

Faculté de Philosophie, Arts et Lettres (FIAL)

# **L'évolution des représentations genrées dans les jeux vidéo**

Promotrice : **Sepulchre Sarah**

Mémoire présenté par **Alexandre FREGONA**

En vue de l'obtention du diplôme de Master de spécialisation en Etudes de  
Genre

**Année académique 2020-2021**



# REMERCIEMENTS

---

Tout d'abord, je tiens à remercier ma promotrice, madame Sarah Sepulchre pour sa confiance, son aide et ses conseils.

Je remercie également mes lecteur·ices, pour l'intérêt qu'ils portent à ce mémoire.

Remerciements à mes parents pour les relectures, les conseils et le soutien apporté.

Pour terminer, j'exprime ma reconnaissance envers toutes les personnes qui ont participé à mes entretiens et m'ont apporté de précieuses informations.

# TABLE DES MATIERES

---

Remerciements .....	1
Introduction .....	5
Partie Théorique : .....	6
I. État de l'art .....	6
A. les études de genre.....	6
1. Histoire .....	6
2. Le genre en question : .....	7
3. Stéréotypes de genre et normes : .....	7
B. les études des jeux vidéo : .....	9
1. Définitions d'usage : .....	9
2. Les game studies : .....	10
3. Le game et le play .....	11
4. Les play studies : .....	13
5. Le jeu vidéo comme art : .....	14
6. Tentative de définition.....	15
II. Le genre et les jeux vidéo : .....	16
A. Un univers masculin : .....	16
1. Les femmes et les jeux vidéo : .....	17
2. Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo : .....	18
3. Les femmes dans les jeux vidéo : .....	18
4. La problématique du genre : .....	20
B. Des évolutions : .....	21
1. La peur du politique : .....	21
2. De nouveaux personnages : .....	22
3. L'exemple de licences À travers le temps : .....	23
III. Question de recherche : .....	26
Partie Pratique : .....	28
I. Méthodologie : .....	28
A. Méthode de recherche qualitative.....	28
1. Les Participant·es .....	28
2. Modalités des entretiens/procédure .....	29
B. Outil d'analyse : .....	30
1. Guide d'entretien qualitatif.....	30
2. QDA Miner Lite .....	31
II. Résultats : .....	33
A. Données démographiques.....	33

B.	Consommation de jeux vidéo .....	33
1.	Les joueuses : .....	33
2.	Les joueurs .....	35
C.	Personnages .....	37
1.	Les joueuses .....	37
2.	Les joueurs .....	39
D.	Le Genre des Jeux Vidéo.....	41
1.	Les joueuses .....	41
2.	Les joueurs .....	42
E.	Evolution des représentations genrées.....	43
1.	Les joueuses .....	43
2.	Les joueurs .....	44
F.	Féminisme et Sexisme.....	46
1.	Les joueuses .....	46
2.	Les joueurs .....	48
III.	Discussion .....	49
A.	Pratique et consommation des jeux vidéo. ....	49
B.	Les personnages .....	52
C.	Le genre dans les jeux vidéo .....	55
D.	Féminisme et jeux vidéo : les changements en question .....	57
IV.	Limites.....	59
	Conclusion.....	60
	Bibliographie :.....	61
A.	Articles scientifiques :.....	61
B.	Presse :.....	67
C.	YouTube :.....	68
D.	Encyclopédie en ligne : .....	69
E.	Jeux vidéo :.....	70
	ANNEXE .....	72

## **Index des figures et Tableaux :**

Figure 1 : <i>Comparatif des chiffres d'affaires de l'industrie du divertissement. Reproduit à partir de "Le jeu vidéo, plus que jamais roi du divertissement", par Gaudiot, T. (2021, 6 mai)</i> .....	9
Figure 2 : <i>Témoignages sur le sexisme chez Ubisoft</i> .....	20
Figure 3: <i>évolution de Lara Croft : <a href="https://www.playerattack.com/news/2016/07/08/89578/tomb-raider-bumps-dc-universe-out-of-january-2018-cinematic-calendar/evolutionoflaracroft-right/">https://www.playerattack.com/news/2016/07/08/89578/tomb-raider-bumps-dc-universe-out-of-january-2018-cinematic-calendar/evolutionoflaracroft-right/</a></i> .....	24
Tableau 1 : <i>Version allégée du codage utilisé sur QDA Miner</i> .....	31
Tableau 2 : <i>Codage complet utilisé sur QDA Miner Lite</i> .....	0

# INTRODUCTION

---

Les jeux vidéo sont des objets pour le moins insolites et récents, à la conjonction de tous les arts tel que le cinéma, les arts visuels ou encore la musique. D'abord objet de curiosité dans des laboratoires, ils ont peu à peu gagné du terrain et se sont installés durablement dans nos vies, nos écrans et nos salons. Témoins des courants de pensées de leurs époques, ils traversent les pays et ont distillé des idéologies généralement militaristes et virilistes pendant plusieurs décennies. Mais depuis quelques temps, un changement s'opère dans ce milieu. Les femmes gagnent peu à peu du terrain dans ce domaine majoritairement masculin, du côté du public comme de la création. Cette féminisation de l'activité est associée à des métamorphoses dans la représentation des personnages et dans les récits proposés. Ce renouvellement pose la question de l'impact du genre sur la façon de raconter le monde, mais aussi sur la place du féminisme et son intérêt. Nous chercherons ainsi à savoir auprès d'une population de joueuses et joueurs s'ils adhèrent aux idées féministes et si cela a des conséquences sur leur perception et appréciation de ce média.

Ce mémoire sera scindé en deux parties. La première portera sur deux objets d'étude, à savoir le genre et les jeux vidéo. Nous reviendrons en premier lieu sur l'histoire du genre et son utilisation, puis sur le jeu vidéo, de ses origines à maintenant et sur les problèmes que soulèvent sa définition. Nous poursuivrons au travers du croisement de ces deux objets afin de souligner l'aspect genré que peuvent avoir les jeux vidéo et de suivre les évolutions qui ont eu lieu dans ce milieu. Pour clore cette première partie, nous présenterons notre question de recherche tout en la recontextualisant. La seconde partie compilera la méthodologie mise en œuvre et les résultats ressortant des entretiens. Il y sera ainsi présenté les modalités des entretiens, la population interrogée, les outils utilisés pour mener cette recherche et une synthèse des déclarations des participant·es de cette recherche. Nous continuerons sur une discussion des résultats, leurs limites avant de conclure ce travail.

Adhérant aux idées et concepts apportés par les féminismes, nous utiliserons dans cet écrit l'écriture inclusive, le point médian et la règle d'accord de proximité.

# PARTIE THEORIQUE :

---

## I. ÉTAT DE L'ART

---

### A. LES ETUDES DE GENRE

#### 1. Histoire

Avant même l'invention et l'utilisation du terme de « genre » comme il existe maintenant, nous pouvons trouver l'idée d'une construction des individus en fonction de leur sexe, remettant en cause la distinction entre hommes et femmes comme naturelle. C'est en tout cas ce que laisse entendre le très célèbre « *On ne nait pas femme, on le devient* » de Simone de Beauvoir (1949) et avant elle les travaux de l'anthropologue Margaret Mead (1963). La culture, l'histoire des sociétés deviennent les points centraux, ceux qui constituent et ordonnent le système de genre, le patriarcat, et alors, la hiérarchie entre les hommes et les femmes (Morley et Collet, 2017 ; Oakley, 2015).

Le concept de genre provient des travaux en psychiatrie de Robert Stoller qui, en 1968, publie son livre (Stoller, 2020) où il fait la distinction entre les sexes biologiques, mâle et femelle, et les sexes sociaux, le sentiment subjectif d'appartenance à un sexe, féminin et masculin. Le sexe biologique serait défini par des éléments physiques, biologiques, comme les chromosomes, les organes génitaux internes et externes, les taux d'hormones ou les caractères sexuels secondaires. Le sexe social, quant à lui, est distinct de la biologie et se caractérise par la « *quantité de féminité et de masculinité que l'on trouve chez une personne* » (ma traduction). Les hommes seraient ainsi, par définition, plus masculins et les femmes plus féminines. En plus du genre, Stoller développe l'idée d'une identité de genre et des rôles de genre. L'identité de genre serait le fait d'avoir plus ou moins conscience d'appartenir à un sexe plutôt qu'à un autre. Les rôles de genre réfèrent aux « *comportements manifestes que l'on affiche en société, les rôles que l'on joue afin d'établir les positions entre les individus en fonction de l'évaluation de leur genre* » (ma traduction).

Oakley reprendra en 1972 dans « *Sex, Gender and Society* », republié en 2015, le terme de « *genre* » développé par Stoller et l'intégrera dans le champ de la sociologie. A la distinction entre sexe et genre reprise telle qu'elle, elle rajoutera l'idée que les identités et rôles de genre sont propres à des époques et des cultures données. Le genre devient un objet d'étude qui suscite beaucoup d'intérêt dans les sciences humaines et sociales, car il met en lumière les inégalités

qui existent entre les femmes et les hommes et permet de questionner leur naturalité (Wittig, 1980).

## **2. Le genre en question :**

Le genre est initialement pensé de façon binaire, avec les femmes d'un côté, les hommes de l'autre (Héritier, 1996). Mais ce fait sera questionné, notamment par Judith Butler qui, en 1991, dans son livre *trouble dans le genre* (2019), remettra en cause cette bicatégorisation. Pour elle, il n'est pas possible de sortir de la hiérarchie des genres sans déconstruire le féminin et le masculin, l'hétéronormativité (Butler, 2019 ; Wikipédia, 2021a). Elle cherche ainsi à mettre en avant, à démarginaliser les sexualités, les genres qui ne rentrent pas dans cet ordre hétérosexuel. Elle amène également l'idée que le genre est performatif, c'est-à-dire que les individus le produisent par leurs actes et leur discours.

