'Ruta des mains de Ganon, Mipha confie son pouvoir de guérison : la prière de Mipha. Elle est très utile dans le jeu afin de récupérer de la vie lorsque l'on est sensés mourir. Dans les flashbacks, elle est introduite comme une fille attentionnée, calme et aimant son peuple. Les autres Zoras définissent toujours Mipha comme une femme douce : « sa beauté n'avait d'égal que sa douceur » (Mébol). Elle correspond à l'archétype de la *dandere*, elle est assez timide, hésitante et ne dévoile pas directement ses sentiments. Sa relation avec Link explicite bien cet aspect. Mipha a toujours veillé sur Link, de loin, sans lui dire qu'elle l'aime. Avant qu'elle ne décède, elle s'ouvre enfin au héros : « je... j'étais heureuse de pouvoir te soigner. Très heureuse, même. [...] Quand la bataille sera terminée... j'aimerais beaucoup que tu reviennes me voir... Comme quand... quand nous étions tous les deux des enfants ». Elle indique aussi qu'elle sera toujours là pour veiller sur Link et ses compagnons et soignera toutes leurs blessures. Lorsque l'on finit la quête principale se déroulant chez les Zoras, le Roi nous remet l'armure Zora, confectionnée par Mipha elle-même pour Link. Les sentiments qu'éprouvent la prodige sont confirmés car, cette armure est un « gage d'amour remis par les princesses Zoras à leur futur époux » (Meryth).

Selon l'inscription sur la lance écaille qu'elle utilisait, elle a été une « lanière accomplie », élément peu mis en avant dans le reste du jeu. Mipha est adorée par son peuple, une statue à son effigie est même présente dans le domaine des Zoras et une cérémonie a lieu chaque année en souvenir de la princesse. Quand Vah'Ruta était possédé par Ganon, elle faisait pleuvoir en permanence sur le domaine Zora. Certaines pensaient qu'« il s'agit des larmes de Son Altesse (Mipha) vaincue avant d'avoir pu accomplir sa mission » (Mordan). Elle est ainsi décrite par tout le monde la connaissant comme une femme sensible et attentionnée. Le *care* est la valeur principale caractérisant ce personnage, autant par son rôle de soigneuse que par son dévouement et son souci de l'autre en toutes circonstances.

Sidon, le frère de Mipha, est la personne guidant Link dans le domaine des Zoras. Sa personnalité correspond à l'archétype du *dereedere*. Il est très joyeux, positif et folâtre. Il semble s'entendre avec tout le monde. Sidon aide Link comme il peut. Par exemple pour accéder à Vah'Ruta qui est au milieu d'un lac, il embarque le héros sur son dos pour le

mener plus proche de l'entrée. Il fait directement confiance à Link et le considère comme un ami, un camarade.

Figure 6.2.6 : Sidon, au domaine des Zora, exprimant son amitié à Link



- Urbosa, Riju et les Gerudo

Urbosa est la prodige des Gerudo, un peuple matriarcal vivant dans le désert. Ces femmes sont de grandes guerrières, supportant la chaleur. Urbosa était leur cheffe avant de décéder, Riju a maintenant pris sa place. Urbosa est comme les autres femmes de son peuple, grande, musclée et à la peau mate. Elle porte les habits traditionnels de son peuple, un haut ne recouvrant que sa poitrine, mettant en avant ses abdominaux, une jupe fendue et des chaussures à talons. Sa peau est à découvert pour supporter la chaleur du désert. Ses longs cheveux rouges sont attachés et elle porte de nombreux bijoux dorés, ses ongles sont vernis et elle porte du rouge à lèvres bleu. Ses armes sont aussi dorées et ornées de pierres précieuses.

Figure 6.2.7 : Urbosa, prodige des Gerudo



Elle fut la pilote de la créature divine Vah’Naboris. Lorsque l’on arrive à libérer son âme de la créature corrompue, on débloquent la capacité « colère d’Urbosa ». Ce pouvoir permet d’invoquer la foudre afin d’infliger des dégâts aux adversaires. On apprend aussi dans le souvenir n°6 qu’elle est capable d’invoquer la foudre en claquant des doigts, visiblement sans objet équipé (tels Zeus ou Thor, par exemple).

Elle était assez proche de Zelda et aidait Link à comprendre cette dernière. Dans le souvenir n°6, Urbosa laisse la princesse s’endormir contre elle et explique à Link à quel point Zelda fait de son mieux. Elle ne démontre pas directement ses sentiments mais elle est pourtant très empathique et compréhensive. Lorsque l’on permet à Vah’Naboris et donc à l’âme de la prodige de se libérer de l’emprise de Ganon, elle demande à Link, une fois encore, de prendre soin de la princesse. Elle lui rappelle que Zelda se sent probablement coupable du mauvais déroulement du cataclysme cent années auparavant, mais lui demande de dire à la princesse que ce n’est pas sa faute. Urbosa a une vision assez réaliste des événements, elle ne laisse pas de place aux regrets dans sa vie ni au passé.

- Daruk le Goron et Revali le Piaf

Ceux-ci sont les deux prodiges masculins. Daruk est le prodige du peuple Goron qui vit sur le flan d’un volcan. Ceux-ci ont la particularité d’être gros, ronds et d’avoir des

plaques rocheuses protégeant leurs dos. Sa voix grave correspond à son imposant physique. Iels ne portent qu'une culotte couvrant leurs parties intimes et leurs fesses. Daruk porte en plus l'écharpe des prodiges. Sa bouche est proéminente sur son visage et ses sourcils, sa barbe et ses cheveux sont touffus. Il tient dans ses énormes mains, une très longue et large arme lourde. Quand on libère l'âme de Daruk, coincée dans Vah'Rudania qui était corrompue, on reçoit une nouvelle capacité nommée le bouclier de Daruk. Celle-ci permet de se protéger des attaques ennemies. Pour ce qu'il en est de sa personnalité, il est décrit comme quelqu'un de gentil, amical, courageux et aussi déterminé. Il prit très au sérieux son rôle de prodige et était donc très loyal envers la royauté d'Hyrule et aussi envers son peuple. Lorsque l'on le revoit sous forme d'âme, il dit ne jamais avoir douté des capacités de Link mais il regrette de ne pas avoir réussi sa mission. Ses regrets se dissipent dès qu'il voit Yunobo, le jeune timide mais téméraire Goron qui a guidé Link.

Figure 6.2.8 : Concept de Daruk (à gauche) et de Revali (à droite)



Revali est le pilote de Vah'Medoh et prodige des Piafs, un peuple à l'allure de grands et fins oiseaux. Il était reconnu par ses semblables comme le meilleur archer. De son vivant, il était très arrogant et se moquait en permanence de Link qui ne sait pas voler. Il a toujours douté des capacités du jeune Hylien et se sentait supérieur à lui. Cependant, lorsque Link parvint à libérer son âme enfermée dans la créature divine corrompue par Ganon, Revali change d'opinion sur Link. Le Piaf est cette fois-ci, étonné et admet qu'il avait tout faux sur le jeune héros. Il lui transmet ainsi son pouvoir nommé « la rage de

Revali ». Celle-ci permet aux joueur·euses de prendre de l'altitude pour explorer plus facilement Hyrule.

- Vilia et Bolson ou comment réduire au comique les personnages LGBT+

Vilia (Vivian en français) et Bolson sont deux personnages secondaires, intéressants dans l'exploration des questions LGBT+. On rencontre Vilia dans le désert, c'est elle qui nous vend les vêtements Gerudo, qu'elle porte elle-même, afin de pénétrer dans la ville réservée aux femmes. Cependant, le personnage qui nous mène à elle la considère comme « un homme qui avait réussi à s'infiltrer [dans la ville Gerudo] ». Quand on interagit avec Vilia, on a le choix de soit regarder attentivement son visage ou son corps. Ensuite, on peut lui dire « tu es jolie » ou « tu es un garçon ». En choisissant cette dernière option, elle s'étonne et il faut recommencer l'interaction. Elle est contente lorsqu'on la flatte et lui dit qu'elle est jolie. Ces interactions suffisent pour ensuite pouvoir lui acheter les habits. De plus, la « blague » est poussée encore plus loin lorsqu'un coup de vent détache le voile couvrant le nez et la bouche de Vilia. On ne le voit pas nous-mêmes car la caméra est placée derrière elle mais Link a donc pu voir son visage entièrement. Il a ainsi l'air choqué, car il voit de la barbe qui lui ferait croire que Vilia n'est pas une femme.

Figure 6.2.9 : Vilia discutant avec Link et les différentes options de dialogue



Le visage de Vilia est montré dans les dessins des concepts du jeu (figure suivante) mais jamais dans le jeu. BOTW propose donc aux joueur·euses de se moquer des identités

trans et transmet l'idée que les femmes trans sont des hommes déguisés. Comme on le voit dans les dessins officiels de Nintendo, iels utilisent les pronoms masculins et non féminins, niant donc la transidentité de Vilia.

Figure 6.2.10 : *Concept art* de Vilia



Bolson quant à lui est la personne à qui Link achète une maison. Il est un vieil homme si l'on s'en tient à ses cheveux dégarnis et gris. C'est un Hylien, il a donc de longues oreilles pointues, il est petit et assez fin. Il porte des habits aux touches roses dont son pantalon, une boucle d'oreille et un ruban autour de la tête. Il parle de manière chantonnante et aigue. Karson, son associé est en permanence avec lui, ils dorment dans la même maison et travaillent ensemble. Bolson surnomme une fois Karson, « baby » dans la version anglophone. On pourrait donc croire qu'ils sont en couple. Si c'est réellement le cas, pourquoi ne pas l'indiquer aussi directement comme pour les autres couples de PNJ dans le jeu ? Karson indique une fois qu'il va voir sa « petite amie », on peut le comprendre soit comme une manière de montrer qu'ils ne sont pas ensemble, ou alors comme une stratégie, parfois utilisée par des personnes homosexuelles en couple pour ne pas dévoiler leur orientation romantique et sexuelle.

Figure 6.2.11 : *Concept art* de Bolson



Par ces deux personnages, le jeu montre la transgression des normes de genre comme quelque chose de drôle. Il n'aborde pas les questions LGBTQ+ directement mais les prend pour des sujets humoristiques d'un point de vue de personnes cisgenres et hétérosexuelles.

b. Les points d'analyse

- L'archétype de la princesse en détresse et ses évolutions

On peut observer une évolution de l'archétype de la princesse en détresse, qui a été structurant dans la création des jeux *The Legend of Zelda*. En effet, dans les premiers jeux, la princesse était dans un château et le but de Link était de la sauver. Elle a ensuite eu des rôles plus actifs comme dans *Ocarina of Time* (1998) où elle se déguise en un homme pour guider Link avant d'être capturée encore une fois par Ganon. Dans l'opus *Breath of the Wild*, Zelda est active et joue un rôle majeur dans le jeu. Sans la princesse, Link serait mort et Hyrule aurait été dévasté par Ganon. La princesse présente des caractéristiques propres aux personnages féminins, à l'image d'autres personnages. Ainsi, je pense qu'un archétype du nom de « la demoiselle aventurière » correspond à sa situation. En effet, même si elle reste enfermée pendant toute la durée du jeu, elle était avant, une fille très curieuse, active et a pris nombre de décisions afin que le moment de sceller Ganon se déroule sans accroc.

Les personnages féminins sont tous, à leur manière, soucieux des autres, que ce soit la princesse Zelda, Urbosa ou encore Mipha qui est en plus, une soigneuse. Elles ont toutes une influence relativement importante sur le scénario. Bien qu'elles aient des personnalités différentes, les trois femmes apportent du soutien aux autres. C'est ici que l'on remarque, encore une fois, dans ce jeu-ci, une disparité majeure entre les personnages féminins et masculins. Le *care* n'est pas représenté chez les personnages masculins. Là où tous les personnages féminins se soucient profondément de Link, Sidon et Daruk entretiennent plutôt une relation amicale avec lui. Quant à Revali, il ne prête pas attention au héros. Ils n'ont pas le même type d'implication émotionnelle que l'on remarque chez Zelda, Mipha et Urbosa.

- Vers des évolutions du personnage de Link ?