Par la suite, ce sont les liens entre le sexe et le genre qui sont rediscutés, repensés, réinterprétés. C'est le cas pour Nicole Claude Mathieu (1991) qui, dans son livre *anatomie politique*, fait la distinction entre l'identité sexuelle, sexuée et de sexe. Ces trois « modes » d'identité remettent en question la séparation habituelle entre le sexe et le genre et l'on passe ainsi « de l'idée de différence à celle de différenciation sociale des sexes, de construction sociale de la différence » (p.255-256). Elle base son propos sur les travaux de Mead (1963) mais également sur différentes études de terrain d'autres chercheuses et chercheurs, chez les Inuits par exemple, afin de mettre en avant le concept d'un « troisième sexe » pouvant dépasser la binarité des genres. D'autres auteurs et autrices se sont penchées sur le concept de troisième sexe et ont étudié les sociétés considérant plus de trois genres, comme D'anglure (1992) ou Lacombe (2008). D'autres autrices poursuivront dans cette voie, avec par exemple Anne Fausto-Sterling et Priscille Touraille (2014) qui discutent l'idée d'un continuum sexuel et du dimorphisme sexuel, pensant le sexe comme construit par le genre.

## **3. Stéréotypes de genre et normes :**

Comme nous l'avons vu précédemment, le genre est une construction sociale qui s'inscrit dans un contexte, un lieu, une époque et une culture données. Il se base sur un ensemble de représentations partagées entre les membres d'un groupe et lie des caractéristiques, des comportements ensemble, les attribuant à un genre ou à un autre de façon arbitraire (Deaux et Lewis, 1984). Le masculin et le féminin n'ont donc pas de définition véritablement. Ils sont un assemblage d'éléments disparates qui, par notre culture, nous semble cohérent et universel (Deaux & Lewis, 1984). Mead (1963) expliquait, par exemple, dans son ouvrage recueillant ses

travaux en Océanie que les comportements associés à un genre différent grandement d'une société à une autre.

De par la socialisation, les individus intègrent des normes, c'est-à-dire les règles qui fondent leur groupe d'appartenance (Demeulenaere, 2003) et sont valorisés quand ils s'y conforment, induisant une certaine uniformité de ses membres (Fischer, 1987). Ainsi, le genre se fonde sur des stéréotypes, des idées préconçues et partagées sur ce que doivent être ou non les membres d'un groupe (Leyens, 2006). De nombreux·ses auteu·rices se sont attelé·es à étudier le genre au travers des stéréotypes qui les représentent. C'est le cas pour Bem (1974), Williams et Bennet (1975) ou encore Basow (1986, 1992), qui vont chercher la provenance de ces stéréotypes, lister les éléments qui les composent et montrer comment les dépasser. Ces stéréotypes donnent aux hommes des traits comme la violence, la rationalité ou le contrôle, tandis que les femmes sont perçues comme chaleureuses, timides ou tendres (Bem, 1974 ; Eagly et Mladinic, 1989 ; Ellemers, 2018 ; Hosoda et Stone, 2000 ; William et Bennet, 1975). Bem (1974) apporte une idée intéressante en ce sens où son échelle ne propose pas des rôles sexuels uniques, avec d'un côté le masculin et de l'autre le féminin. Elle propose trois échelles, l'une comportant les stéréotypes masculins, l'autre les féminins, et une troisième comprenant des éléments qui ne sont pas genrés. Cette approche permet une lecture, originale pour l'époque, où un individu peut se reconnaître comme totalement féminin, à la fois masculin et féminin à différents degrés, ou ni l'un ni l'autre. Ceci permet de représenter plus fidèlement les possibilités de représentations de genre que les individus peuvent avoir et investir. L'étude des stéréotypes liés au genre montre également que ceux-ci ne sont pas fixes, ils évoluent dans le temps (Eagly et al, 2019).

Le genre peut être défini comme l'ensemble des représentations et injonctions sociales et culturelles qui pèse sur un individu en fonction de son sexe biologique et qui organise un système de pouvoir du masculin sur le féminin.

Nous nous contenterons de cette vision du genre puisque ce mémoire vise à l'étudier au prisme de l'hétéronormativité, la façon courante de concevoir le genre dans nos sociétés occidentales mais aussi comme il est représenté dans les médias. En effet, dans les jeux vidéo, les personnages incarnés par les joueurs·euses sont majoritairement des hommes, se considérant comme tel et se comportant comme attendu, respectant ainsi leur identité et rôle de genre (Wikipédia, 2021a). Les personnages que l'on rencontre dans ces mondes virtuels répondent ainsi à certaines attentes, à certains stéréotypes genrés (Morley, 2017).

Les jeux vidéo sont un type d'objet récent, étudié depuis peu. Nous allons voir comment ils sont traités et quels savoirs peuvent en émerger.

## B. LES ETUDES DES JEUX VIDEO :

### 1. Définitions d'usage :

L'autre concept clé de ce mémoire est le jeu vidéo. Si, dans un premier temps, il semble plus facile de le définir, tant son existence physique et matérielle est incontestable, la littérature sur la question donne tort à cette impression.

Tout d'abord, historiquement, les jeux vidéo sont des programmes informatiques développés à partir du début des années 1950. Ils servent, à cette époque, de démonstration technique pour le grand public (Wikipédia, 2021c) ou d'objet d'étude dans les laboratoires (Wikipédia, 2021d). C'est seulement à partir de 1962 que l'on considère que le premier jeu vidéo (*spacewar* !) voit le jour, mais c'est dix ans plus tard que *Pong* popularise le concept et lance son industrialisation aux Etats-Unis (Wikipédia, 2021b). Après le Krach de 1983, le jeu vidéo connaît un second souffle grâce au Japon et sa vision innovante des consoles de salon, permettant à l'industrie de perdurer. Du fait de son succès, l'industrie du jeu vidéo ne cessera de croître et de se développer, jusqu'à devenir de nos jours, la plus grosse industrie de divertissement du monde (Figure 1 ; Wikipédia, 2021b).

Intéressons-nous maintenant aux définitions que nous pouvons trouver. Si l'on regarde dans le Larousse, le jeu vidéo est défini comme un « *programme informatique permettant de jouer seul ou à plusieurs, conçu surtout en 3D et installé le plus souvent sur une console électronique ou un micro-ordinateur* ».

Le site en ligne « *L'internaute* » donne la définition suivante : « *Jeu nécessitant un dispositif informatique comme un ordinateur ou une console de jeu, dans lequel le joueur agit sur un environnement virtuel* ».

L'office québécois de la langue française indique quant à lui que le jeu vidéo est une « *Œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un*



Figure 1 : Comparatif des chiffres d'affaires de l'industrie du divertissement.

*support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition ».*

Ainsi, les définitions usuelles de « *jeu vidéo* » s'attardent sur le matériel nécessaire à sa mise en place. Il est alors question de programmes informatiques, d'un support spécifique, d'un dispositif d'affichage qui permet de visionner le jeu, et d'une interface de contrôle permettant d'interagir avec le dit jeu. Si cette approche n'est pas fautive, elle peut sembler incomplète, car elle ne dit rien des différences qu'il peut exister entre un jeu vidéo et un jeu, ou avec le cinéma (Leconte, 2019 ; Triclot, 2011).

## **2. Les game studies :**

### ***La narratologie***

C'est ici qu'intervient un champ d'étude particulier, les *Game Studies*. D'abord marginal, ce champ, provenant des *cultural studies* (Meunier, 2017 ; Zabban, 2012) se développe à partir des années 2000 et regroupe plusieurs disciplines comme la sémiologie, la psychologie ou encore l'anthropologie. Il s'inscrit dans l'étude des jeux de façon générale, mais se concentre plus particulièrement sur les jeux vidéo (Meunier, 2017 ; Zabban, 2012). Ces derniers sont, au départ, analysés au prisme de la narratologie, et donc perçus comme des récits classiques, à l'instar du cinéma et de la littérature. La narratologie est l'analyse des médias au travers des récits qu'ils produisent par l'utilisation des outils de la sémiologie (Zabban, 2012). L'informatique semble offrir de nouvelles façons de présenter les récits, de mettre en scène des fictions, ce qui rend pertinent leur observation sous cet angle. Mais cette approche ne rend pas compte des différences qu'il existe entre les jeux, ici vidéo, et les récits « classiques » (Zabban, 2012).

### ***La ludologie :***

Une autre approche voit alors le jour, plus pour nuancer la narratologie que pour créer une réelle rupture, en mettant en exergue l'originalité des jeux vidéo et la nécessité d'une analyse particulière (Leconte, 2019 ; Zabban, 2012). C'est en 1999 que naît le terme « Ludologie », sous la plume de Gonzalo Frasca (Zabban, 2012). Il met l'accent avec d'autres auteurs comme Juul (1998) sur la possibilité dans les jeux vidéo de pouvoir interagir avec un environnement virtuel et avec le récit afin de faire plus qu'assister à une histoire, le distinguant alors du cinéma. En effet, le récit est assez secondaire, voire absent dans certains jeux, contrairement à l'interaction qui devrait avoir la place centrale. Le jeu est ici étudié à travers sa structure et les règles qui le composent et non plus seulement « *en tant qu'activité culturelle et sociale* » (Zabban, 2012). La ludologie permet alors de souligner les croisements qui existent

entre l'interaction permise par le jeu vidéo, le récit et la culture qui entourent ces jeux, et ainsi de comprendre les interprétations et la réception qui sont faites d'une œuvre par son public. Kennedy (2002) prend pour exemple le fait que les joueuses et les joueurs n'auront pas le même vécu lorsqu'ils incarnent le personnage de Lara Croft. D'autres auteurs, dit procéduralistes, ou formalistes, vont plus loin et considèrent que les jeux vidéo seraient surtout un système de règles, un « *cercle magique* » (Hiuzinga, 1988) qui circonscrit les comportements des joueurs·euses et les effets qu'ils produisent dans le jeu (Zabban, 2012). Cette dernière vision tendrait à oublier les comportements propres aux individus dans les jeux et qui ne sont pas prévus par celui-ci (Sicart, 2011, cité par Zabban, 2012) et à ne pas considérer les mondes virtuels comme des « *agencements techniques culturels et sociaux* » (De Paoli & Kerr, 2009 ; Taylor, 2009, citées par Zabban, 2012). C'est sur ces aspects qu'une scission va s'opérer au sein des *game studies*.

Ces discussions s'inscrivent dans un questionnement sur la nature du jeu, sur ce qui fait ou non d'un objet un jeu, et plus particulièrement, un jeu vidéo. Les approches narratologiques, ludologiques et formalistes vont ainsi se pencher sur la question du jeu, le *game*, et le jouer, le *play*.

### **3. Le game et le play**

En cherchant à légitimer le champ des *game studies*, de nombreuses discussions se sont faites autour des limites de son objet d'étude, à savoir, les jeux vidéo (Meunier, 2017). Ce faisant, les *game studies* ont voulu les observer sous différents angles afin de mieux définir les jeux et les formes de savoirs que ces études peuvent produire. C'est ainsi qu'est apparue une opposition entre la notion de « *game* » et la notion de « *play* », donnant naissance à un nouveau courant, les *play studies* (Triclot, 2011). Triclot synthétise cette différence dans son article de 2013 en se basant sur les travaux de Henriot (1969) et Juul (2012). Chacun de ces deux auteurs cherche à mettre l'accent sur une perspective particulière des études du jeu. Henriot développe le concept du *play*, la pratique du jeu, le jouer dans le sens de *paidia*, comme le nomme Caillos (1985, cité par Zabban, 2012), autrement dit, l'expérience des joueur·euses. De son côté, Juul se focalise sur le *game*, le jeu, à comprendre comme le *ludus*, les structures, les règles qui font le jeu, comme c'est le cas en Ludologie (Leconte, 2019 ; Triclot, 2013) dont il est l'un des représentant.

#### ***Des jeux sans objets :***

Pour Henriot, considérer uniquement le *game*, les règles objectives, n'est pas suffisant, car le jeu (*game*) en lui-même ne dit rien de la façon de jouer (*play*) des gens, sur leur expérience

subjective. Le fait de jouer ne peut pas être compris par l'objet du jeu ou son système de règles. Il faut prendre en compte l'entièreté du « *phénomène du jeu* », à savoir la rencontre entre le *game* et le *play*. Les jeux seraient des objets spécifiques, ludiques, des jouets, qui inviteraient les individus à jouer. En soi, ces jouets n'auraient pas en eux les règles permettant le jeu. Tout objet deviendrait un jouet par le jeu. Il illustre cela par des enfants jouant avec des cailloux. Le *play* produirait le *game* et serait la pure production des joueurs·euses (Henriot, 1969, cité par Triclot, 2013).

#### ***Des jeux sans joueurs·euses.***

Selon Juul, les jeux peuvent être compris à travers les jeux eux-mêmes, leur fonctionnement. Le fait de jouer (*play*) peut ainsi être ignoré ou compris dans l'analyse du jeu (*game*). C'est de l'objet que proviennent les propriétés du jeu et donc les comportements des joueurs·euses. Pour appuyer son propos sur le peu d'importance des humains dans la naissance des jeux, il prend l'exemple de jeux où l'intelligence artificielle pourrait tout prévoir et ne nécessiterait pas d'interaction avec l'humain (Björk et Juul, 2012, cité par Triclot, 2013). Cette idée fait écho aux recherches actuelles sur l'intelligence artificielle et les *machines learning* où des programmes apprennent à marcher<sup>1</sup> ou à développer des stratégies dans un environnement virtuel<sup>2</sup>.

Juul critique également l'intérêt d'étudier les joueurs·euses en tant que faiseurs et faiseuses de jeu. Pour lui, iels n'ont pas autant de pouvoir et d'indépendance que le pense Henriot. Leurs comportements, leur expérience du jeu serait le produit du design du jeu lui-même (Triclot, 2013).

#### ***D'autres points à éclaircir***

En plus de cela, d'autres éléments font débat. Le premier se trouve au niveau ontologique, avec la question de ce qui fait un jeu. C'est notamment le cas pour ce qui touche aux règles, pourtant centrales dans la conception de Juul. Henriot conçoit les règles, soit comme quelque chose de strict, appelé code, soit comme quelque chose de plus fluide mais respectant le thème du jeu. Cette distinction permet de considérer un vaste ensemble de jeux et de pratiques de jeux. Pour Juul, les jeux sont les règles formelles qui les composent. Il donne également six

---

<sup>1</sup> Une IA apprend la marche par elle-même : <https://www.youtube.com/watch?v=gn4nRCC9TwQ>.

<sup>2</sup> Des IA développent des tactiques pour se cacher ou attraper d'autres personnages : <https://www.youtube.com/watch?v=kopoLzvh5jY>.

critères<sup>3</sup> pour définir ce qu'est un jeu ou non. Ceux-ci permettent ainsi de distinguer les jeux, qui respectent tous les critères, des cas limites qui en respectent cinq, et enfin, de ce qui n'est plus un jeu quand plus d'un critère n'est pas respecté (Juul, 2011, cité par Leconte, 2019). Mais ces critères ne permettent de comprendre les jeux que lorsque les règles sont centrales. Cette définition restrictive ne prend pas en compte des jeux avec peu ou pas de règles par exemple, limitant alors l'analyse des jeux aux jeux vidéo, puisqu'ils répondent, eux, à ces critères (Triclot, 2013). Cette centration sur les règles empêche aussi de comprendre l'importance de l'interaction, de l'immersion nécessaire des joueurs·euses dans les jeux, quand ceux-ci travaillent à définir leur cadre de jeu, à créer un « *milieu favorable* » à l'émergence du jouer (Triclot, 2013).

Un autre point important relevé par Henriot (1969) et cité par Triclot (2013) est d'ordre épistémologique. Il pose la question de la nature des savoirs que produisent ces deux approches. Si Juul (2012) propose une analyse des jeux par leurs règles et leurs fonctionnements objectifs. Il n'en va pas de même pour Henriot et son concept de *play*, reposant sur l'expérience subjective des joueurs·euses, et par conséquent non objectivable. Triclot semble ici considérer que l'approche de Juul, la ludologie, est supérieure à l'étude du *play*, car cette première se fonde sur un objet défini, mais incomplet, le jeu vidéo n'étant pas que la machine et son code (Triclot, 2011). L'auteur propose toutefois, pour contrer cette subjectivité des études du *play*, le concept de « *régime d'expérience* », pour étudier les conditions d'émergence du jeu, les situations qui les provoquent et les expériences qu'ils induisent (Triclot, 2013). Nous pourrions aller plus loin et lier certains concepts des études du genre aux *play studies*, notamment avec l'objectivité forte (Harding, 1987, citée par Puig de la Bellacasa, 2014). Harding propose qu'une objectivité consciente de sa subjectivité est supérieure à une objectivité qui se veut neutre, ou encore en utilisant la notion de savoir-situé (Haraway, 1989, citée par Puig de la Bellacasa, 2014) afin de s'intéresser aux vécus des individus sur un domaine particulier.

#### **4. Les play studies :**

Triclot, dans son ouvrage de 2011, propose ainsi l'approche des *play studies* pour recentrer l'étude des jeux vidéo sur l'expérience des joueuses et joueurs. Le jeu vidéo naîtrait entre l'individu et la machine, dans une espèce d'« *expérience instrumentée* » selon ses termes.

---

<sup>3</sup> Un jeu est un système formel basé sur des règles (1) ; il produit des résultats variables et quantifiables (2) ; auxquels sont attachés des valorisations différentes (3) ; dans lequel le joueur fait effort pour influencer le résultat (4) ; auquel il est émotionnellement attaché (5) ; et dont les conséquences sur la vraie vie sont négligeables (6). (Juul, 2011)

L'auteur distingue le jeu vidéo du jeu par l'utilisation d'une machine neutre différente des joueurs·euses. Il utilise la théorie de Caillois (1985) pour démontrer que les jeux vidéo sont bien des jeux, mais que ces premiers se distinguent des seconds par des règles particulières. Ensuite, il fait le lien entre cinéma et jeux vidéo, tant leur histoire est proche, mais qui diffèrent par des langages visuels spécifiques et par la passivité de l'individu dans le cas du cinéma. Triclot évoque également l'évolution du jeu vidéo, des laboratoires universitaires des premiers jours aux salons de maintenant, en passant par les salles d'arcades de maintenant. Chacune de ces étapes a marqué des changements dans l'expérience qu'ils ont pu produire. Les *play studies* ont pour avantage, comparativement aux *game studies*, de pouvoir rendre compte du politique dans ce media. Le regard des joueur·euses, les images, les contenus, les messages qu'ils transportent entre eux et entre pays ont des conséquences. Ils provoquent des effets sur la socialisation comme peuvent le souligner les débats sur l'addiction, la violence dans les jeux ou l'hypersexualisation.