Les choix des habits permettent une certaine liberté par rapport à l'expression de genre de Link en plus du fait qu'il soit assez androgyne. Son corps ne présentant assez peu de caractéristiques genrées (pas de seins, de barbe, de muscles surdéveloppés, etc.), il est possible de jouer avec les normes de genre. Lors de la mise en ligne des premières bandes annonces où l'on voit Link de dos, de nombreuses personnes ont cru qu'il était, cette fois-ci, une femme aux cheveux mi-longs. Cependant, Aonuma, le producteur de la série a indiqué dans une interview (Totilo, 14 juin 2016), que Link ne pouvait être une femme. Selon lui, ce changement déstabiliserait l'équilibre de la Triforce, qui est : « faite de la Princesse Zelda, Ganon et Link. La Princesse Zelda est évidemment une femme »²⁶ (traduction personnelle de *Ibid.*). L'argument se base sur une logique interne au jeu qui serait insurmontable. Pourtant, iels ont le choix de modifier cet aspect du jeu comme iels en a modifié de nombreuses au fil des années²⁷. Dans certains jeux *The Legend of Zelda*, une relation amoureuse parfois non-consentie existait entre Link et Zelda. Si Link était une femme, une relation lesbienne serait possible, dépendamment du scénario. Ce serait selon moi, une des majeures raisons de ne pas modifier le genre du héros d'Hyrule.

²⁶ « The Triforce is made up of Princess Zelda, Ganon and Link. Princess Zelda is obviously female ».

²⁷ Par exemple, dans BOTW, Link qui est habituellement en tenue verte est pour la première fois, en bleu. De plus, le *gameplay* s'est petit à petit différencié des premiers jeux de la licence. En effet, les progrès techniques permettent de diversifier le *gameplay* des jeux.

De plus, étant donné que les intentions des créateur·rices sont de créer un personnage auquel tout le monde peut s'identifier, pourquoi ne pas : 1) créer un personnage dont l'identité de genre n'est pas assumée dans le jeu (pronoms neutres « they/them » en anglais et « iel » en français) 2) permettre la personnalisation et le choix du genre au début du jeu 3) varier le genre du personnage d'un jeu à l'autre ? Ces questions sont également transposables à d'autres composantes du jeu telles que le choix de la couleur de peau du héros. Comme l'a indiqué Ore dans un article de presse (2016, 5 juillet), Link a déjà pu prendre différentes formes au fil de la série comme dans *Twilight Princess* (2006) où il a la capacité de se transformer en loup. Qu'est-ce qui empêcherait donc d'avoir une héroïne (équivalente à Link) dans un jeu de la licence ? Benjamin Rivers, un designer travaillant dans le milieu des jeux vidéo, cité par Ore (*Ibid.*), indique que *The Legend of Zelda* est comme une pièce de Shakespeare ou un conte de fée dans lequel il est possible de modifier de très nombreux paramètres. Les joueur·euses tout comme les développeur·euses pourraient changer elleux-même le genre du personnage selon leurs envies, sans que ça n'ait d'effet sur le déroulement du jeu. Comme l'indique Stang (2019), l'héroïsme est souvent l'apanage de la masculinité, qu'elle soit androgyne ou non, ce qui explique peut-être une réticence à modifier l'identité du héros. Bien sûr, la figure du héros Link est très populaire. De nombreux joueurs et joueuses sont attaché·es émotionnellement à cette figure. Ainsi, la modification de paramètres de son identité pourrait être mal vécu par certain·es.

- Représentation des personnes LGBT+

Le traitement de Bolson et de Vilia, les seuls personnages LGBT+ du jeu, les stigmatise. Vilia n'est définie que par sa transidentité qui est moquée explicitement dans et hors du jeu. Le jeu est construit de telle manière que les personnages non hétérosexuels et non cisgenres sont complètement réductibles à cette partie de leurs identités. Bolson, s'il est véritablement homosexuel, tombe dans le stéréotype de la personne gay frivole, féminine, qui s'habille en rose et se maquille. On perçoit assez aisément le manque de finesse dans le traitement et la construction de ces personnages, tous deux réduits à des stéréotypes grossiers.

6.3. *The Last of Us Part II*

Le jeu se déroule en 2038, cinq ans après les événements du premier opus. Neil Druckmann en est le principal réalisateur et scénariste. Le monde est toujours envahi d'humain·es infecté·es par le Cordryceps, champignon responsable de la pandémie. On y incarne Ellie et puis Abby. Ces deux parties sont parfois entrecoupées par des flashbacks des deux personnages lorsqu'elles étaient plus jeunes. Ellie et Joël se trouvent dans une communauté de survivant·es à Jackson et Abby habite dans un camp d'une communauté militarisée, les WLF (Washington Liberation Front, surnommés Wolves) à Seattle.

a. Les personnages

- Jackson
 - Ellie

Ellie est la première protagoniste du jeu, on la joue durant toute la première partie. On la retrouve plus âgée que dans le premier opus, elle a maintenant dix-neuf ans. Elle demeure toujours l'unique personne immunisée au Cordryceps connue à ce jour. Elle est née dans le contexte de pandémie et a donc été habituée très jeune à se battre pour sa survie. C'est à quatorze ans qu'elle rencontre Joël et vit avec lui depuis. Pour ce qui est de son physique, elle est de taille moyenne, a un corps mince, fin et légèrement musclé. Les traits de son visage sont aussi fins et elle a des cheveux mi courts qu'elle attache souvent. Sur son bras droit, on remarque un tatouage cachant une morsure d'infecté. Au niveau de ses habits, elle porte des jeans, tee-shirts, chemises, vestes, pulls et presque en permanence des baskets. Elle s'équipe d'un sac à dos décoré de pins, de son couteau de poche et dépendamment des moments, de pistolets, de fusils, d'arc à flèches, de pièges et de grenades.

Figure 6.3.1 : Modèle 3D d'Ellie



Source : Sony Interactive Entertainment (2020)²⁸

Comme dans le premier jeu, Ellie est une fille impulsive, déterminée, téméraire et qui s'exprime avec un langage grossier devant tout le monde. Même lorsqu'elle avait quatorze ans, elle se montrait très indépendante, intelligente et douée en survie. Elle est aussi assez sensible aux autres, elle apprécie la compagnie et aime se rendre utile. Dès le premier opus, elle indique craindre la solitude, elle se sent coupable de survivre alors que tout le monde autour d'elle, sa famille, ses ami·es, ses amours et des inconnus décèdent. Sa sensibilité se remarque aussi à certains moments lorsqu'elle doit tuer des gens. Elle va parfois s'excuser, s'en vouloir ou épargner certaines personnes. Pourtant, la jeune femme continue, tout au long du jeu de tuer de nombreuses personnes mais pas sans conséquences sur son état psychologique. Le décès de Joël, assassiné devant ses yeux par Abby va la marquer énormément jusqu'à la traumatiser et l'obséder. Elle décide rapidement d'élaborer sa vengeance, en cherchant à tuer Abby et lui faire payer la mort de Joël. Elle part donc à Seattle avec Dina, sa petite amie enceinte, sur les traces de la meurtrière et de Tommy, le frère de Joël parti avant elle, pour la même raison. Ellie finit par tuer l'entièreté des personnes qui accompagnait Abby à Jackson, sauf cette dernière.

²⁸ Toutes les images de ce chapitre sur The Last of Us Part II proviennent de cette même source.

Après avoir retrouvé ses ami·es décédé·es, Abby suit les traces d'Ellie jusqu'au théâtre abandonné où elles logeaient. Elle tue l'ex-copain de Dina et tente de les assassiner toutes les deux. Abby finit par les épargner. À la suite de cet événement, elles emménagent dans une maison isolée près de Jackson avec leur enfant, JJ dont Jesse est le père biologique.

Étant donné qu'elle souffre encore de profonds traumatismes liés à la mort de Joël, elle repart chercher Abby à Santa Barbara sur base d'informations que Tommy, le frère de Joël lui a données. Elle abandonne ainsi Dina et leur enfant. A Santa Barbara, Ellie se retrouve rapidement gravement blessée. Lorsqu'elle trouve enfin Abby, celle-ci souffre énormément et est au bord de la mort. Elle détache Abby du poteau sur lequel elle était attachée depuis des jours et la laisse parler. Même si son ennemi explique qu'elle n'en peut plus et qu'il vaut mieux laisser tomber, Ellie n'en démord pas. Pour forcer Abby à se battre, elle menace de tuer Lev, le garçon qui l'accompagnait. Malgré leurs états déplorable, elles finissent par se battre. Ellie finit par dominer son ennemi mais en repensant à Joël, elle laisse Abby s'enfuir avec le garçon. On comprend ainsi sa prise de conscience que Joël n'aurait jamais souhaité qu'Ellie tue Abby ou même ne se lance dans sa quête de vengeance. Elle met enfin fin à ce cercle vicieux. Perdue par rapport au sens de sa vie et de ses actes, elle rentre à Jackson pour trouver la maison abandonnée, Dina et JJ étant parti·es vivre ailleurs.

Figure 6.3.2 : Ellie en combat, face à un ennemi humain



La place qu'occupe Joël dans sa vie est très importante. Même après sa mort, elle porte l'héritage de cet homme. Lors du début du jeu, Joël apprend à Ellie à jouer de la guitare avant de lui offrir sa propre guitare. A différents moments, on la voit jouer de l'instrument. Cependant, à la fin du jeu, on la voit abandonner la guitare, ce que l'on peut comprendre comme sa volonté de tourner la page. Elle a également un tatouage représentant un papillon de nuit, sur son avant-bras, cachant une morsure d'infecté. Selon Neil Druckmann (Favis, 2020, 19 juin), il signifie la mort et la compulsion qui meut Ellie tout au long du jeu. Mais toujours selon lui, il représente aussi la relation entre Ellie et Joël. Ce symbole est gravé à tout jamais dans sa peau, devenant un rappel constant de Joël et de son influence dans sa vie.

Figure 6.3.3 : Ellie jouant de la guitare à la fin du jeu, guidée par les joueur·euses. Notons qu'il lui manque deux doigts, qu'elle a perdus lors de son combat avec Abby



Ellie correspond à l'archétype de l'héroïne forte. Elle embrasse des qualités viriles : témérité, indépendance, force, violence, etc. Elle n'est cependant aucunement sexualisée, au contraire de Lara Croft dans les anciens opus de *Tomb Raider*. Elle se bat de la même façon que Joël, elle tue et torture tout autant. Malgré son sang-froid, sa sensibilité et sa vulnérabilité sont développées tout au long du jeu.

- Joël

Joël a été le personnage principal du premier jeu *The Last of Us* (2013). Il a perdu sa fille de 14 ans, Sarah au début de l'épidémie. A la suite de ce triste événement, il perd l'espoir d'une vie meilleure. Il devient un contrebandier jusqu'au jour où il doit livrer la jeune Ellie à un groupe de résistant·es, les Lucioles. Il s'attache énormément à elle et fait tout ce qu'il peut pour qu'elle survive. Il n'hésite pas à tuer des centaines d'humain·es sans le moindre regret ainsi que des infecté·es. Dans le deuxième opus, Joël a une cinquantaine d'années. Il vit seul dans sa maison à Jackson et participe aux patrouilles de la communauté. Lors de l'une d'elles, il tombe nez à nez avec Abby. Il aide l'inconnue à se sortir d'une situation dangereuse avant de la suivre dans un chalet en attendant la fin d'un blizzard. Cette rencontre se suit malheureusement de sa mort car Abby s'avère être la fille du chirurgien que Joël a assassiné dans le premier jeu (Jerry). Elle se vengea en tuant Joël à coups de club de golf devant Ellie qui, entre-temps, a su retrouver le chalet. Il n'apparaît ensuite plus que lors de flashbacks. Pour ce qu'il en est de sa représentation visuelle, il est un homme blanc, grand et semble assez musclé. Il a une barbe et des cheveux grisonnants. Ses vêtements dépendent du temps, il porte généralement un jeans, une chemise, des bottes, une veste et des gants en cuir.