## 5. Le jeu vidéo comme art :

Attardons-nous également sur un autre pan du jeu vidéo : l'art qui le compose. Si le jeu vidéo fait appel à de nombreuses compétences propres à l'informatique, notamment sur ce qui touche au code et à la programmation, il nécessite également de nombreux corps de métier qui touchent à l'art, de par le graphisme, la musique ou encore l'écriture et la mise en scène. Certains jeux tendent vers un réalisme bluffant tandis que d'autres développent une approche minimaliste, stylisée ou onirique, cherchant à traduire en image et sons des émotions et idées originales, ou proposent même des mises en scènes et univers invraisemblables. Notons également les nombreux rapprochements entre art et jeux vidéo, comme dans *Life is Strange* (2015), *Journey* (2012), *Gris* (2018) ou les outils de création en jeu (*Dreams*, 2020) ou en *Virtual Reality* (Vaillant, 2019). Pour autant, le jeu vidéo est-il un art ? c'est une question que se posent certain·es auteu·rices comme Morisset (2019) ou Coville (2013). En se basant sur la différence qu'il existe entre le Cinéma et la Médecine, toutes deux considérées comme des arts, Morisset cherche ce qui les distingue. Il apparaît alors que le Cinéma et les autres arts comme la danse « *travaillent une matière sensible* » amenant à un plaisir esthétique (Morisset, 2019). À travers différents exemples, l'auteur déconstruit la possibilité du jeu vidéo comme un art visuel ou du geste, pour en faire un art en soi, car considérable comme beau (Morisset, 2019). Coville (2013) évoque la distinction qu'il existe entre l'art « *noble* » et la culture populaire. Pour elle, la question n'est pas de savoir si les jeux vidéo sont bien un art, car ils sont produits

selon différentes approches, contextes et techniques, mais de comprendre si la question du jeu vidéo comme art n'est pas plus une question de pouvoir, de hiérarchie culturelle. Elle souligne les enjeux politiques qui poussent à cette question et à l'institutionnalisation qu'elle entraîne, privilégiant certaines pratiques à d'autres. L'intérêt de cette analyse porte alors sur le contrôle de l'art, son discours, par la reconnaissance de certains jeux vidéo au dépend d'autres.

## 6. Tentative de définition.

Les différentes approches que sont les *games studies* et les *play studies* tentent de définir les jeux vidéo à travers leur compréhension particulière de ce que doit être un jeu vidéo. Si ces définitions semblent prendre des chemins différents, Leconte (2019) cherchera néanmoins à concilier ces approches en proposant non pas une définition portant sur des critères communs, nécessaires ou suffisants qui font d'un jeu vidéo ce qu'il est, mais en considérant les jeux vidéo comme un « *concept à texture ouverte* ».

Cette définition à « *texture ouverte* » se doit d'« *admettre de potentielles futures révisions* » (Tavinor, 2008, cité par Leconte, 2019), de limiter autant que possible les ouvertures sur d'autres objets (Waismann, cité par Leconte, 2019) ou à l'inverse, d'en exclure. Elle doit également éviter une nouvelle fois l'opposition entre le *game* et le *play*. Pour Leconte, les jeux vidéo sont bien des jeux fondés sur des règles, puisque ce sont des programmes informatiques. Ces règles définissent ce qui est possible ou non de faire. En ce sens, ce sont des règles nomologiques, des lois naturelles que nous ne pouvons enfreindre. C'est ce qui les différencie des jeux standards qui sont eux basés sur des règles déontiques, partagées entre les joueur.euses, qui disent ce qui est permis ou non. Dans un jeu vidéo, si certaines règles, déontiques ou nomologiques, sont connues et/ou partagées entre les individus, d'autres, nomologiques, doivent être découvertes par l'expérimentation et maîtrisées. Pour Leconte, les jeux vidéo sont des jeux « *dans lesquels les règles se manifestent comme des lois qu'il faut découvrir plutôt que respecter* » (2019). Mais cette définition, qui se centre encore sur les règles qui fondent les jeux, passe à côté de l'aspect narratif des jeux vidéo.

Ainsi, une définition regroupant l'ensemble des aspects du jeu vidéo semble compliquée, tant elle fait appel à des éléments disparates qui sont soit trop stricts, soit trop souples, soit peu pertinents pour les questions posées. Les jeux vidéo sont des objets complexes, à la conjonction de la technique et de l'artistique. Ils sont tout autant leur support que leur code. Ils sont aussi les règles qui les structurent, l'expérience ludique ou non, qu'en fait le joueur·euse et l'art qui lui donne forme ou les éléments culturels et politiques qui teintent son histoire.

Pour ce mémoire, nous nous intéresserons à l'aspect expérientiel des jeux vidéo (Triclot, 2011) présenté par les *play studies*, la façon dont est vécue la pratique vidéoludique à la lumière des études du genre, notamment sur la question de l'évolution des représentations genrées dans ce média.

Dans la partie suivante, nous allons voir comment le genre et les jeux vidéo sont intriqués.

## II. LE GENRE ET LES JEUX VIDEO :

---

### A. UN UNIVERS MASCULIN :

Le jeu vidéo est un univers majoritairement masculin. En effet, il a surtout été pensé par et pour les hommes, en témoignent les publicités destinées aux garçons et aux hommes (Thériault, 2017 ; Triclot, 2015 ; Wikipédia, 2021e), ou bien les personnages que l'on peut incarner, majoritairement des hommes blancs virils (Jansz 2007), ou les innombrables polémiques sur le féminisme, le harcèlement et la politique dans les jeux vidéo (Checola, 2012 ; Consalvo, 2012). Depuis leur début, ils véhiculent certaines valeurs, certaines représentations propres à la masculinité, que Kline et ses collègues appellent une « masculinité militarisée » (2003). Les espaces de jeux sont des lieux de dangers, d'affrontements, d'exploration, d'actions. Fullerton, Ford Morie et Pearce (2004) analysent la construction de ces lieux de jeu. Pour elles, les jeux vidéo sont pensés comme des zones contestées à conquérir, prenant pour exemple des séries de jeux comme *Civilization* ou *Age of Empires*. D'un côté, nous pouvons trouver des jeux plutôt « *intellectuels* », où l'objectif est de résoudre des problèmes, de gérer des ressources, de contrôler des lieux et de dominer l'espace de jeu (Fullerton et al., 2004). De l'autre, nous avons des jeux plus « *physiques* », faisant la part belle aux compétences sportives.

C'est le cas des *First-person shooter* (FPS) où la précision, le travail d'équipe, les réflexes, la représentation dans l'espace et l'esprit de compétition sont primordiaux. Elles considèrent ainsi que les jeux sont conçus pour un déplacement masculin, favorisant des compétences cognitives généralement associées aux hommes (Terlecki et Newcomb, 2005). Les thématiques abordées sont également fortement empreintes de virilité. Nous sommes très souvent projetés dans des milieux militarisés, en conflit, où le dépassement et la maîtrise de soi sont la clé de la réussite. Les environnements sont brutaux, bétonnés, métalliques, et lorsque la végétation fait son apparition, elle est généralement source de danger, cachant potentiellement des ennemis. Les zones de jeu sont des labyrinthes, des lieux à libérer, à explorer où les secrets doivent être dévoilés (Fullerton et al., 2004). Toutes ces « subtilités », que ce soit la compétence, le besoin de performance ou les connaissances à acquérir, sont des distinctions que gagnent les « vrais joueurs » pour les distinguer des autres. Tout ceci fait écho au travail de Judith Butler sur les « régimes disciplinaires », les performances de genre qui, par la répétition, s'inscrivent et définissent le genre (Butler, 2019).

### **1. Les femmes et les jeux vidéo :**

Si les jeux vidéo sont surtout masculin, qu'en est-il des modes de consommation ? Le bilan du marché Français en 2020 effectué par le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) fait état de ces chiffres. Il apparaît que les femmes représentent 47%, soit près de la moitié des joueurs·euses régulier·es. Dans le détail, la proportion de femme varie en fonction des supports de jeu, des jeux joués ou encore du temps passé à jouer. Elles sont ainsi 58% dans la catégorie « *Casuals* »<sup>4</sup> et représentent 33% du total. 45% sont dans la catégorie « *actifs engagés* » et 23% dans la catégorie « *investis technophiles* » qui correspondent chacune à 19% du total. Les femmes sont plus nombreuses à jouer sur leur mobile ou tablette que sur console ou PC et sont plus promptes à consommer des jeux mobiles ou « *casuals* ». Il apparaît que ces écarts sont dus aux différences de loisirs de par le genre (Brougère, 2003 ; Berry, 2011 ; Donnat, 2009 ; Lucas et Sherry, 2004 ; Ogletree et Drake, 2007 ; Rufat et al. 2014 ;), mais également au temps disponible pour avoir des loisirs, moins important pour les femmes (Sofer et Thibout, 2015). Diverses enquêtes à travers le monde présentent cette même tendance à la féminisation de la consommation de jeu vidéo depuis 2010. La proportion de femmes jouant aux jeux vidéo ne cesse d'augmenter (Nielson, 2008), représentant parfois la moitié des consommateur·ices, la dépassant même dans certains cas, comme au Japon (Wikipédia, 2021e).

---

<sup>4</sup> C'est-à-dire jouant régulièrement mais peu d'heures à des jeux de plateaux, de cartes ou des puzzles,

## **2. Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo :**

De façon générale, les femmes sont peu présentes dans les métiers de l'informatique (Morley et Collet, 2017). Même si, historiquement, l'informatique était initialement un domaine féminin, les politiques de recrutement et les valeurs de performances toutes masculines ont eu pour effet d'exclure les femmes de ce domaine (Morley et Collet, 2017). Le SELL a produit 3 vidéos, dont deux sont visibles sur YouTube depuis 2017, sur les femmes dans l'industrie du jeu vidéo. Bien que le chiffre soit toujours faible, leur présence dans ce secteur augmente peu à peu, passant de 3% en 1989 (Graser, 2013) à 14% de nos jours (SELL, 2017a, 2017b, 2021). Elles restent encore trop peu nombreuses et orientées en dehors des milieux techniques de cette industrie. On observe par exemple une parité entre les hommes et les femmes dans la filière artistique. Le poids des stéréotypes pèse encore lourdement sur les femmes, et les métiers perçus comme techniques, proche des mathématiques semblent fuir par les femmes (Gadassi et Gati, 2009) En plus de cela, le sexisme inhérent aux milieux masculins n'aide pas les femmes à se faire entendre, à s'investir dans le travail, à être bien rémunérées et par conséquent, à se faire une place (SELL, 2021 ; wikipédia, 2021e). Différentes associations se sont formées pour promouvoir l'égalité dans l'industrie du jeu vidéo, comme *Women in Game* et furent les fers de lances des mouvements de protestations contre le sexisme dans l'industrie du jeu vidéo, comme ce fut le cas chez Activision-Blizzard dernièrement.

## **3. Les femmes dans les jeux vidéo :**

Que produit cette surreprésentation des hommes dans le milieu ? Sans étonnement, la forte masculinisation de cette industrie induit l'utilisation de nombreux stéréotypes et tropes dans les jeux vidéo. De base, les femmes n'ont pas les mêmes caractéristiques, les mêmes pouvoirs que leurs homologues masculins (Kaplan et al., 2016). Anita Sarkeesian s'est lancée en 2009 sur internet avec son site et sa chaîne YouTube *FeministFrequency* pour expliquer notamment les différents tropes que l'on peut rencontrer. Elle parle également de l'hypersexualisation (Downs et Smith, 2010 ; Martins et al., 2009 ; Miller et Summer, 2007), de l'objectification (Sarkeesian, 2014a, 2014b) des femmes dans les jeux vidéo, au travers de leur vêtements (Sarkeesian, 2016a) ou bien de leur langage corporel (Sarkeesian, 2016b) ou encore par les rôles qui leur sont donnés, n'aidant pas à l'identification des joueuses aux personnages (Dart et Wuyckens, 2020). Elles se retrouvent ainsi très souvent passives, victimes,

incapable d'agir. Il arrive ainsi que les femmes se retrouvent mises « au frigo » (Sarkeesian, 2011), c'est-à-dire qu'elles meurent ou sont blessées pour permettre au personnage principal, souvent un homme, de progresser dans l'histoire. Cette agression est souvent faite de la main de l'antagoniste, mais il peut arriver que ce soit le protagoniste lui-même qui la fasse, intentionnellement ou non, afin de punir ou délivrer le personnage féminin. Tout ceci tend à banaliser, à légitimer les violences que les femmes peuvent subir (Sarkeesian, 2013). Elles sont aussi dépeintes comme des trophées, des êtres à délivrer. Ce sont des demoiselles en détresse (Sarkeesian, 2013a) qui motivent le protagoniste à partir à l'aventure. Toutes ces représentations sont là pour satisfaire le « *Male Gaze* » (Mulvey, 1989). Si ce terme provient initialement du cinéma, il n'a pas eu de difficulté pour être transposé au monde du jeu vidéo. Ce concept renvoie au fait que les femmes sont souvent réduites à leur corps, sexualisées pour le bon plaisir des hommes. Elles n'ont alors que peu d'importance dans le récit, n'existant que comme objectif, partenaire, mais rarement comme personnage.

Les femmes apparaissent souvent comme passives dans les jeux, ce sont des objets du décor. Il arrive malgré tout que certains personnages féminins soient jouables. C'est le cas dans les jeux de combats ou des jeux de courses, mais elles sont toujours au second plan, comme c'est le cas pour Chun-Li de *Street Fighter II* (1991). Certains jeux, souvent d'actions, proposent néanmoins d'incarner une femme comme personnage principal. C'est le cas pour Samus, dans *Metroid* (1986), mais également pour Lara Croft ou Bayonetta (2009). Si Samus n'était initialement pas sexualisée, car son identité n'était pas connue, la révélation de son genre s'est faite par une mise à nu littérale. Lara Croft, de son côté, est sexualisée dès le départ, de par son corps fantasmé et sa tenue constituée d'un short court, d'un body et de bottes militaires. Bayonetta, quant à elle, est un personnage sexualisé à l'extrême, mais cette exagération, cette performance extrême du genre amène pour Coville (2015) un « *trouble dans le genre* » et une critique du *male gaze*. Malgré leur sexualisation, ces trois personnages sont pensés comme des femmes fortes. Seule leur apparence est féminine, le reste de leurs attributs, que ce soit leur capacité physique, leur caractère ou leur maniement des armes les rapprochent plus de la masculinité. Elles offrent alors une nouvelle performance de genre (Butler, 2019 ; Halberstam, 1998 ; Kennedy, 2002 ; Thériault, 2017).

De nombreux jeux permettent maintenant d'incarner une femme. Mais celles-ci sont encore bien trop souvent des « *madame monsieur* » (Sarkeesian, 2013b), à l'exemple de Shepard dans la série des *Mass Effect* (2007-2012) (Thériault, 2017), ou des assassins de la série *Assassin's Creed* depuis l'opus *Syndicate* (2014). Le « *madame monsieur* » est un procédé

qui consiste à transformer un personnage initialement masculin en personnage féminin, laissant plus ou moins le choix aux joueur·euses de décider qui incarner (Sarkeesian, 2013b ; Thériault, 2017). Les problèmes se trouvent, outre le procédé, généralement dans l'écriture et l'animation. Les développeurs se contentent de remplacer l'apparence du personnage sans pour autant ajuster l'histoire, les relations ou les mouvements (Thériault, 2017). Ce trope peut étrangement provenir d'une pression de la production qui, rechignant à proposer un personnage féminin seul, oblige à ajouter un personnage masculin, comme ce fut le cas chez Ubisoft pour *Assassin's Creed Odyssey*, *Origins* et *Valhalla* (Bailey, 2020 ; figure 2).

Fig

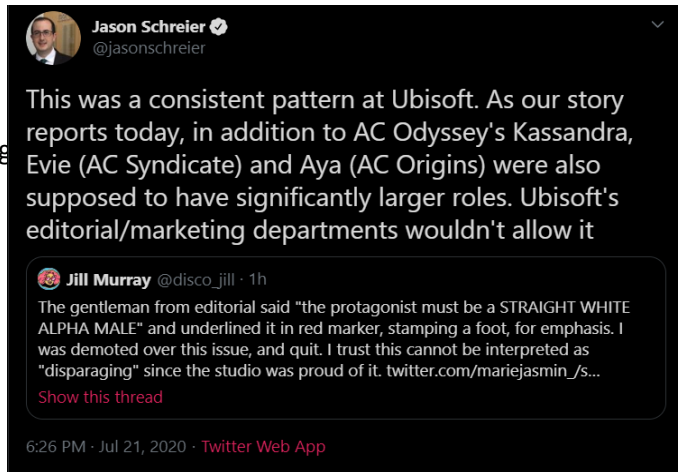


Figure 4 : Témoignages sur le sexisme chez Ubisoft

#### 4. La problématique du genre :

Ces représentations sexistes soulèvent de nombreuses questions, notamment sur la reproduction des inégalités et des discriminations de genre. Une fois plongés dans un jeu vidéo, les joueurs·euses incarnent un avatar, vivent une histoire et s'immergent dans un univers particulier. Si l'on peut dans un premier temps penser que seul l'humain a du pouvoir sur ce qu'il se passe en jeu, il semblerait que ce qu'il se passe en jeu ait également du pouvoir sur l'humain. Des études montrent que le personnage incarné tend à induire des comportements chez les joueurs·euses de par son identification. Ce phénomène est appelé « *Effet protéé* » (Fox et al. ; 2013 ; Yee et Bailenson, 2007). Les *cultivation theories* abondent en ce sens et expliquent que les médias influencent fortement la représentation du monde en mettant en avant certains comportements, certaines valeurs plutôt que d'autres, reconstruisant la réalité (Gabriel Chong et al. 2012), mais ces effets sont discutés (Behm-Morawitz et Mastro ; 2009 ; Burgess et al, 2007 ; Breuer et al. 2015 ; Collet, 2015 ; Devroe et Wauters, 2018 ; Dill et Thill, 2007 ; Eastin, 2006 ; Koenig, 2018). Au regard de la littérature, il semble important de considérer la question du genre et des représentations, ne serait-ce que pour proposer de nouveaux récits, de nouveaux jeux, de nouvelles façons de jouer et de nouveaux personnages (Fullerton et al., 2004 ; Hess, 2021 ; SELL, 2017b).

Bien que fortement masculinisé, le monde du jeu vidéo, que ce soit dans l'industrie ou les univers dépeints, tend à se féminiser. Environ la moitié de la consommation totale de jeu vidéo provient des femmes. Pour autant, elles peinent à s'insérer dans ce milieu professionnel, bien que des changements soient à l'œuvre. Cette part croissante des femmes permet de proposer de nouveaux jeux plus inclusifs et ainsi de combattre les stéréotypes sexistes qui gangrènent le milieu de l'industrie et du jeu vidéo.

Nous allons maintenant observer comment cette industrie a su évoluer à travers le temps en prenant pour exemple plusieurs nouveaux personnages, mais également deux licences connues qui marquent ces évolutions. Nous commencerons par une courte réflexion sur l'un des freins et leviers possibles à ces changements.