Figure 6.3.4 : Modèle 3D de Joël



Au niveau de sa personnalité, il est très indépendant, intelligent et possède un sang-froid semblant sans limites. Ces qualités lui permettent de se débrouiller et de survivre. Il est aussi très égoïste, il protège Ellie pour éviter de la perdre. A la fin du premier jeu, il a le choix entre : 1) laisser Jerry réaliser une opération mortelle sur Ellie pour tenter de fabriquer un vaccin afin de sauver l'humanité 2) sauver Ellie et réduire à néant le seul espoir de sauver l'humanité. Il choisit cette dernière option et tue l'entièreté des Lucioles présentes pour éviter qu'elles ne continuent de chercher Ellie. Tous ses actes sont questionnables, il n'éprouve jamais de regret malgré les innombrables meurtres, tortures qu'il a fait subir à d'autres personnes. Tout au long du premier jeu, il correspond à la masculinité toxique définie plus tôt. Pourtant, il a toujours été une figure importante et appréciée dans le milieu du jeu vidéo, dès sa sortie en 2013. Dans le jeu, il est cependant la raison de la plupart des problèmes qu'Ellie rencontre. Son influence sur la vie de la jeune fille est négative mais est pourtant souvent idéalisée lors de flashbacks qui narrent des événements lors desquels il tente de faire plaisir à Ellie en lui offrant des cadeaux ou en l'emmenant à des endroits qui lui plaisent. Ce genre de moments réaffirment la position de Joël dans la vie d'Ellie, celle-ci est en permanence sous son ombre. A cause de son comportement et ses mensonges, sa relation avec Ellie est tendue jusqu'à leurs derniers instants. De plus, la jeune femme ne comprenait pas pourquoi il a fait le choix de la sauver de l'opération fatale qu'elle allait subir pour fabriquer un vaccin. Lors d'un flashback vers la fin du jeu, Ellie dit : « Je devais mourir dans cet hôpital. Ma vie aurait compté. Mais tu as tout foutu en l'air ». Il répond que s'il devait le faire, il referait tout à l'identique. Il ne change que très peu d'avis et n'évolue que peu au fil des jeux. Ses derniers instants avant sa mort montrent cependant un changement dans son personnage. Dans le premier opus, il ne faisait confiance à personne pour maximiser ses chances de survie. Ici, probablement grâce à sa vie communautaire à Jackson et aux gens qu'il y a rencontré, son caractère s'est modifié. Lors de sa rencontre mortelle avec Abby, il lui fait directement confiance.

○ Dina

Dina est la copine d'Ellie, elle est âgée de plus ou moins 20 ans. Elle vient d'une famille juive avec laquelle elle vit à Jackson où elle rencontre Ellie. Au niveau de sa personnalité, elle est très différente de sa petite amie. Elle est très extravertie et optimiste. Même si elle a également vécu des passages traumatiques dans sa vie, elle en sort une énergie positive

qui a une influence sur Ellie. En effet, lorsqu'elles sont ensemble, Ellie raconte des blagues et ressemble à qui elle était dans le premier jeu. Dina arrive à aller de l'avant contrairement à Ellie. Elle accepte de suivre Ellie dans sa quête de vengeance parce qu'elle ne veut pas la laisser toute seule. Dina passe cependant son temps dans un théâtre servant d'abri car est tombée accidentellement enceinte de Jesse, son ex-copain. Dina donne ensuite naissance à son enfant, JJ qu'elle éduque avec Ellie dans une maison isolée près de Jackson. Cependant, lorsque sa compagne repart accomplir sa quête de vengeance pour tuer Abby, elle abandonne la maison avec son fils.

Figure 6.3.5 : Modèle 3D de Dina et JJ



La relation entre Ellie et Dina n'est pas au centre de conflits ou de questionnements dans le jeu. Elle est remise une seule fois en question par un vieil homme, choqué par le baiser des deux filles lors d'une soirée dansante. Il crie au scandale et les traite de « sales gouines » mais il est le seul à s'indigner. Dans les jeux vidéo, les relations non hétérosexuelles sont souvent traitées de manière négative, autour des difficultés ou de l'impossibilité d'être ensemble. Ces traitements résultent assez fréquemment sur des drames, ce qui vaut l'appellation « doomed lesbianism ». Ce n'est pas le cas dans ce jeu, deux jeunes femmes tombent amoureuses, rien de plus, rien de moins. Le fait que Dina soit enceinte de son ex petit-ami et décide d'élever avec Ellie le nouveau-né permet de normaliser l'homoparentalité, un sujet encore actuellement au centre de polémiques. La cause de la fin de leur relation n'est pas qu'elle soit lesbienne, mais parce que Dina ne supporte plus le comportement vengeur d'Ellie.

- Seattle :
 - Abby

Au début du jeu, Abby est présentée comme l'antagoniste. Poursuive par des infecté·es, elle tombe nez à nez avec Joël accompagné de son frère, qu'elle cherchait justement. Elle les mène ensuite auprès de ses camarades du WLF. Elle assassine Joël violemment à coup de club de golf devant Ellie. Elle devient l'ennemi de cette dernière qui cherche à se venger. En jouant Abby, on apprend qu'elle est la fille du chirurgien, Jerry, qui allait opérer Ellie dans le premier opus. Ce médecin et ses collègues faisant partie des Lucioles ont été tué·es par Joël juste avant qu'ils ne débutent l'opération d'Ellie. Traumatisée par le meurtre de son père et de son entourage des Lucioles, Abby ne voit d'autre moyen d'avancer que de se venger de la mort de son père. Ainsi, elle intègre les WLF et s'entraîne durement avec comme obsession de tuer Joël.

Figure 6.3.6 : Modèle 3D d'Abby en plusieurs tenues



Elle a de longs cheveux tressés. Elle porte des tee-shirts, polos ou des tops et une veste lorsqu'il fait froid. Ses pantalons sont longs et elle porte des bottines. Elle possède un sac à dos militaire pour stocker ses armes et d'autres objets utiles. Le corps d'Abby est au centre de nombreuses critiques parfois transphobes de joueur·euses qui le considèrent comme dégoûtant et/ou comme irréaliste. Sa carrure est imposante, ses bras, ses épaules son dos, son torse et ses jambes sont très musclées. Lors des flashbacks, on la voit adolescente, avant qu'elle ne prenne de la masse musculaire. On sait qu'elle s'est entraînée sans relâche et elle dormait à côté d'une salle de musculation dans sa base à Seattle. Certain·es joueur·euses ont expliqué que son corps est irréaliste mais il est

pourtant basé sur une sportive de haut niveau, Coleen Fotsch (figure 6.3.7). Lors de son dernier affrontement avec Ellie, elle a cependant perdu sa musculature à cause de la sous nutrition dont elle a souffert après avoir été attrapée par un gang violent.

Figure 6.3.7 : Un des bras d'Abby en jeu ainsi que le corps de Coleen Fotsch



Abby est le personnage qui évolue le plus et le plus rapidement au fil le jeu. Au début, elle n'a d'yeux que pour sa revanche personnelle. Elle voit également le monde en noir et blanc : les siens, les WLF sont les « gentil·les » et les autres sont des « méchant·es ». Sa rencontre avec Lev et Yara, des ancien·nes Séraphites²⁹ est très déterminante. Iels la sauvent des mains de Séraphites qui les poursuivaient aussi. Iels s'enfuient ensemble et Abby propose directement son aide pour soigner Yara qui est gravement blessée. Iels se font assez rapidement confiance malgré le fait qu'iels sont sensé·es être ennemis. Inquiète pour Yara, Abby les emmène à l'endroit où deux de ses camarades se trouvent : Owen et Mel, cette dernière étant médecin. Elle essaie de persuader les deux camps qu'iels ne doivent pas s'inquiéter les un·es des autres. Elle part ensuite avec Lev, iels apprennent à se connaître et deviennent assez proches. Chacun·e apprend quelque chose à l'autre, Lev aide Abby avec sa peur du vide tout comme Abby apprend au garçon à utiliser des outils qu'il ne connaît pas. Plus tard, Abby et les ex-Séraphites se trouvent face au leader des WLF. Yara l'assassine mais est tuée directement. Iels s'enfuient à deux et Lev, traumatisé par la mort de sa sœur dit : « c'était ton putain de groupe ! » à quoi Abby répond : « c'est

²⁹ Les Séraphites sont un groupe religieux en guerre territoriale contre les WLF. Iels croient que les infecté·es sont une punition divine, annoncée par une prophétesse.

toi mon groupe ! ». Cette conversation montre une facette vulnérable chez Abby, elle n'a plus personne à part Lev, iels vont ainsi compter l'un·e sur l'autre pour se reconstruire.

L'autre relation qui comptait le plus dans sa vie était celle avec Owen, un ami d'enfance qui a aussi été son petit-ami. Elle était particulièrement attachée à lui mais son obsession de vengeance a pris le dessus. Ainsi, Owen se mit en couple avec Mel qui tomba enceinte, ce qu'Abby n'appréciait pas. Un peu avant qu'il ne meure, Owen apprit à Abby qu'il quittait les WLF, seul, pour tenter de retrouver des Lucioles à Santa Barbara. C'est cette piste qui va ensuite pousser la jeune femme à emmener Lev là-bas, dans un but de reconstruction après avoir quitté les WLF, perdu son père et Owen. Contrairement à Ellie, elle va plus facilement de l'avant. Abby ne souhaite plus alimenter le cycle sans fin de violence débuté par Joël. Elle exprime ce souhait face à Ellie lors de leur combat final à Santa Barbara (figure 6.3.8).

Figure 6.3.8 : Abby expliquant à Ellie qu'elle ne souhaite plus se battre



○ Yara et Lev

Lev est un garçon transgenre, âgé de 13 ans. Sa grande sœur, Yara, et lui sont d'anciennes Séraphites qui ont été chassés·es par leur groupe. En effet, Lev ne voulait pas se plier à un mariage forcé mais souhaitait devenir un guerrier. Ainsi, il se rasa le crâne, ce qui n'est

accepté que pour les hommes. Il est ensuite obligé de s'enfuir avec sa sœur pour ne pas être tué·es par leur groupe. C'est là qu'ils tombèrent sur Abby qui les aida. Plus tard, Lev s'en alla seul parler à sa mère, ce qui ne se déroula pas comme prévu. Elle ne voulait pas l'écouter, préférant le blesser. Pour se protéger, le garçon tua sa mère avant d'être retrouvé par Abby et Yara. Après la mort de sa sœur, tuée par des WLF, il s'en va avec Abby. Cela lui permet de recréer du sens dans sa vie et de se reconstruire. Ils redéfinissent des buts ensemble, telle une famille non conventionnelle. Leur relation me semblait être un aspect optimiste du jeu et même un élément développable dans une potentielle suite de la série. De plus, après toutes ces souffrances dues à son identité, la complexité du personnage est de plus en plus abordée. Les traits de son visage sont même différents lorsqu'il est à Santa Barbara, il semble plus détendu et heureux. Abby et Lev semblent développer une relation de profonde amitié, emplie de confiance.

Figure 6.3.9 : modèles 3D de Lev lors de sa rencontre avec Abby et, plus tard, à Santa Barbara



La transidentité de Lev n'est pas directement abordée. Des indices permettent cependant, en jouant Abby de le comprendre avant qu'il ne lui explique. En effet, lorsque des Séraphites le retrouvent, ils le nomment par son *deadname*³⁰ devant Abby. S'en suit cette conversation entre Abby (A) et Lev (L) :

L : Tu as entendu comment ils m'ont appelé ?

A : Oui.

L : Tu ne veux pas me poser de questions ?

³⁰ Un *deadname* est l'ancien prénom d'une personne transgenre. Vu qu'il leur rappelle leur passé et les réattribue au mauvais genre, utiliser le *deadname* de quelqu'un est très violent.

A : Est-ce que tu veux que je te pose des questions ?

L : Non.

A : Okay.

Dans tout le reste du jeu, personne ne lui pose de questions sur sa transidentité. Cependant, toute la souffrance que lui et sa sœur subissent proviennent de son identité, comme le fait de devoir fuir ou de tuer sa propre mère pour se protéger. Certains considèrent que montrer Lev souffrir autant, serait de l'ordre d'un voyeurisme cisgenre (Waverly, 2020, 9 juin). Selon elle, le jeu met les joueur·euses dans une posture investigatrice, comme par exemple, lorsqu'Abby et Yara discutent de leur fuite et de la violence domestique qu'a subi Lev. Ainsi, l'auteure explique que l'histoire du garçon n'est pas faite pour les personnes trans mais est plutôt construite comme un moyen pour les personnes cisgenre de ressentir de la pitié et de la culpabilité pour les personnages trans. Elle explique sa frustration par rapport aux représentations des personnes trans qui n'existeraient que par de la violence perpétuée par des personnages cisgenre.

Cependant, certains autres aspects sont appréciés. Dans un article, Muncy (2020, 21 juillet), elle aussi une personne trans, explique qu'elle a apprécié la violence du jeu :

« Je trouve cathartique la capacité de se venger de façon sanglante contre les personnes qui l'ont maltraité. C'est un moyen pour canaliser ma propre colère à la manière dont les gens comme moi sont traité·es chaque jour. Le jeu est fasciné par la revanche et trouver des moyens de faire comprendre aux joueur·euses la violence que commettent les personnages, et ici, plus que tout ailleurs, ça me parle. Je ressens beaucoup de colère par rapport à la manière dont les personnes trans sont traitées, et ce jeu libère une partie sombre de moi qui était heureuse de déclencher cette colère dans une explosion de violence imaginaire [en jeu]. Se battre aux côtés de Lev, et pour lui, j'ai aimé la violence. Elle semblait justifiée »³¹ (traduction personnelle d'*Ibid.*).

³¹ « I find the ability to lash out in bloody revenge against the people who have mistreated him cathartic. It's a way to channel my own anger at the way my people are treated every day. The game is fascinated with revenge and in finding means to make its players understand the violence its characters commit, and here, more than anywhere else, it sunk its claws into me on those terms. I have a lot of anger at the way trans people are treated, and this game unleashed a dark part of me that was happy to enact that anger in imagined violent outburst. Fighting alongside and for Lev, I enjoyed the violence. It felt justified. »

b. Les points d'analyse

○ Diversité de représentations et de rôles

The Last of Us Part II met en scène des personnages assez variés, autant au niveau des représentations visuelles que des rôles qu'occupent les personnages. Neil Druckmann a exprimé sa volonté de créer des personnages qui pourraient parler à de nombreuses personnes. Comme il l'explique dans un entretien (Powell, 2020, 18 juin), « on ne s'est pas dit 'créons de la diversité pour sortir du lot'. C'était plutôt une option pour nous donner une histoire plus riche. [...] Cela ne rend pas automatiquement une histoire meilleure. Mais il y a quelque chose de magique lorsque les joueur·euses se retrouvent dans les jeux, ça élargit l'audience et je pense que c'est important »³² (traduction personnelle). Le changement de protagoniste, du premier opus au deuxième, de Joël à Ellie est très intéressant. Bien que Joël ait été un personnage adulé et reconnu, les développeur·euses ont décidé de faire évoluer la licence en prenant de la distance avec ce personnage.

Nous pouvons comparer l'archétype de la femme au frigo aux rôles de Jerry et Joël. Peut-on parler d'hommes au frigo ? Pas vraiment. Le premier meurt dans le jeu précédent sans avoir été développé. Le second est tué au début du second opus, après avoir été le protagoniste principal du premier opus. Leurs meurtres sont les éléments déclencheurs dans le scénario, ils animent les actions et les objectifs des nouvelles protagonistes : Abby et Ellie. Là où les femmes au frigo ne sont aucunement développées et valorisées, Joël et Jerry le sont lors des *flashbacks*, dans leurs rôles passés ainsi que par l'empreinte qu'ils ont sur Abby et Ellie. Muncy (2020, 12 juin) discute des « dad games », « jeux de pères » suivis des « daughter games », « jeux de filles ». Un bon exemple de *dad games* est *The Last of Us*, on y suit Joël et son but est de protéger Ellie. *The Last of Us Part II* constitue un exemple de *daughter games*, même si l'on joue Ellie et Abby, le jeu dépasse rarement les figures de pères précédemment fixées. La vengeance, les *flashbacks*, rappellent aux joueur·euses leurs conditions de « fille de ». Cependant, la dernière scène de TLOU2

³² « We didn't say, 'Let's get diverse just to stand out'. It was more like an option to give us a richer story." [...] That doesn't automatically make the story better. But there's something magical when people see themselves in games, it broadens our audience and I think that's important. »

montre Ellie abandonner la guitare que Joël lui avait offerte. Ce moment symbolique montre qu'Ellie se détache de sa figure paternelle pour affirmer son identité propre.

Figure 6.3.10 : Jaquette de *The Last of Us* en version remasterisée sur la Playstation 4



Il me semble que l'on peut également comprendre sa trajectoire différemment. Dans un article dans lequel les principaux scénaristes discutent de l'évolution d'Ellie (Favis, 2020, 1 juillet), ils disent que la culpabilité du survivant et la perte de sens dont elle souffre est sa motivation à se venger. Elle voit en la vengeance une manière d'agir, de faire ses propres choix après qu'elle n'ait pas pu sauver l'humanité en mourant, à cause de Joël. Elle est bloquée dans le passé et même avec l'aide de Dina, avec qui elle construit une nouvelle vie, elle n'arrive pas à surpasser cette culpabilité. La volonté consciente ou inconsciente des créateur·rices du jeu n'étaient peut-être pas de créer un *daughter game* accentuant l'idée patriarcale que l'influence d'un père dans la vie d'une fille est si majeure. Selon moi, il permet plutôt de montrer un moment transitoire dans la vie de deux jeunes femmes qui se trouvent dans des moments de pertes de repères, en plein deuil de leurs pères, essayant de se reconstruire. Cependant, l'impasse faite sur les mères d'Abby et d'Ellie n'est pas expliquée. Elles ne sont en effet même pas citées dans le jeu.

- Représentations de personnages LGBTQ+ et jouer avec les limites de la binarité

Ce jeu parvient à passer partiellement au-dessus du misérabilisme classique souvent problématique dans le traitement des personnages LGBTQ+. Ellie et Dina, malgré leur relation lesbienne, y échappent car elles ne sont pas stigmatisées à cause de ce pan de leur identité. De plus, cette orientation sexuelle ne les définit pas pleinement dans le jeu, chacune des jeunes femmes ayant des traits de personnalité propres. Ainsi, la question de leurs orientations sexuelles est adéquatement intégrée au récit lors de diverses interactions entre les personnages.

A contrario, on peut relever le cas de Lev, qui est fortement lésé à cause de la transphobie des Séraphites. Le manque d'acceptation de son identité le pousse à quitter sa communauté et sa famille (excepté sa sœur) car il n'y est pas accepté. Il trouve toutefois sa place auprès d'Abby qui l'accepte tel qu'il est sans sentir l'obligation d'aborder le sujet de la transidentité de manière frontale, comme cela a pu être démontré dans l'extrait de conversation entre Abby et Lev à ce sujet.

Il faut noter l'existence d'une tendance, surtout présente dans les productions de séries et de films, au tokenisme. Il s'agit d'un phénomène d'intégration de personnages issus de minorités raciales, de genre, etc., pour atteindre des quotas ou simplement éviter des retours négatifs de la part d'une partie des consommateur·rices (Gueremy Marc, 2020, 13 mars). Comme l'auteur·ice (*Ibid.*) l'explique dans son article sur la transidentité au cinéma, « le *token* distrait notre regard pour nous faire oublier la prédominance des personnages masculins, blancs, valides, hétéros et cisgenres dans le paysage audiovisuel occidental ». Ainsi, de nombreux éléments de l'identité de ces individus trans sont évincés pour ne mettre en avant uniquement leur transidentité et nourrir le voyeurisme cisgenre. Cependant, ici, même si Lev reste souvent défini par rapport à cette facette de son identité, d'autres aspects sont développés en profondeur au fil du récit. Selon moi, Lev n'est pas un personnage token même si une partie de son traitement est critiquable (voir chapitre précédent sur Lev).

La représentation visuelle d'Abby a quant à elle donné lieu à de très nombreuses critiques. Elle a par exemple été considérée comme une personne trans par des joueur·euses alors

qu'aucun élément du jeu ne permet de l'affirmer. En effet, certain·es expliquaient qu'il n'est pas possible pour une femme cisgenre d'avoir des bras et un torse aussi musclés. Dans un article de presse sur la controverse autour d'Abby, Glenonn et *al.* (2020, 14 mai) indiquent que l'androgynie de ce personnage est importante pour les personnes ne se conformant pas aux normes de genre, qui n'ont que rarement l'occasion de se retrouver dans la binarité souvent proposée dans les jeux. Jouer avec les limites de la binarité me semble personnellement être un bon compromis pour permettre à un plus large éventail de personnes de s'identifier, se retrouver dans les personnages et de visibiliser les personnes ne se conformant pas aux normes genrées.

- L'usage de la violence

La violence est normalisée dans le contexte du jeu. Ellie, comme Abby sont nées dans un monde très hostile, elles comprennent en quoi tuer est nécessaire pour assurer leur propre survie et celles de leurs proches. Abby, Ellie et Joël se battent de façon similaire. Cependant, on remarque que la violence exercée par Joël et Ellie diffère tant par ses effets sur les personnages que sur la manière dont le public la reçoit. On perçoit ici un double standard. Dans le premier opus, Joël tue à la chaîne des personnes, sans prêter attention aux conséquences. Ces deux personnages usent du même type de violence et tuent autant d'autres personnages. Cependant, comme l'indique Morgan (2020) en citant Stroud (2012) au sujet du port d'armes aux États-Unis, l'usage de la violence pour des intérêts de survie alimente la masculinité hégémonique : « la logique suggère que si un homme ne peut se protéger lui-même, sa famille ou sa propriété, alors il n'est pas masculin »³³.

Au contraire, on voit bien dans ce deuxième opus qu'Ellie souffre énormément des actes violents et répétés. Après avoir assassiné une femme enceinte, une crise de panique la paralyse. Encore à un autre moment, après avoir torturé et tué une femme, elle se retrouve traumatisée et tremblante, faisant appel à l'aide de Dina pour la soigner et lui permettre de retrouver son calme. A aucun moment on ne retrouve Joël dans ce type d'état. User de violence ne semble aucunement l'affecter. Il agit ainsi pour protéger Ellie, même contre son gré ou sans qu'elle le sache. Cette manière d'user de la violence n'a très peu été relevé par les joueur·euses. En revanche, dans le cas d'Ellie, certain·es se mirent à critiquer ses

³³ « The logic suggests that if a man cannot protect himself, his family, or his property, then he is not masculine. »

actes, sur base de sa brutalité ou de sa violence. Il en est de même pour Abby malgré le fait que cette dernière ait épargné de nombreuses personnes tout au long du jeu, dont Ellie.

Cette sensibilité des personnages féminins face au meurtre, que l'on perçoit, viendrait selon moi de deux sources. Tout d'abord, peut-être qu'il s'agit d'une volonté des créateur·rices de modifier le rapport à la violence dans la série. Il s'agirait de montrer un visage moins idéalisé de la violence en montrant les effets négatifs que cela peut engendrer, à la fois sur les autres et à la fois sur les personnages qui font usage de cette violence. Cependant, il convient de se demander pourquoi aucun des personnages masculins ne se trouvent être véritablement touchés par l'usage de la violence. Cette interrogation laisse penser que cette asymétrie entre les effets sur les personnages masculins et les personnages féminins pourrait relever d'un double standard. Dans ce cas, les personnages masculins seraient dotés d'une forme d'insensibilité envers l'usage de la violence, alors que les personnages féminins, même si elles sont capables de perpétrer des actes brutaux, sont toujours marqués par une forme de vulnérabilité.

Pour revenir sur le *gameplay*, la violence y est constamment présente. La manière de combattre n'est pas différente selon le genre contrairement à ce qu'a relevé Lerolle (2019). Contrairement à ce qu'expliquaient Krobová et *al.* (2015), les personnages féminins n'étaient ici pas plus agréables à regarder qu'à jouer. Ayant joué aux deux jeux de la licence *The Last of Us*, je n'ai pas ressenti cette différence. Ellie, que l'on peut déjà incarner à certains moments dans le premier opus, a un *gameplay* moins rigide que Joël. Elle peut notamment utiliser un couteau de poche pour assassiner directement des ennemis. Dans le deuxième opus, la manière de combattre d'Abby est aussi différente. Je me souviens avoir trouvé son *gameplay* très satisfaisant et j'ai adoré la jouer. On ressent par ailleurs qu'elle a plus de force musculaire qu'Ellie ou Joël. Ainsi, chaque personnage use de la violence de manière cohérente avec son histoire et ses capacités physiques.

6.4. *God of War*

Cet opus plonge les joueur·euses dans une réappropriation de mythologie nordique. On y incarne Kratos accompagné de son fils, Atreus. Kratos est un demi-dieu grec au passé violent. Il est devenu le nouveau dieu de la guerre après avoir tué le précédent. Alors qu'ils vivent à Midgard, le royaume des humain·es, Faye, la mère d'Atreus et femme de Kratos, décède. Le but des deux hommes est de réaliser le souhait de Faye de disséminer ses cendres en haut d'une montagne sacrée qui s'avère être à Jötunheim, le royaume des géant·es. Après la disparition de Faye, Kratos doit assumer son rôle de père avec lequel il n'est pas familier. De plus, Atreus et Kratos ne se connaissent pas à ce moment. On assiste donc aux premiers contacts entre un père et son fils. Au fil du jeu, Kratos et Atreus apprennent à se connaître et évoluent ensemble. Assez tôt dans le scénario, l'antagoniste Baldur apparaît. Ils rencontrent et sympathisent ensuite avec Freya qui s'avère être une déesse, mère de Baldur. Notons aussi que les deux hommes sont accompagnés de Mimir, dieu de la sagesse mais partiellement amnésique, dont il ne reste plus que la tête qui parle et est attachée à la ceinture de Kratos.

a. Les personnages

- Protagonistes
 - Kratos, se détacher de la masculinité hégémonique

Dans la série de jeux *God of War*, Kratos a toujours été un demi-dieu. Il fut entraîné afin de devenir l'équivalent d'une machine de guerre. C'est pour cette raison qu'il est très grand, trapu et très musclé. Il est peu vêtu, les armures déblocables en jeu le vêtissent légèrement plus. Les expressions de son visage sont sévères. Il a l'air impassible, froid. Il est chauve et porte une longue barbe très fournie, tout comme ses sourcils qui rendent son regard plus menaçant, la pilosité étant aussi un symbole de masculinité. Son corps est recouvert de peinture blanche et de larges lignes rouges. Il est partiellement torse nu mais au fil du jeu, les joueur·euses peuvent modifier ses vêtements pour de meilleures armures. Cependant, son torse musclé et ses biceps restent souvent visibles.