## **B. DES EVOLUTIONS :**

### **1. La peur du politique :**

Les jeux vidéo promeuvent une masculinité militarisée (Klin et al., 2003), hégémonique (Connell, 2014), qui valorise la violence, l'agressivité, la compétition et le sexisme et cherche à maintenir sa position dominante. Elle forme alors une culture légitime (Mattelart et Neveu, 2003) dont les membres peinent à en percevoir les aspects et enjeux politiques et sociaux. Ainsi, les récits de guerre, les invasions contre un pays (Fullerton et al., 2003), le financement des jeux vidéo par le lobby des armes (Barash, 2018), la promotion d'une certaine forme de masculinité (Thériault, 2017) passent pour des choses naturelles, logiques, qui décrivent le monde masculin tel qu'il devrait être et ne pouvant être remis en question. Cette position explique les levées de bouclier régulières dès qu'un personnage sort trop de cette culture masculine. Ce fut le cas pour le personnage de Abby dans *The Last of Us Part II* (2020) (Ronfaut, 2020), où lorsqu'une personnalité vient soulever les problèmes du milieu vidéo, en témoignent les menaces dont a fait l'objet Anita Sarkeesian (Wikipédia, 2021f) ou bien le Gamergate (Wikipédia, 2021g). La reconnaissance de l'aspect politique de ces positions prend du temps mais des acteurs du milieu commencent peu à peu à s'exprimer sur le sujet (MalloDelic, 2021) et proposent de nos jours une plus grande diversité de personnages et d'histoires comme nous allons le voir ci-dessous.

## 2. De nouveaux personnages :

Les minorités ont toujours eu du mal à se trouver représentées dans les médias. Les jeux vidéo ne font pas exception. Il faut attendre 1979 pour voir apparaître le premier personnage noir jouable (Breton, 2020) et 1986 pour le premier personnage féminin jouable (Wikipédia, 2021h). Depuis, sporadiquement, quelques personnages issus des minorités font leur apparition (Jansz, 2007), comme Miles Morales dans le récent jeu *Marvel's Spider Man* portant son nom (2020). Cette tendance s'accélère depuis quelques années. De nombreuses grosses productions mettent maintenant en avant des femmes en tant que personnage principal. C'est le cas par exemple pour Aloy dans *Horizon : Zero Dawn* (2017), Senua dans *Hellblade* (2017), Maxine dans *Life is Strange* (2015) et bien d'autres encore. Lors de leur apparition et présentation, elles ont pu susciter bon nombre de réactions, positives comme négatives. Mentionnons par exemple les commentaires autour du trailer du jeu *Horizon Forbidden West* lors de l'E3 (2021) où le visage de Aloy paraît plus âgé, ridé (Indee, 2021). L'apparence de Abby, jugée trop musclée pour une femme dans *The Last of Us Part II* (2020) a suscité de vives réactions également (Ronfaut, 2020). Pour autant, les prises de risques sont parfois félicitées, comme ce fut le cas récemment avec l'accueil fait au personnage de Lady Dimitrescu, l'une des antagonistes de *Resident Evil Village* (2021) qui, bien que fortement sexualisée et répondant au Trope de la séductrice maléfique, propose un corps assez hors norme de par sa taille, avoisinant les 2,90m, et sa carrure impressionnante (Louvigny, 2021).

La construction de ces personnages a également changé. Si auparavant, Lara Croft, incarnait l'héroïne de jeu vidéo typique, une femme détenant une partie du pouvoir masculin par les armes ou son comportement (Kennedy, 2002), force est de reconnaître que son côté humain, relationnel n'était que peu fouillé et développé, ne présentant aucune romance contrairement aux personnages masculins. Kennedy suggère que ce choix pourrait provenir d'une réticence des développeurs et joueurs à se retrouver en tant qu'objet de désir masculin (2002). *Horizon : Zero Dawn* (2017) prend cette idée à contrepied et, sans hypersexualisation, place Aloy sous le regard avide des protagonistes mâles du jeu, permettant de ressentir le malaise des situations de drague et d'harcèlement. D'autres licences développeront bien plus l'aspect relationnel de leurs personnages, comme dans les jeux *Life is Strange* (2015) où les interactions et les liens ont beaucoup d'importance.

Un dernier exemple qui cherche à questionner le male gaze est proposé par le jeu *Hellblade : Senua's Sacrifice* (2017). Nous y incarnons Senua, une guerrière Celte en chemin pour les enfers scandinaves afin d'y réclamer l'âme de son défunt aimé. La particularité du jeu

repose sur la schizophrénie du personnage, l'interface du jeu étant réduit à quelques effets graphiques, la plupart des informations passent par les voix qui nous chuchotent des aides, des renseignements quant aux dangers alentours. Si le regard fait intégralement partie du gameplay, la mise en scène appuie encore plus son importance. Senua détourne le regard dès lors que le joueur ou la joueuse cherche à placer la caméra en face d'elle. De plus, si le jeu se joue à la troisième personne, c'est-à-dire que la caméra est derrière l'épaule du personnage, nous passons dans un genre de vue à la première personne lors des cinématiques où nous prenons la place des voix, des « *ténèbres* » qui harcèlent, injurient, menacent ou complimentent Senua. Ces instants qui brisent le quatrième mur sont les seuls où nous croisons, affrontons son regard, pour un effet des plus déstabilisant. Ces « *ténèbres* » qui la rongent sont la manifestation des souvenirs de son père, homme violent qui tua sa mère et lui fit subir nombres de sévices durant son enfance et adolescence. Les joueurs·euses incarnent à ces moments précis l'agresseur qui violente, cherche à enfermer et tuer Senua, répétant le vécu de sa mère avant elle. Le message politique derrière cette lutte contre ces ténèbres est assez éloquent.

Ces quelques jeux sont des exemples des changements qui s'opèrent dans l'industrie du jeu vidéo. Ils marquent un nouvel élan dans l'écriture et la conception de ces univers. Il est à espérer qu'ils permettent de créer un nouveau cadre culturel plus respectueux des minorités.

### **3. L'exemple de licences À travers le temps :**

Nous venons de voir plusieurs jeux sortant des représentations habituelles, mais la majorité d'entre eux sont de nouvelles licences qui construisent de zéro leurs personnages et univers. Nous allons maintenant porter notre regard sur deux licences bien connues, qui ont traversées les décennies et se sont, au moins en partie, réinventées.

#### ***Lara Croft***

Lara Croft est l'héroïne des jeux vidéo *Tomb Raider* (1996-2018). Dans ces jeux, elle est une anglaise issue de la noblesse, archéologue mais surtout pilleuse de tombe, qui explore le monde et les ruines des civilisations disparues. Sa biographie est quelque peu changée au fur et à mesure des reboots, mais reste fondamentalement la même. Dans les premiers jeux, le personnage de Lara Croft n'est pas fouillé, c'est une exploratrice aguerrie, forte et reconnaissable par son apparence hypersexualisée (Kennedy, 2002). Dans le reboot de 2013, *Rise of the Tomb Raider*, nous explorons ses origines, l'expédition qui changea sa vie et fit de

Lara Croft le personnage que nous connaissons. Par conséquent, cette jeune Lara est plus « humaine », mais aussi beaucoup plus fragile que dans ses premières apparitions. L'humanisation passe, outre les sentiments, les émotions du personnage, par une mise en scène



Figure 7: évolution de Lara Croft

de la souffrance, du danger. Les progrès techniques et les choix de design nous permettent d'incarner un personnage beaucoup plus réaliste, rendant les dangers et les blessures qu'elle subit plus graves. Si le personnage est maintenant moins sexualisé, le male gaze est toujours présent de par la souffrance infligée au personnage, les punitions et les agressions (Checola, 2012) qu'elle subit, intimant le besoin de la protéger (Mulvey, 1973 ; Rodrigues da Silva Neto, 2020).

Nous pouvons faire un parallèle avec un personnage similaire à celui de Lara Croft, le personnage principal de la série *Uncharted* (2007-2017), Nathan Drake. Les deux vivent le même type d'aventure, sont confrontés aux mêmes dangers, mais les effets et la mise en scène n'impliquent pas le même sentiment de danger. Croft apparaît dans le reboot comme une proie qui apprend à se défendre, qui souffre, saigne et manque plusieurs fois de mourir ou de se faire violer. Drake, lui, a une attitude plus détendue, presque humoristique. C'est un baroudeur qui n'hésite pas à tuer ses adversaires et qui souffre assez peu des situations dans lesquels il tombe. Le traitement des personnages n'est pas du tout le même. Si Drake apparaît comme un héros d'action assez classique, la nouvelle version de Croft l'oriente plus vers le cinéma et le jeu d'horreur, vers le trope de la *Final Girl* (Clover, 2015) où une jeune femme se retrouve dans une situation désespérée et doit apprendre, dans la souffrance, à survivre et à combattre.

### ***Kratos***

Kratos est le personnage principal de la série *God of War* (2005-2018). C'est un demi dieu spartiate qui, après avoir tué sa femme et sa fille sous l'influence d'Ares, actuel dieu de la guerre, débute une quête de vengeance sanguinaire vers le Mont Olympe. S'il parvient à prendre la place du dieu dans le premier volet, la trahison du reste du panthéon le pousse dans une succession de déicides qui causeront la fin du monde. La première trilogie se termine par le suicide de Kratos, après avoir tué Zeus, son père et maître de l'Olympe. C'est donc avec surprise que nous retrouvons Kratos en 2018, en prise avec les dieux scandinaves. Si nous avons connu

un Kratos relativement jeune, solitaire, nerveux et particulièrement colérique dans les premiers jeux, nous nous trouvons maintenant face à un homme âgé, fatigué, rongé par la culpabilité, mais oscillant toujours entre mauvaise humeur et courroux meurtrier. Dans cet opus, Kratos a refondé une famille avec Faye, mais doit amener les cendres de celle-ci sur le plus haut sommet du monde. Il entreprendra ce pèlerinage avec son fils, Atreus. Ensemble, ils feront face à un environnement hostile et seront pourchassés par les dieux d’Asgard.