Figure 6.4.1 : Modèle 3D de Kratos



Source : Sony Interactive Entertainment (2018)³⁴

Sa manière de se battre est peu réaliste car à la hauteur des capacités d'un demi-dieu. Il est très fort, sa musculature et ses pouvoirs divins lui permettent de soulever, de déplacer ou de détruire des arbres entiers ou d'énormes rochers. En plus de sa hache, il use de ses pouvoirs, de ses poings et de dagues pour combattre. Contrairement aux anciens jeux dans lesquels il déchaînait une violence incontrôlée et n'ayant que des buts de domination, la violence qu'il exerce sert un intérêt. Il prône une violence contrôlée, servant uniquement à leur survie et le rappelle souvent à son fils dès qu'il perd le contrôle de ses actions. Au niveau visuel et à sa manière de combattre, il correspond aux normes de la masculinité hégémonique.

³⁴ Toutes les images et captures d'écran de ce chapitre sur God of War proviennent de cette même source.

Figure 6.4.2 : Kratos et son fils engageant le combat contre un ennemi



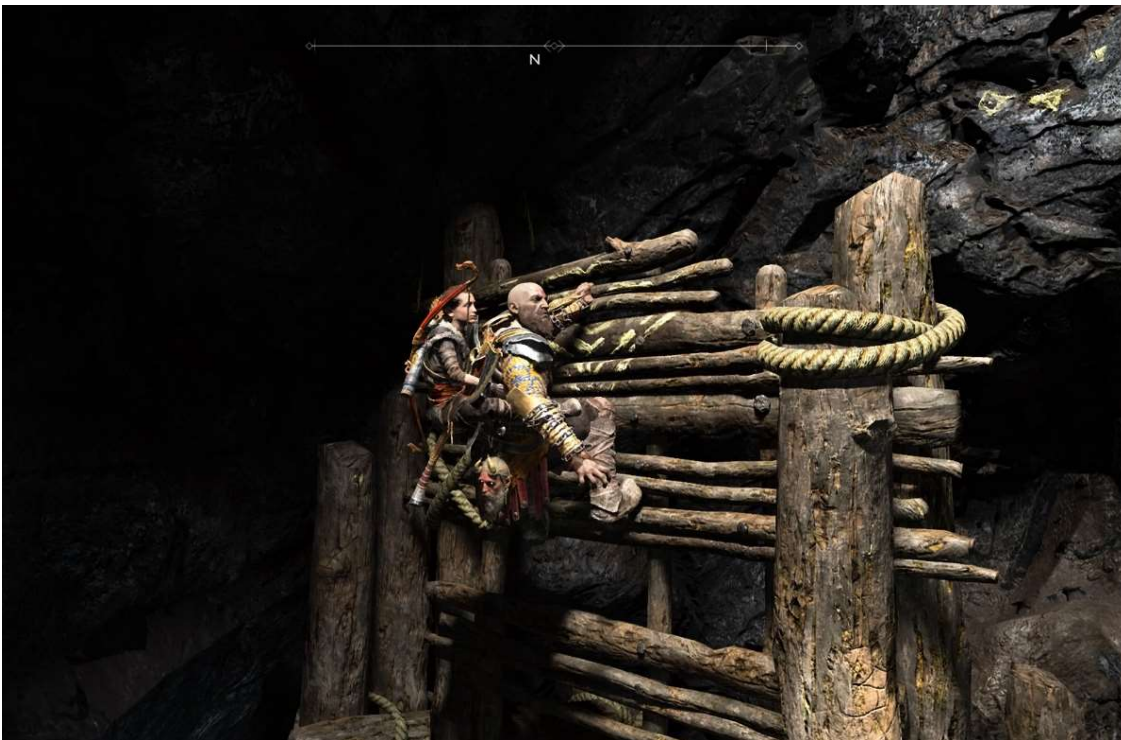
Sa personnalité évolue au fil du jeu. Au début, il ressemble au Kratos dépeint dans les anciens opus. Il n'était pas présent durant l'enfance d'Atreus, il n'exprimait pas ses sentiments et croyait avoir raison en permanence. Sa manière de parler se résumait à des ordres, stricts et concis, énoncés d'une voix grave dans un ton militaire. Il appelle son fils « boy » dans la version anglophone du jeu à la place de son prénom. Selon Morgan (2020), cela permet d'établir une certaine hiérarchie entre les deux hommes. Atreus n'est qu'un garçon là où Kratos est un homme, plus âgé, ce qui justifie sa dominance sur son fils et « le besoin d'établir sa dominance, [...] entre deux hommes, est une norme de la masculinité hégémonique »³⁵ (*Ibid.*, p. 65). L'accent est mis sur la hiérarchie entre les deux protagonistes, renvoyant au passé militaire de Kratos. De plus, toujours selon l'auteur, cette appellation mène à positionner Atreus comme n'importe quel autre garçon plutôt que d'affirmer son identité et sa relation à Kratos, ce qui souligne la distance que Kratos construit avec son fils. Vers la fin du jeu, le père appelle Atreus « fils », ce qui met en avant qu'il accepte enfin son rôle paternel.

Au fur et à mesure du jeu, Kratos apprend à faire confiance aux autres et à collaborer. Il apprend à écouter son fils et à communiquer avec les autres personnages. Ces éléments

³⁵ « The need to establish dominance [...] between two males, is a norm within hegemonic masculinity »

éloignent Kratos des logiques de la masculinité hégémonique, qui entretient par exemple l'idée que les hommes ne devraient jamais demander d'aide. Il parvient, non pas sans effort, à exprimer ses besoins en demandant à son fils de traduire des mots de la langue noroise ou encore en apportant son fils à Freya pour le soigner. C'est en apprenant à communiquer avec les autres qu'il semble, à la fin du jeu, être satisfait de sa relation avec son fils. C. Barlog, le directeur du jeu a expliqué dans un entretien (Plante, 2018, 27 avril) : « [on a intégré dans le jeu] cette leçon que j'espérais apprendre à mon fils : que les concepts de force et de vulnérabilité émotionnelle, et la capacité de pouvoir ressentir une large variété d'émotions ne sont pas des concepts diamétralement opposés ou en conflit »³⁶.

Figure 6.4.3 : Atreus sur le dos de Kratos lors d'une séquence d'escalade



Cependant, une partie plus sombre de Kratos est mise en avant par Baldur, l'antagoniste. En effet, malgré ses efforts à n'utiliser la violence que pour sa survie, il perd le contrôle lors d'un combat contre son ennemi. Comme l'explique Morgan (2020), on peut voir ce dérapage comme une « sorte de manipulation non intentionnelle de la masculinité qui

³⁶ « This lesson that I hoped to pass on to my son: that the concepts of strength and emotional vulnerability and the ability to sort of be free to feel the range of emotions, that these are not two warring or diametrically opposed concepts. »

montre la fragilité des masculinités hégémoniques »³⁷ (p. 84) qui ne mènent qu'à la destruction et la mort comme dans le cas de Baldur.

- Atreus, l'homme en construction

Atreus est le fils de Kratos et Faye, âgé d'une dizaine d'années. Il ne le sait pas au début du jeu mais il est un demi-dieu. Il a hérité en effet ce trait de son père et possède le sang des Géant·es de sa mère. Ainsi, il possède de nombreuses capacités qu'il découvre petit à petit comme la précognition des Géant·es et la rage de sparte des dieux de la guerre grecs. Il est de petite taille, de corpulence mince et arrive à hauteur des hanches de Kratos. Il est habillé de vêtements en fourrures et cuir animal recouvrant tout son corps à l'exception de ses avant-bras et de sa tête. Ces habits lui permettent de supporter le froid de la zone dans laquelle il habite et celles qu'il explore avec son père. Sa peau est tatouée comme les autres personnages nordiques. Pour se battre, il utilise majoritairement un arc, et se pare d'un couteau qu'il n'utilise qu'à quelques reprises (pour tuer un animal ou venir en aide à Kratos).

Figure 6.4.4 : modèle 3D d'Atreus



³⁷ « Unintentional manipulation of masculinity shows the fragility of hegemonic masculinities. »

Au début du jeu, il obéit à son père, qui a été fortement absent, afin d'essayer de lui plaire. Il cherche en permanence la reconnaissance de Kratos, tout en l'imitant. Par exemple, vers la moitié du jeu, lorsqu'ils affrontent des ennemis puissants et que Kratos est dans une position de faiblesse, Atreus essaie de le sauver en utilisant la rage de Sparte, à l'image de son père. Il se blesse et tombe malade à la suite de cet événement. Après s'être rétabli, Atreus entend Kratos dire à Freya que son fils est « maudit ». Il demande des explications de la part de son père : « Tu as dit que j'étais maudit. Tu me crois faible parce que je ne suis pas comme toi. Je sais que tu ne voulais pas de moi. Mais après tout ça, je pensais que tu verrais les choses autrement ». Le jeune garçon agit dans l'optique de se construire comme son père et exprime donc sa frustration de ne pas être à la hauteur de ses attentes. Lorsque Kratos lui apprend sa véritable nature, de demi-dieu, il en est fier et s'interroge sur ses capacités. Il s'inscrit ensuite dans l'archétype que relève Morgan (2020) dans sa thèse sur le jeu, le fils rebelle. En s'inspirant de Baldur, dieu aussi, il appréhende sa nature de demi-dieu comme une raison de faire ce qui lui plait, ce qui le pousse à désobéir. Il va jusqu'à blesser son père. En effet, face à leur ennemi Baldur, Atreus tire une flèche électrique sur son père pour l'immobiliser avant de tenter d'attaquer leur ennemi. Atreus échoue et est kidnappé par Baldur. Atreus est ensuite sauvé par son père qui le réprimande, ce qui lui permet de se rendre compte de son comportement dangereux, autant pour lui-même que pour son père et la relation qu'ils construisent.

Le personnage d'Atreus met en tension la masculinité de son père et la sienne. Après avoir essayé de suivre ses pas pour lui ressembler, il tente de se construire en opposition, comme en affirmant son comportement impulsif. Cependant, le souci des autres, le *care*, que lui a vraisemblablement appris sa mère lors de son enfance, alimente la reconstruction de son père.

- Faye

Bien qu'elle décède avant le début du jeu, je souhaitais discuter de la place de la mère d'Atreus. On comprend petit à petit qu'elle a joué un rôle central dans l'éducation du jeune garçon. Elle lui a transmis son savoir sur les dieux, sur les traditions et sur la vieille langue nordique. En effet, à la fin du jeu, on apprend qu'elle était une Géante de givre, une héroïne majeure dans la mythologie nordique. Elle était à la fois bienveillante, souhaitant aider les autres mais aussi une redoutable guerrière. Autant l'attention

qu'Atreus porte aux autres que sa maîtrise du tir à l'arc proviennent de l'enseignement de sa mère. A l'aide de ses capacités de prévoyance, c'est elle qui laissa des indices pour guider sa famille jusqu'à Jötunheim. Elle n'est pas une femme au frigo, son personnage n'est certes très peu présent directement mais elle balise le périple des deux hommes.

- Baldur, la masculinité toxique et Freya

Baldur est l'antagoniste du jeu. On apprend vers la fin qu'il est l'unique fils de l'union stratégique de Freya et d'Odin, le dieu central de la mythologie nordique. Sa condition de dieu rend difficile d'estimer son âge mais il semble avoir la trentaine. Contrairement à Kratos, il est plus petit et a une carrure moins imposante. Il est torse et pieds nus et ne porte qu'un pantalon, ce qui laisse apparaître ses nombreux tatouages. Il est invulnérable et insensible, il ne ressent ni la douleur, ni le froid, ni la faim. Ces capacités donnent lieu à une perte de sens complète chez Baldur. Cette frustration le pousse à haïr sa mère et à mener une vie emplie de violence. Il est, selon Morgan (2020), un exemple d'un anti-père (anti-father). Son caractère est contraire à celui de Kratos, il est imprudent, agressif, dominant et impulsif. Il performe ainsi une masculinité hégémonique et toxique (*Ibid.*). Il assoit sa domination sur les deux hommes dès leur rencontre. Il cherchait particulièrement Kratos afin de le tuer, sous les ordres de son père, Odin. Lors de leur rencontre, Baldur relève qu'il croyait que Kratos serait plus grand.