Dans la première trilogie, Kratos incarne la masculinité militarisée (Klin et al., 2003), hégémonique (Connel, 2015 ; Guionnet et Neveu, 2004), mais surtout toxique (Conway, 2019). C’est une icône virile, un homme musclé, violent, toujours actif et à la sexualité débridée. Si l’on peut percevoir les premiers jeux comme promouvant une forme de masculinité vue comme amusante, ludique, passant par la domination et l’élimination de ses adversaires, il existe néanmoins un sous-texte qui, bien que peu mis en avant, montre que les agissements violents et inconsidérés de Kratos ne font qu’empirer la situation, soulignant les dangers de cette masculinité qui ne cherche pas à arranger les choses (Conway, 2019). Le ton du dernier opus (2018) change alors radicalement. Kratos est dépressif, il subit les événements, mais il n’est plus seul et est responsable de l’éducation de son fils. Il est père et cherche à ne pas refaire les mêmes erreurs que le sien, Zeus (Medina, 2020). Tout au long du jeu, il apprendra à communiquer, à partager des moments avec son fils et à devenir un meilleur modèle. Ce récit vise ainsi à critiquer la masculinité toxique, sa construction, en soulignant les répercussions qu’elles ont sur le monde, les personnages et Kratos au travers de sa dépression et par la peur de sa propre colère, sa violence, mais également celle de son fils (Conway, 2019). Cette critique se termine d’une part par le combat contre Baldur, un jeune dieu cherchant à tuer sa mère, Freya, faisant écho au Kratos meurtrier d’antan, et d’autre part par la gestion du deuil qui change entre le premier et le dernier jeu (Conway, 2019). Nous passons alors d’un jeune Kratos, incarnation de la masculinité toxique, à un Kratos âgé, cherchant à combattre, dépasser cette masculinité.

Les jeux vidéo s’inscrivent dans une culture légitime qu’il est difficile de remettre en question. Celle-ci propose ainsi une certaine figure de la masculinité et de l’amusement et des formes attendues de récits et de jeux. Pour autant, les studios changent peu à peu, l’institutionnalisation des jeux vidéo leur donne une certaine responsabilité qui sert de levier au développement d’un nouvel imaginaire plus inclusif. Ainsi, les studios proposent de plus en plus de nouveaux personnages sortant des standards au niveau du genre, de l’âge ou de l’apparence, que ce soit à travers de nouvelles propriétés intellectuelles ou par l’évolution de séries déjà bien ancrées.

### III. QUESTION DE RECHERCHE :

---

Comme nous venons de le voir précédemment, la question du genre dans le Jeu Vidéo apporte un éclairage pertinent sur l'histoire de ce média et sur les problèmes inhérents qui en résultent. Dès ses débuts, le jeu vidéo fut construit par et pour des hommes, dans des secteurs et sur des thèmes généralement associés au masculin, comme l'informatique, les sciences ou la guerre. Son existence même était basée sur une distinction des sexes, sur les rôles de genre qui structurent la société occidentale et donnent le temps aux hommes de se consacrer à ces activités. C'est donc sans étonnement que les studios de développement de jeux vidéo ciblerent très spécifiquement les hommes occidentaux et proposèrent des modèles de masculinité virils, militaristes, héroïques et blancs, ne laissant souvent apparaître les femmes que comme des êtres subordonnés ou à sauver.

Mais les avancées du féminisme permettent une remise en question de ces préconceptions, de ces représentations de la masculinité et de la féminité. La déconstruction des stéréotypes et la lutte pour l'égalité des droits rendent possible la venue des femmes dans des secteurs d'où elles étaient auparavant exclues. Ainsi, elles sont de nos jours toujours plus nombreuses à déclarer jouer aux jeux vidéo et à travailler dans cette industrie, apportant avec elles de nouveaux personnages, de nouvelles histoires et façon de jouer, malgré les résistances masculines du milieu.

Cependant, ces changements sont relativement récents et assez sporadiques, il est donc possible que la majorité des joueuses et joueurs ne les aient pas remarqués ou n'y ont pas prêtés attention. Dans ce mémoire, nous cherchons donc à savoir si les changements dans les représentations des personnages et des récits dans les jeux vidéo sont remarqués par les joueuses et les joueurs et s'ils sont bien reçus par la communauté. Nous pensons que la sensibilité aux questions féministes quant aux représentations et stéréotypes genrés rendent les individus plus conscients de ces changements et que cela aura une influence sur l'appréciation de ces derniers.

Pour ce faire, une dizaine d'individus seront interrogés afin de connaître leur avis sur ces changements et leurs connaissances sur le féminisme. Nous nous concentrerons sur des personnes ayant déjà joué ou jouant à des jeux vidéo. Les entretiens porteront sur plusieurs points, allant de leur consommation de jeux vidéo et leurs connaissances sur le sujet jusqu'à leur avis sur le féminisme, en passant par les personnages qu'ils aiment ou non incarner, ou encore sur le genre du jeu vidéo. Nous pourrions ainsi comparer les réponses des individus entre eux mais également en fonction du genre auquel ils et elles s'identifient.

Afin de répondre à cette problématique, nous formulons notre question de recherche comme suit : « *Dans quelle mesure les hommes et les femmes jouant aux jeux vidéo sont-ils conscient.es des changements des représentations genrées dans les jeux vidéo et cette conscience est-elle influencée par leurs connaissances et avis sur le féminisme ?* »

# **PARTIE PRATIQUE :**

## **I. METHODOLOGIE :**

---

### **A. METHODE DE RECHERCHE QUALITATIVE**

Ce mémoire cherche à recueillir les avis de différentes personnes sur le sujet du genre dans les jeux vidéo et des changements des représentations genrées qui y ont lieux. Il était donc important de les laisser s'exprimer le plus librement possible tout en les dirigeant vers des thématiques relativement précises sur le sujet investigué. La récolte des données s'est donc faite par des entretiens qualitatifs individuels de type semi-directifs. 11 entretiens qualitatifs furent réalisés et retenus. Nous avons utilisé la méthode d'analyse thématique du contenu pour effectuer l'analyse qualitative. En effet, une analyse de contenu simple aurait demandé de connaître au préalable les différentes idées que les participant·es nous auraient donné·es, mais aurait également nécessité plusieurs codeurs pour s'assurer de la qualité du codage. Comme nous voulions explorer les différents avis et représentations des personnes interrogées, une analyse des thématiques semble plus pertinente pour faire ressortir les idées qu'elles expriment par rapport à leur consommation des jeux vidéo et leur vécu.

Nous allons détailler ici les profils des différent·es participant·es ayant répondu aux questions puis terminer cette partie par une description de la procédure utilisée pour trouver les participant·es et la façon dont a été menée les entretiens semi-directifs.

#### **1. Les Participant·es**

Différentes personnes furent approchées sur quelques réseaux sociaux, tel que *Discord* ou *Messenger*, du fait de la pandémie de Coronavirus qui perdure, mais aussi pour avoir accès à un plus vaste échantillon d'individus en Belgique et en France. Il n'y avait pas de population ciblée spécifiquement, les seuls critères d'inclusions étaient que la personne devait avoir plus de 16 ans, être francophone et qu'elle devait avoir déjà joué à des jeux vidéo. Les demandes furent adressées à des connaissances, des ami·es de jeux en ligne ou de la faculté de psychologie, ou encore des ami·es d'ami·es.

11 participant·es ont ainsi répondu favorablement à cette demande. L'échantillon est ainsi constitué de 6 femmes, âgées de 23 à 31 ans ( $M= 26$  ;  $SD=2,76$ ) et de 5 hommes, âgés de 24 à 31 ans ( $M= 26,6$  ;  $SD= 2,70$ ). L'échantillon total comporte donc une moyenne d'âge de

$M=26,27$  avec un écart-type de  $SD=2,61$ . Le niveau des diplômes de l'échantillon est assez varié et les champs diversifiés. Chez les femmes, 3 possèdent un diplôme de niveau master ou sont en phase de l'obtenir, 1 possède un diplôme de niveau 1<sup>er</sup> cycle et 2 de niveau secondaire. Pour les hommes, 3 possèdent un diplôme de niveau master ou sont en phase de l'obtenir, 1 possède un diplôme de niveau universitaire 1<sup>er</sup> cycle et 1 possède un diplôme de niveau secondaire. Pour ce qui est de l'emploi, 3 femmes travaillent, 1 est mère au foyer, 1 autre est en recherche d'emploi et enfin 1 est étudiante. Pour terminer, 2 hommes ont un emploi, 1 autre est en recherche d'emploi, 1 autre est étudiant et 1 est doctorant.

## **2. Modalités des entretiens/procédure**

Comme annoncé précédemment, les participant·es furent contacté·es par les réseaux sociaux, via *Discord* ou *Messenger*. Ce choix fut réalisé car *Discord* est un logiciel de discussion instantané grandement utilisé par les joueurs et joueuses pour se regrouper sur des serveurs thématiques, discuter et organiser des parties en ligne par exemple. En cherchant de potentiels participant·es sur des serveurs *Discord* en commun, il était fort probable de rencontrer des joueurs et joueuses. *Messenger* fut également privilégié pour rencontrer des populations sans doute moins présentes sur *Discord*, comme des proches ou des ami·es.