Figure 6.4.5 : Premier dialogue lors de la rencontre entre Kratos et Baldur



La taille joue un rôle important dans la définition de la masculinité hégémonique. Comme l'explique l'auteur (Morgan, 2020), les hommes plus grands sont vus comme plus compétents, autoritaires et masculins. En se moquant de la taille de Kratos, il s'attaque directement à la masculinité de celui-ci et comme on l'a vu, la concurrence est un aspect central dans la définition de la masculinité hégémonique. Contrairement à Kratos, Baldur est alimenté par la vengeance, il n'est violent que par la haine qu'il ressent pour sa mère. La perte des sens et l'insensibilité de Baldur est le summum de la masculinité hégémonique. En effet, Baldur ne s'exprime plus que par des vagues perpétuelles de violence, sans que cela ne puisse le mettre réellement en danger. L'invincibilité est utilisée pour exacerber encore plus sa masculinité.

Figure 6.4.6 : Concepts de Baldur et Freya



Freya est une puissante déesse Vane, c'est-à-dire en connexion avec la nature et la magie. Odin fut son mari dans l'optique d'une réconciliation entre les dieux et déesses Vanes et Ases. Cependant, elle le quitta et celui-ci la maudit afin qu'elle ne puisse ni sortir de Midgard ni blesser quiconque. Elle s'établit ainsi dans une forêt qu'elle protège. Elle est aussi une soigneuse, très soucieuse des autres. Freya est habillée de manière similaire aux autres personnages originaires de Midgard. Elle porte des habits en peaux d'animaux et quelques bijoux tels qu'un collier. Ses bras et le bas de ses jambes sont découverts et elle est comme son fils, pieds nus.

Lorsque l'on la rencontre après avoir blessé un animal de sa forêt, elle est nommée la « sorcière des bois ». Elle finit par sympathiser avec Atreus et Kratos, ce dernier, selon ses mots, lui ressemblant. Freya va ainsi prendre soin d'Atreus en faisant attention au moindre détail. Elle va aussi forcer Kratos à assumer son rôle de père. Lorsque le garçon tombe malade, elle explique en quoi il est de son devoir de parent d'être franc avec son fils. Elle aide Kratos tout au long du jeu, en lui partageant par exemple des capacités lui permettant d'avancer.

Sa relation avec son propre fils, Baldur, est tendue à la suite de leurs comportements toxiques. Même si Baldur s'est éloigné de sa mère après avoir voulu la tuer, elle continue de s'inquiéter pour lui et souhaite l'aider. En effet, elle le protège au point de l'avoir rendu, grâce à sa magie, insensible et immortel. Elle est la raison des souffrances de son fils qui ne vit plus que la vengeance et pour essayer de ressentir quelque chose. Lorsqu'elle tombe nez à nez avec Baldur et Kratos, ceux-ci sont prêts à se battre. Atreus brise le sort d'invulnérabilité de Baldur, ce qui pousse Freya à prendre le contrôle du corps d'un puissant Géant décédé pour retenir les deux hommes. Vers la fin du combat, Baldur essaie de tuer sa mère. Celle-ci comprend tout à fait son intention et le laisse faire. Kratos ne peut supporter la scène et tue de ses mains le fils de Freya. Sous le choc, elle menace de tuer Kratos. Ensuite, elle reprend son calme et s'en va avec la dépouille de son fils. Elle semble être une mère très attachée mais n'ayant pu créer de relation saine avec lui, elle adopte un comportement toxique envers toute personne s'en prenant à lui et va même jusqu'à considérer sa propre mort comme un moyen de satisfaire son fils.

Figure 6.4.7 : Freya portant la dépouille de son fils, mort des mains de Kratos



b. Les points d'analyse

○ Le care, ses limites et les figures parentales

Le care est principalement présent chez Faye, Atreus et surtout Freya. Ils sont conscient·es de leur propre vulnérabilité et de celle des autres. Freya occupe un rôle lié au *care*, elle prend soin des animaux de la forêt et se rend disponible pour aider Kratos et Atreus, qui lui sont inconnus au début du jeu. Cette facette de sa personnalité est représentée lors du combat final du jeu. En effet, lorsque Kratos et Baldur s'affrontent pour la dernière fois, elle essaye de leur en empêcher en entravant les mouvements des deux hommes. Son amour inébranlable pour son fils la mène à faire des choix sans son consentement, par peur qu'il souffre ou ne décède. On peut considérer les actions de Freya envers son fils comme une application pernicieuse du *care*. La sollicitude de Freya pour Baldur en devient malsaine, car ce dernier ne peut plus mener sa vie comme il l'entend à cause des actions de sa propre mère.

Les figures des mères (on apprend le lieu de parenté entre Freya et Baldur assez tard dans le jeu) se trouvent relativement moins exploitées dans le jeu. Le jeu se concentre sur la relation de Kratos et d'Atreus ainsi que sur leurs évolutions personnelles. La relation est d'abord froide entre les deux personnages car ils ne connaissent pas au début du jeu. En effet, Faye a été le parent principal d'Atreus jusqu'à sa mort, dû à l'absence de Kratos. Le jeu se structure principalement sur les figures de Kratos et d'Atreus, Faye est assez vite reléguée au second plan malgré que l'objectif principal du jeu la concerne directement. La figure de Faye n'est réellement développée, de manière assez lapidaire, qu'à la fin du jeu lorsque l'on apprend sa véritable identité. Kratos se retrouve face à la difficulté de prendre de soin de son enfant, de lui faire confiance et donc d'introduire le *care* dans sa relation avec Atreus.

○ Ce que le patriarcat fait aux hommes

L'histoire de Kratos et Atreus met en avant l'influence négative et auto-destructrice des normes de genre patriarcales sur les hommes ainsi que la transmission de ces normes et les problèmes liés à l'irresponsabilité d'un parent face à sa paternité. La figure d'Atreus montre un enfant cherchant un modèle masculin afin de construire sa propre masculinité.

Après avoir été élevé par sa mère, il tente de ressembler à son père qui performe une masculinité hégémonique prônant le contrôle de soi et l'intériorisation des émotions. Baldur performe lui aussi une forme de masculinité hégémonique de manière beaucoup plus agressive. Le manque de modèles sains et non-hégémonique de masculinité complique son évolution. Il est ainsi tiraillé entre deux masculinités : celle de son père, de Baldur mais aussi son identité propre, affirmant une masculinité plus douce.

Figure 6.4.8 : Modèle 3D de Kratos dans le premier jeu de la série (2005)



Les premiers jeux de la licence ont mis en scène la masculinité hégémonique, toxique et idéalisée de Kratos. L'exemple de Baldur permet de montrer les émanations extrêmes de ce genre de masculinité, la mort et la destruction. *God of War* permet de mettre l'accent sur les conséquences néfastes de cette masculinité hégémonique, qui a volontairement été déconstruite dans ce dernier opus. Au fur et à mesure de l'avancement dans l'aventure, Kratos apprend à exprimer ses sentiments et à communiquer avec son fils. Cette évolution se produit notamment parce que Kratos perçoit les effets négatifs de son comportement sur son fils. Vers la fin du jeu, on voit que Kratos semble heureux d'enfin parvenir à discuter sereinement avec son fils, à poser sa main sur son épaule et à installer un climat de confiance. Le dépassement des normes dominantes de la masculinité profite donc aux hommes et au jeu garçons eux-mêmes, en leur permettant notamment de s'exprimer de manière plus libre.

6.5. Analyse transversale de l'ensemble des jeux

C'est à partir du concept d'archétype que sera construite cette analyse transversale. L'analyse de l'échantillon de jeux a permis d'observer l'usage d'anciens archétypes, l'évolution de certains ainsi que l'apparition de nouvelles manières de construire les personnages et de les intégrer dans des récits.

Tout d'abord, chez les personnages féminins, A2 et 2B (*Nier Automata*) correspondent à ce que je nomme les « Lara Croft » en référence au phénomène Lara Croft. Tout comme ce personnage, elles sont des héroïnes fortes et indépendantes mais fortement sexualisées tout au long du jeu, que ce soit dans leurs attitudes, la manière de les mettre en scène ou leurs représentations visuelles. Ces personnages sont avant tout construits dans le but d'être agréable à regarder, à l'image de Lara Croft dans la plupart des jeux de la licence *Tomb Raider*.

Ensuite, viennent Abby et Ellie qui correspondent à des « héroïnes fortes ». Elles partagent nombres de caractéristiques avec les figures masculines dominantes dans les productions vidéoludique. Contrairement aux « Lara Croft », elles ne sont pas sexualisées, ni visuellement ni au niveau de leur comportement. Elles embrassent des caractéristiques viriles, elles sont violentes, indépendantes et téméraires. Au contraire des représentations dominantes des héros forts, leurs évolutions personnelles et leurs émotions sont plus souvent mises en avant. Par exemple, les souffrances et les traumatismes d'Abby ou d'Ellie sont présents tout au long du jeu. Au contraire, Joël n'exprime que très peu ses sentiments, il reste assez stoïque et semble intouchable. Ainsi, on peut observer, de manière concomitante, l'usage de traits typiquement masculins chez Abby et Ellie, qui est toutefois contrebalancé par des emphases et la mise en scène de leurs faiblesses, de leur sensibilités et de leurs blessures personnelles.

Et enfin vient la « demoiselle en aventure » dont Zelda (*Breath of The Wild*) est la seule représentante dans mon échantillon. Celle-ci n'est plus une demoiselle en détresse, elle joue un rôle plus central et actif. La coopération avec Link, protagoniste historique de la licence, est au centre de la réalisation de la quête du jeu, la défaite de Ganon. Malgré l'évolution du rôle de Zelda, il a pu être souligné que certaines manières de la mettre en scène relevait encore d'une forme de *male gaze*, mettant l'emphase sur son physique.

Chez les personnages masculins, 9S (*Nier Automata*) et Baldur (*God of War*) conviennent à l'archétype de la « masculinité toxique ». Tous deux développent une haine autodestructrice et violente envers des figures principalement féminines ; Baldur haït sa mère (Kratos et Atreus par projection), 9S haït A2 et 2B.

Ensuite, Link représente la « masculinité neutre ». J'entends par là que ce personnage est très peu développé au niveau de sa personnalité, il ne communique presque pas. Dans l'idée de créer un personnage auquel tout le monde peut facilement s'identifier, les producteur·rices ont créé un jeune homme blanc, aux traits androgynes. Ce choix illustre bien la tendance à considérer le masculin comme une forme de neutralité. De manière analogue, la grande majorité des machines de *Nier : Automata* sont neutres et masculines alors que leurs homologues féminins sont toujours parées d'éléments supplémentaires (nœuds sur la tête, maquillage, etc.).

Le personnage de Kratos correspond à ce que j'ai ainsi nommé « la masculinité hégémonique remise en question ». Au début du jeu, il correspond entièrement à la masculinité hégémonique. Il s'en sort, à l'aide son fils, vers la fin du jeu. Sa masculinité est modifiée jusqu'à l'acceptation d'une sorte de vulnérabilité. En effet, lors de sa dernière discussion avec Atreus, il admet ne pas tout savoir, ne pas être capable de tout contrôler. Il va également exprimer son attachement à son fils en lui faisant confiance et en démontrant de la tendresse, en posant sa main sur son épaule lorsqu'ils éparpillent les cendres de Faye par exemple. Atreus quant à lui, représente « la masculinité en construction ». Éduqué précédemment par sa mère, il prend comme modèle de masculinité, Kratos. Il va cependant remettre en question la masculinité de son père jusqu'à s'opposer à ses ordres. Petit à petit, il trouve un équilibre entre la vulnérabilité et la sensibilité que lui a apprise Faye et en une plus petite mesure, Freya, et la force et le courage que lui a inculqué son père.

Je vais conclure ce chapitre avec un exemple de jeu indépendant proposant un récit innovant. Il s'agit du jeu de plateformes *Celeste* (2018) qui devait initialement faire partie de mon échantillon. Il a été édité par un studio canadien indépendant créé par une personne trans non binaire nommé·e Maddy Thorson. On y suit Madeline cherchant à gravir une montagne pour faire face à ses démons et les surpasser.

Figure 6.5.1 : *Celeste* (2018). On y retrouve Madeline au centre et les PNJ qu'elle rencontre tels que Badeline (en haut à gauche) qui représente les démons de Madeline



Source : Matt Makes Games

Le jeu est basé sur les problèmes que rencontrait la personne ayant créé le jeu. Après la sortie du jeu, M. Thorson s'est rendu·e compte de sa propre transidentité et également celle de Madeline. Celeste a donc été créé par une personne trans, qui a retranscrit inconsciemment ses questions identitaires dans les personnages de Madeline et de Badeline. Et plus particulièrement, la question de la transidentité n'est pas présente de façon concrète ou textuelle dans le jeu. Comme l'indique Maddy Thorson, « dans Celeste, je dirais que la transidentité de Madeline est intimement liée à son histoire, mais le jeu de base était subtil sur l'identité et les sentiments de Madeline (en partie parce que je n'en étais pas pleinement conscient·e) et leur lien métaphorique avec le gameplay. Nous avons préféré continuer sur ce mode de communication [avec les joueur·euses] plutôt que de dire "ouaip, elle est trans" »³⁸ (traduction personnelle de Thorson, 2020, 6 novembre). Ainsi, Maddy Thorson a construit un récit montrant le parcours d'un personnage trans face à ses propres angoisses et questionnements, de manière originale. On perçoit bien comment ce jeu présente de façon novatrice les questions de genre et d'identité de genre. La subtilité de l'écriture de *Celeste* démontre l'éventail de possibilité à disposition des

³⁸ « In Celeste, I would argue that Madeline's transness is meaningfully intertwined with her story, but the base game was subtle about Madeline's identity and feelings (in part because I wasn't fully conscious of them), and their metaphorical connection to the gameplay. We preferred continuing that mode of communication over saying "yep, she's a trans." »

créateurs et créatrices au but de traiter de la transidentité. On peut attribuer cette subtilité à l'identité de Maddy Thorson et au caractère autobiographique de l'œuvre. Cette finesse mène à un récit si universel que chacun·e peut s'y retrouver personnellement, quelque que soit son identité (*Ibid.*).

7. Discussions et conclusions

À partir de la question de recherche, formulée comme suit : « comment des archétypes de personnages témoignent-ils des disparités de genre et des évolutions récentes du médium vidéoludique ? », il a été possible d'explorer quatre jeux afin d'observer le traitement des personnages et la construction du récit par le prisme du genre, dans une démarche illustrative. Cette exploration s'est faite à partir d'un ensemble d'hypothèses concernant les archétypes des personnages masculins et féminins ainsi que leurs évolutions. Comme le point historique sur les productions vidéoludiques permet d'en témoigner, les personnages féminins ont souvent joué des rôles de second plan face à leurs homologues masculins, occupant des positions dominantes.

Malgré un échantillon de jeux limité, il a été possible d'observer des tendances importantes dans les constructions des jeux. En effet, la finesse de l'analyse, permise par la méthode choisie (lecture attentive), donne lieu à des résultats dépassant les approches purement quantitatives d'analyse de contenu des jeux vidéo. Trois tendances importantes ont été relevées. La première tendance concerne les constructions des personnages à partir du couple vulnérabilité/force. La seconde tendance concerne la place du masculin comme choix par défaut, neutre. La troisième tendance concerne les questions d'orientations romantique et sexuelle et d'identité de genre.

D'abord, ces jeux permettent de repenser les concepts de force et de vulnérabilité, le premier étant pensé comme typiquement masculin et le second comme typiquement féminin. Les personnages féminins, qu'elles soient des héroïnes fortes ou non, dégagent des formes de sensibilité et de vulnérabilité. On montre plus souvent aux joueur·euses leurs ressentis, leurs sentiments ou leurs souffrances. L'exemple le plus parlant est celui d'Ellie qui subit les conséquences de son usage de la violence tout au long du jeu. A contrario Joël y semble complètement insensible, alors que les actions réalisées et le contexte sont très similaires. Il en est de même pour Kratos et Baldur dans *God of War*, ces personnages ne semblent pas exprimer de remords face à l'usage, parfois démesuré, de violence. On fait ici face à un double standard dans les effets de la violence sur la psychologie des personnages. Les femmes usent de la violence mais finissent par être très affectées alors que les personnages masculins ne rencontrent pas ce problème.

Ensuite, BOTW propose un héros qui se veut le plus neutre possible : sa personnalité n'est que très peu développée, il exprime peu ses sentiments et a un physique androgyne. Il reste cependant un homme et en se basant sur la logique du jeu, il n'y a pas de raison qu'une femme n'hérite du sang du héros. La princesse Zelda n'a jamais été jouable dans les jeux canons de *The Legend of Zelda*. Dans *Nier : Automata*, ce sont les machines sans artifices qui sont considérées comme masculines là où celles portant des accessoires sont féminines.

Ces deux exemples permettent de comprendre comment le masculin est perçu comme étant neutre. Cette neutralité du masculin est aussi ressentie dans la place centrale que prennent les figures paternelles. Elles sont en effet centrales dans les jeux évoquant le thème de la parentalité : *The Last of Us : Part II* et *God of War*. On peut d'emblée remarquer que les figures maternelles sont peu présentes, voire absentes dans ces jeux. Les filles et fils représenté·es tentent d'imiter, de suivre la voie que suivent leurs pères. L'influence des pères semble surestimée. Qu'en est-il des mères d'Abby ou d'Ellie dans TLOU2 ? Elles sont oubliées dans le scénario et la construction de ces personnages, comme si les mères n'apportaient rien à leurs enfants. Bien sûr, représenter des pères n'est pas un problème en soi. Le problème réside en trois points. D'abord, il existe, dans cet échantillon, une surreprésentation des pères parmi les parents des protagonistes. Ensuite, leur rôle est surévalué auprès de leurs enfants. Au contraire, les mères ne semblent avoir que peu d'influence sur leurs enfants. Et enfin, les pères correspondent souvent, au moins partiellement, à des modèles de masculinités hégémoniques et toxiques (usage de la violence, agressivité, protection de leurs familles, etc.).

Enfin, plusieurs jeux représentent des personnes LGBT+, je vais ici me focaliser sur BOTW et TLOU2. Inclure des personnages trans, lesbiens, bisexuels, etc. permet de les visibiliser mais ce n'est pas suffisant. Ceux-ci doivent être des individus, plutôt que des uniques représentant·es de leurs identités de genre ou sexuelle (*tokens*). Traiter l'identité de Vilia dans BOTW comme l'unique élément qui la définit pour ensuite la ridiculiser est symboliquement violent. Ce traitement de la transidentité véhicule l'idée que les personnes trans ne sont définies que par leur genre et la transgression des normes et qu'il est normal d'en rire. Ce type de représentations sont réalisées pour un public cisgenre plutôt que trans. Le problème ne vient pas de faire souffrir un personnage trans dans un jeu, mais quand cela s'inclut dans le paysage des représentations de ces personnes

dans les médias, on remarque le manque de diversité. Le cas d’Ellie et Dina est cependant un exemple de représentation d’individus LGBT+. Elles ne sont pas que bisexuelle et lesbienne, ces éléments ne sont qu’une facette de leurs personnalités et histoires complexes.

Glennon et *al.* (2020, 14 mai) citent un article écrit par Brym et *al.* (2018) sur la transidentité dans les jeux : « un personnage transgenre qui représente mal les personnes transgenres peut causer plus de dégâts que de ne pas les représenter du tout [...] L’industrie des jeux vidéo est toujours un espace dominé par des hommes, hétérosexuels et cisgenres. Malgré les meilleurs efforts, des mésinterprétations peuvent être réalisées en ajoutant de la diversité dans les médias » (traduction personnelle d’*Ibid.*)³⁹. Comme l’expliquait le principal scénariste et réalisateur de *The Last of Us Part II*, inclure de la diversité représente aussi un plus pour la richesse des récits. À la fois, inclure des représentations diversifiées est un atout créatif et riche tout en permettant à des personnes souvent invisibilisées de se retrouver dans ces productions. Il ne faut cependant pas tomber dans la tendance récente à représenter ces personnes uniquement de manière stratégique, dans le but d’éviter le contrecoup public et médiatique d’une diversité limitée dans un jeu. En effet, cette manière de faire constitue un biais menant à l’homogénéisation de ces identités, tout comme on le remarquait avec l’archétype des *Ms Males*, ou de ce qu’on nomme les *token* dans certains films ou séries pour répondre aux quotas de diversité imposée. La création de ces personnages doit permettre de montrer la diversité parmi les individus minorisés afin de normaliser leur existence dans les jeux vidéo et dans la société.

La méthode utilisée dans cette recherche, une lecture attentive des contenus par un prisme spécifique (le genre), pourrait être pertinente dans des analyses s’intéressant à la représentation d’autres catégories sociales (race, âge, classe, etc.) dans les productions culturelles. Ces analyses pourraient aider à guider les producteur·rices, soucieux·ses des enjeux de diversité, dans la construction de jeux vidéo. Ainsi, ces propositions posent la question du rôle actif des analyses sociologiques des mondes vidéoludiques dans la construction et la régulation des productions culturelles et de leurs univers. À la demande

³⁹ « A transgender character that misrepresents transgender people may cause more damage than no representation at all,” the authors continue. “The gaming industry is still very much a straight, cisgender, male-dominated space ... Despite best efforts, misinterpretations happen when adding diversity to media. »

des entreprises de production vidéoludique, les sociologues pourraient jouer un rôle de consultance pour permettre la construction de récits inclusifs, évitant les travers du tokenisme et de la pluralisation.

8. Bibliographie

Sources scientifiques (articles, ouvrages et thèses) :

Anable, A. (2018). *Playing with Feelings*, Minneapolis : University of Minnesota Press.

Anadón, M. (2006). « La recherche dite « qualitative » : de la dynamique de son évolution aux acquis indéniables et aux questionnements présents », *Recherches Qualitatives*, 26(1).

Arsenault, D., Côté, P-M., Larochelle, A. (2015). « The Game FAVR : a framework for the analysis of visual representation in video games », *Loading...The Journal of the canadian Game Studies Association*, 9(14).

Audibert, L. (2018). « De la représentation à la transgression du genre dans les pratiques culturelles : le cas de la presse magazine masculine ». *Sciences de l'Homme et Société*.

Barnabé, F. (2018). « Chapitre 2 : Analyse des éléments de narrativisation participant à orienter la diégèse. » *In Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Liège : Presses universitaires de Liège.

Bereni, L. *et al.* (2010). *Introduction aux Gender Studies : Manuel des études sur le genre*. Paris, De Boeck Supérieur.

Boillat, A. (2009). « La ‘diégèse’ dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d’un concept. » *Cinémas*, 19(2-3).

Bonenfant, M. (2016). « Dire, faire et être par les jeux vidéo. », *Implications Philosophiques* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/>, consulté le 16 avril 2021.

Boni-Le Goff, J. (2016). « Corps légitime » in Rennes, J. (éd). « *Encyclopédie critique du genre : Corps, sexualité, rapports sociaux* », Paris, La Découverte, pp. 159-169.

Bourdieu, Pierre (1998). *La domination masculine*. Paris : Points.

Blosser, E. (2018). « Examining how scientists ‘do’ gender : An analysis of the representations of hegemonic masculinity and emphasized femininity on The Big Bang Theory », *Journal of Science & Popular Culture*, 1(2).

Butler, J. (1990). *Gender Trouble: feminism and the subversion of identity*. New York : Routledge.

Cayatte, R. (2018). « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, 9.

Coavoux, S. (2019a). « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse. », *La vie des idées*. Disponible sur : <https://laviedesidees.fr/Les-jeux-video-sociologie-d-un-loisir-de-masse.html>, consulté le 12 mai 2020.

Connell, R. (1987). *Gender and Power: Sexuality, the Person and Sexual Politics*. Palo Alto : Stanford University Press.

De Wilde, L. (2020). « Playing at Religion : Encoding/Decoding religion in videogames ». Thèse en Mediastudies. Louvain : KULeuven. https://limo.libis.be/primo-explore/fulldisplay?docid=LIRIAS3014790&context=L&vid=Lirias&search_scope=Lirias&tab=default_tab&lang=en_US&fromSitemap=1.

Dietz, Tracy L. (1998). « An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behaviour », *Sex Roles*, 38.

Erll, A. (2011). « Travelling Memory ». *Parallax*, 17(4).

Genvo, S. (2008). « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique. », *Jeu vidéo et discours*, 67.

Gilligan, C. (2008). *In a different voice*. Cambridge : Harvard University Press.

Gourarier, M., Rebucini, G. Vörös, F. (2015). « Penser l'hégémonie. », *Genre, sexualité & société*, 13.

Honneth, A. (2013). *La lutte pour la reconnaissance*. Paris : Fayard.

Jansz, J., Martis, R-G. (2007). « The Lara Phenomenon : powerful female characters in video games. », *Sex Roles*, 56 (3).

Kondrat, X. (2015). « Gender and video games : How is female gender generally represented in various genre of video games ? », *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1).

Kupers, T-A. (2005). « Toxic masculinity as a barrier to mental health treatment in prison », *Journal of clinical psychology*, 61(6).

Krichane, S. (2014). « L'intrigue en trois dimensions », *Cahiers de Narratologie*, 27.

Krobová, T., Moravec, O., & Švelch, J. (2015). « Dressing Commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture. », *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(3).

Lebel, E. (2005). « Images et sens : de l'ordre visuel patriarcal et marchand. », *Recherches féministes*, 18(2).

- Légal, J-B., Delouée, S. (2015). *Stéréotypes, préjugés et discrimination*. Malakoff : Dunod.
- Lerolle, M. (2019). « Les super-héroïnes se battent-elles comme des filles ? », *Genre en séries : cinéma, télévision, médias*, 10.
- Lignon, F. (2013). « Des jeux vidéo et des adolescents : à quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le temps des médias*, 21.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Van Driel, I. I., Fritz, N. (2016). « Sexy, Strong and Secondary : a content analysis of female characters in video games across 31 years. », *Journal of Communication*, 66.
- Manne, K. (2020). *Entitled : how male privilege hurts women*. New York : Crown.
- Merla, L. (2007). « Masculinité et paternité à l'écart du monde du travail : le cas des pères au foyer en Belgique », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, 38 (2).
- Morgan, A. A. (2020). « God of War : Masculinity and Fatherhood Through Procedural Rhetoric ». Thèse en communication. Stockton : University of the Pacific. https://scholarlycommons.pacific.edu/uop_etds/3703.
- Moscovici, S. (2003). « Des représentations collectives aux représentations sociales : éléments pour une histoire ». In Jodelet, D. (dir.). *Les représentations sociales*, Paris, les Presses universitaires de France, pp. 62-86.
- Mulvey, L. (1975). « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, 16.
- Papi C. (2019). « Entretien avec Daniel Peraya : Médiation et médiatisation. », *Médiations et médiations*, 1(1).
- Pires, A. (1997). *De quelques enjeux épistémologiques d'une méthodologie générale pour les sciences sociales*. Montréal : Gaëtan Morin éditeur.
- Planques, T. (2017). Représentations féminines dans le jeu vidéo : un tour d'horizon des courants dominants et des évolutions en cours. *Nouveaux Imaginaires du Féminin*.
- Py, B. (2004). « Pour une approche linguistique des représentations sociales ». *Languages*, 154(2).
- Serdane, T., Siegel, C. (2014). « Des jeux vidéo comme œuvres et véhicules expérientiels », *Interfaces numériques*, 3(1).
- Shaw, A. (2009). « Putting the Gay in Games : Cultural Productions and GLBT Content in Video Games », *Games and Culture*, 4(3).

Shaw, A. (2010). « Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play : An audience reception study », *Publicly Accessible Penn Dissertations*, 286.

Stang, S. M. (2019). « (Re-)Balancing the Triforce: Gender Representation and androgynous masculinity in the Legend of Zelda series », *Human Technology*, 15(3).

Sources professionnelles (articles de presse, de blog et vidéos) :

Audureau, W. (2014, 22 août). « Une créatrice de jeux vidéo victime d’une vaste campagne de harcèlement en ligne ». *Le Monde* [en ligne] : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/08/22/une-creatrice-de-jeux-video-victime-d-une-vaste-campagne-de-harcelement-en-ligne_4474760_4408996.html. Consulté le 13 septembre 2020.

Audureau, W. (2014, 15 septembre). « Comprendre les affaires de sexisme dans le jeu vidéo ». *Le Monde* [en ligne] : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/comprendre-les-affaires-de-sexisme-dans-le-jeu-video_4487453_4408996.html, consulté le 13 septembre 2020.

Bramwell, T. (2010, 8 février). « Shepard is heterosexual ‘by choice’ ». *Eurogamer* : <https://www.eurogamer.net/articles/shepard-is-heterosexual-by-choice>, consulté le 10 mai 2020.

Blake, N. (2020, 16 août). « The Last of Us Part 2 is the Third Highest Grossing Game in The US in Playstation History ». *Eurogamer* : <https://www.eurogamer.net/articles/2020-08-16-the-last-of-us-part-2-is-the-third-highest-grossing-game-in-the-us-in-playstation-history>, consulté le 19 juillet 2021.

Coville, M. (2014, 27 mars). « Journée « Sexisme, jeux vidéo et culture geek » ». *GenERE à Lyon* : <https://genere.hypotheses.org/435>, consulté le 12 avril 2021.

Crochart, P. (2021, 11 février). « Inclusivité et jeux vidéo : de la nécessité de diversifier le médium ». *RedBull* : <https://www.redbull.com/fr-fr/inclusivite-jeux-video>.

Curio. (2019, 5 juin). « Nier : Automata and Gender | Curio v2e6 ». Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=svfHYIasSnI>.

ESA (Entertainment software association). (2020). « 2020 essential facts about the video game industry. *TheESA* : https://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf, consulté le 10 octobre 2020.

Favis, E. (2020, 19 juin). « Naughty Dog explains meaning behind Ellie’s tattoo in ‘The Last of Us Part II’ ». *The Washington Post* [en ligne] :

<https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/06/19/ellie-tattoo-meaning-last-of-us-2/>, consulté le 2 août 2021.

Favis, E. (2020, 1 juillet). « The evolution of Ellie ». *The Washington Post* [en ligne] : https://www.washingtonpost.com/graphics/2020/video-games/news/the-last-of-us-part-2-ellie-evolution/?itid=lk_interstitial_manual_11, consulté le 5 juillet 2021.

Feminist Frequency (Anita Sarkeesian). (2011, 7 avril). « Women in Refrigerators ». Tropes vs Women in Video Games – Season 1. Youtube : <https://youtu.be/DInYaHVSLr8/>.

Feminist Frequency (Anita Sarkeesian). (2013, 18 novembre). « Ms. Male Character - Tropes vs Women in Video Games ». Tropes vs Women in Video Games - Season 1. Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=eYqYLfm1rWA>.

Feminist Frequency. (2019, 5 mars). « Can We Do Better Than Zelda | Queer Tropes in Video Games ». Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnAT0pP8&t=192s.

Gueremy Marc, O. (2020, 13 mars). « Au cinéma, le tokenisme s'attaque à la transidentité ». *Roseaux* : <https://roseaux.co/2020/03/cinema-tokenisme-transidentite/>, consulté le 9 mai 2021.

Nelva, G. (2017, 12 mars). « Yoko Taro on why Nier: Automata protagonist 2B wears high heels : ‘I just really like girls’ ». *DualShockers* : <https://www.dualshockers.com/yoko-taro-nier-automata-protagonist-2b-wears-high-heels-just-really-like-girls/>, consulté le 18 juin 2021.

Flint, E. (2021, 7 mars). « Lesbians in love is pretty much foreshadowing this won't end well ». *Inverse* : <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-video-games-worst-trope-doomed-lesbian>, consulté le 7 mai 2021.

GameSpectrum. (2020, 7 janvier). *Qui sont les joueurs de jeux vidéo ? – Documentaire* [Vidéo]. Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=_sUvKvoK9I8.

Glennon, J., Johnston, D., Francisco, E. (2020, 5 mai). « The rest of us : The Last of Us Part II Trans Controversy Explained ». *Inverse* : <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-trans-controversy-explained-abby-tlou>, consulté le 12 juillet 2021.

Hashimoto, K. (2021, 23 février). « Nier : Automata Cumulative Sales surpass 5.5 million units worldwide ». *Siliconera* : <https://www.siliconera.com/nier-automata-cumulative-sales-surpass-5-5-million-units-worldwide/>, consulté le 20 juillet 2021.

K-miye. (2021, 13 janvier). « Les Queer Games : une autre approche du jeu video ». *Jeuxvidéo.com*. : <https://www.jeuxvideo.com/news/1328422/les-queer-games-une-autre-approche-du-jeu-video.htm>, consulté le 27 avril 2021.

Ore, J. (2016, 5 juillet). « The Legend of Zelda fans decry lack of female lead as ‘lazy’ and « laughable’ ». *CBC* : <https://www.cbc.ca/news/entertainment/legend-of-zelda-female-e3-1.3664066>, consulté le 26 juin 2021.

Mar_Lard (2012). « Genre et jeu vidéo (3) : des muscles et des couilles ». *CaFaitGenre* : <https://cafaitgenre.org/2012/06/29/genre-et-jeu-video-3-des-muscles-et-des-couilles/>, consulté le 9 octobre 2020.

Muncy, J. (2020, 6 juin). « Last of Us Part II is Great, but Can’t Escape Its Father’s Shadow ». *Wired* : <https://www.wired.com/story/last-of-us-part-ii-review/>, consulté le 5 juillet 2021.

Newzoo (Tue Le Ngoc, M.). (2020). « Newzoo’s Diversity & Inclusion Study: Half of Players Want More Diverse Characters in Games; Gamers Want Publishers to Take a Stance on Societal Issues ». <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-gamer-sentiment-diversity-inclusion-gender-ethnicity-sexual-identity-disability/>.

Peckham, M. (2016, 15 juin). « Next Link may not be a girl, but he’s androgynous by design ». *The Time* [en ligne]. <https://time.com/4369537/female-link-zelda/>.

Perry, A. (2017, 3 mars). « ‘Zelda Breath of the Wild’ outfits : Link looks simply fabulous in his women’s Gerudo suit ». *Mic* : <https://www.mic.com/articles/170278/zelda-breath-of-the-wild-outfits-link-looks-simply-fabulous-in-his-women-s-gerudo-suit>, consulté le 27 juin 2021.

Plante, C. (2018, 27 avril). « God of War’s director on toxic masculinity and why Kratos had to change ». *Polygon* : <https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-toxic-masculinity>, consulté le 5 mai 2021.

Powell, S. (2020, 18 juin). « Last of Us Part 2: Creators say diversity in games ‘essential’ ». *BBC* [en ligne] : <https://www.bbc.com/news/newsbeat-53080982>, consulté le 14 juillet 2021.

Schreier, J. (2012, 11 juin). « You’ll ‘want to protect’ the new, less curvy Lara Croft ». *Kotaku* : <https://kotaku.com/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft-5917400>., consulté le 5 mai 2021.

Sorce, J. (2017, 9 décembre). « Becoming beautiful : a year living with ‘Nier Automata’ ». *Medium* : <https://medium.com/@itsjon/becoming-beautiful-a-year-of-living-with-nier-automata-7ff90fa42c39>, consulté le 2 juin 2021.

Totilo, S. (2016, 14 juin). « Zelda Producer Explains Why, Despite Speculation, The New Link is A Guy ». *Kotaku* : <https://kotaku.com/zelda-producer-explains-why-despite-speculation-the-n-1781973528>, consulté le 22 juin 2021.

Thorson, M. (2020, 6 novembre). « Is Madeline Canonically Trans ? ». *Maddy Thorson Medium Blog* : <https://maddythorson.medium.com/is-madeline-canonically-trans-4277ece02e40>, consulté le 20 juin 2021.

Waverly (2020, 29 juin). « The Cisgender Voyeurism of *The Last of Us Part II* ». *Paste Magazine* : <https://www.pastemagazine.com/games/the-last-of-us-part-ii/the-last-of-us-part-ii-cisgender-voyeurism/>, consulté le 13 juillet 2021.

Résumé : Les productions culturelles constituent une porte d'entrée privilégiée dans l'étude de la manière de représenter certains groupes sociaux. C'est une approche par le genre qui sera préconisée dans cette recherche, qui consiste en une lecture attentive de quatre jeux vidéo d'action, récents (après 2015) et provenant d'entreprises à budgets élevés (AAA) : *Nier : Automata* (2017), *Breath of The Wild* (2017), *God of War* (2018) et *The Last of Us Part II* (2020). L'analyse se concentre sur trois axes : les représentations visuelles, le scénario et le *gameplay*, ainsi que leurs intersections. Cette exploration permet de relever les façons de représenter les personnages vidéoludiques selon leur genre et de dégager des archétypes, c'est-à-dire des modèles de constructions scénaristiques, inédits ou provenant d'anciennes productions vidéoludiques.

Mots-clés : genre, jeux vidéo, représentations, productions culturelles, archétypes, LGBT+.