La prise de contact s'est faite par une exposition du sujet de recherche. Il était annoncé que plusieurs personnes étaient recherchées pour passer des entretiens en ligne. Le thème était donné dès le départ ou dès que possible si un·e intermédiaire avait partagé l'information. Les participant·es savaient que l'entretien porterait sur « *l'évolution des représentations dans les jeux vidéo* ». Il était également précisé que les entretiens seraient enregistrés et anonymisés, les noms et pseudonymes des participant·es ne seraient ni écrits, ni utilisés. Une fois qu'ils indiquaient vouloir participer, une date et une heure étaient fixées. Les entretiens ont majoritairement eu lieu sur *Discord*, mais des logiciels comme *Zoom*, *Teams* ou *Messenger* furent également utilisés. L'enregistrement des entretiens fut réalisé à l'aide d'*OBS Studio*, un logiciel libre et open source permettant de capturer le son et l'image sur un ordinateur. Les entretiens ainsi enregistrés furent retranscrits et les fichiers audios supprimés.

L'entretien a suivi peu ou prou le même déroulement pour chaque participant·es. Hors enregistrement, le sujet de l'entretien était rappelé, ainsi que le fait que la discussion serait enregistrée et que l'anonymat serait garanti. Quelques minutes étaient laissées au départ pour discuter avec les volontaires, de sorte de les mettre le plus à l'aise possible. Ensuite, les

participant·es étaient prévenu que l’entretien allait réellement commencer et que l’enregistrement serait lancé.

Des noms d’emprunts sont donnés aux participant·es. Ces noms sont tirés ou inspiré de différentes licences de jeux vidéo. Pour les joueuses, nous avons ainsi Samus, Shell, Alcina, Jill, Ellie et Faith, et pour les joueurs nous retrouvons Nathan, John, Trevor, William, et Sam.

## **B. OUTIL D’ANALYSE :**

### **1. Guide d’entretien qualitatif**

Afin de structurer les entretiens et de traiter tous les éléments en lien avec la question de recherche, plusieurs thèmes sont abordés successivement.

Tout d’abord, la partie « **démographique** » vise à répertorier les informations sur les participant·es, telles que leur âge, leurs études ou leur travail. Le genre par lequel iels s’identifient fut également demandé. Par simplification, les personnes se déclarant de genre féminin sont désignées en tant que femmes et les personnes se déclarant de genre masculin sont désignés en tant qu’hommes.

Ensuite, c’est la « **consommation** » de jeux vidéo et la façon de le faire qui étaient investiguées. Différentes questions étaient posées sur la quantité de jeux joués, le temps consacré, les types de jeux aimés ou non, ou encore la consommation de vidéo sur YouTube ou Twitch en rapport avec le jeu vidéo.

La troisième partie portait sur les « **personnages** », quels types de personnage lae joueur·euse appréciait incarner, si iels parvenaient à s’identifier et pourquoi. La façon de décrire les personnages était également prise en compte.

Après cela, nous nous attelions à la question du « **genre dans les jeux vidéo** ». Il leur était demandé si les jeux vidéo étaient quelque chose de genré, comment ils l’étaient ou non et pour quelles raisons iels pensaient et disaient ça.

L’avant dernière partie portait sur « **l’évolution des représentations dans les jeux vidéo** », sur la provenance de ces changements et sur le type de changement qu’iels avaient remarqués. Il était également demandé si la personne avait suivi différentes polémiques dans le monde du jeu vidéo ou s’iel en connaissait. Différentes questions sur l’hypersexualisation des personnages et les polémiques du jeu vidéo étaient également posées afin de comprendre leur

perception du phénomène. Ces dernières questions servaient de transition avec la dernière partie.

Pour terminer, la partie finale traitait du « **Féminisme et Sexisme** ». Il était ainsi demandé si les participant·es avait des connaissances sur le Féminisme, ce qu’iels en pensaient et s’iels s’étaient engagé.es en faveur ou non de ce mouvement.

L’entretien se terminait par un rapide retour sur ce qui avait été dit, si lae participant·e voulait rajouter quelque chose ou pour revenir sur un point peu approfondi auparavant.

## 2. QDA Miner Lite

Une fois les entretiens retranscrits, le logiciel *QDA Miner* était utilisé pour coder les phrases des participants. Pour des raisons de licence, c’est la version « *lite* » qui fut employée. Cette version est allégée par rapport à la version payante, de nombreuses options et outils ne sont pas disponibles, mais ceux accessibles restent suffisants pour traiter les données qualitatives. Cet outil permet de créer des catégories de codes, basées sur les thématiques présentées dans la partie précédentes. Les retranscriptions sont ainsi exportées dans le logiciel et le codage créé permet de préciser quelles sections de phrases renvoient à quelles idées ou thème. Un aperçu détaillé du codage utilisés se trouve en [ANNEXE], en fin de document. Vous trouverez ci-après une version raccourcie de ce codage et de rapides explications sur celui-ci.

Tableau 1 : Version allégée du codage utilisé sur *QDA Miner*

Données démographiques	Âge
	Genre
	Etudes
	Travail
Consommation de Jeux vidéo	Raisons de jouer
	Consommation
	Préférences

Personnage	Incarnation
	Identification
	Description
	Raisons du choix
	Nom
Genre des Jeux vidéo	Jeux Vidéo genrés
	Jeux Vidéo joués
	Explication genre JV
	Critique
	Conséquence
Evolutions	Rôles
	Changements
Féminisme	Représentation positive féminisme
	Représentation négative féminisme
	Considère
	Action
	oui, mais
Sexisme	Place des femmes
	Stéréotypes
	Conséquences
	Origine
	Représentation
	Neutre masculin
	Appréciation
	Vécu
	Prémunir

## II. RESULTATS :

---

### A. DONNEES DEMOGRAPHIQUES

Au-delà des informations déjà présentées ci-dessus, nous pouvons constater que les métiers et cursus des participant-es apparaissent comme plutôt genrés. Parmi les femmes ayant un emploi, l'une travaille dans l'éducation, secteur majoritairement féminin (Guéraud, 2016), une seconde exerce un métier non qualifié, milieu où là encore les femmes sont les plus nombreuses (Gadrey et al. 2005), mais la troisième travaille en tant que technicienne de laboratoire, un milieu plutôt masculin. Les femmes sans emploi interrogées sont soit des étudiantes en Sciences Humaines et Sociales, soit mère au foyer (Sofer et Thibout, 2015), activités là encore fortement féminisées (Guéraud, 2016). Du côté des hommes, 4 sont dans des secteurs très masculins, comme l'ingénierie ou l'informatique et 1 seul a fait des études de sciences humaines et sociales.

### B. CONSOMMATION DE JEUX VIDEO

#### 1. Les joueuses :

Des déclarations des joueuses interrogées, leurs habitudes de consommations sont assez variables. Que ce soit sur le temps attribué pour jouer, le nombre de jeux joués ou évoqué ou encore les types de jeux appréciés, elles semblent toutes avoir des goûts assez différents, bien que quelques points communs existent.

Les femmes interrogées déclarent jouer principalement sur PC, mais Jill dit jouer principalement sur console. Elles sont peu à avoir joué ou à posséder une console, bien que la plupart ait commencé à jouer sur console avec des proches, dans leur jeunesse. Seule Alcina joue souvent sur son téléphone, les autres en parlent peu ou ne l'évoque pas.

Sur leur temps de jeu, seulement deux joueuses disent jouer plusieurs heures par jour. Jill déclare ainsi jouer « *soixante heures par semaine* » sur *Dead by Daylight*. Les autres estiment jouer environ une heure par semaine au mieux, mais souvent moins, « *cinq heures par mois* » estime Emily. Il apparaît qu'en grandissant, les joueuses aient moins de temps à accorder aux jeux vidéo, que ce soit pour s'occuper des enfants ou par manque de temps. Par exemple, Samus jouait plusieurs heures par jours quand elle était plus jeune, mais elle préfère consacrer

son temps à d'autres occupations maintenant, comme la lecture, tandis qu'Alcina s'occupe de sa maison et de ses enfants durant la journée, limitant son temps de jeu au matin ou au soir.

Au cours des entretiens, les joueuses ont évoqué entre 10 et 27 titres de jeux différents, avec une moyenne à 20 jeux exprimés par personne. On y retrouve des jeux comme *Les Sims*, *Zelda*, *Mario*, *Among Us*, *Crash Bandicoot* ou encore *The Last of Us* et *Tomb Raiders*. Mais si ces jeux sont connus, ils ne sont pas tous joués. En effet, nombre d'entre elles préfèrent se limiter à quelques jeux, quelques licences qu'elles apprécient et vont rarement en découvrir de nouvelles. Mais les grands titres du jeu vidéo sont généralement connus. Il n'y a que deux joueuses qui déclarent apprécier « *changer de jeux souvent, tester plein de jeux différents* » comme l'exprime Shell. L'une d'elle, Alcina, consomme énormément de jeux gratuits ou avec microtransaction sur téléphone et Shell possède entre 100 et 150 jeux dans sa bibliothèque Steam, une plateforme de jeu vidéo en ligne et joue à de nombreux jeux en ligne. Les autres déclarent ne posséder en moyenne qu'une vingtaine de jeux sur PC ou console. Certaines disent ne pas terminer tous leurs jeux, comme Alcina, Shell, Jill et Faith.

En ce qui concerne les goûts en matière de type de jeu vidéo, ils sont là encore assez variables. Si les jeux d'aventures, les jeux de rôles et de simulations, comme *Les Sims*, semblent majoritairement appréciés, elles possèdent toutes des préférences et des univers particuliers. Par exemple, les jeux massivement multijoueurs en ligne, abrégé MMO, ne semblent appréciés que par 2 des joueuses interrogées, citant par exemple des jeux comme *Dofus* ou *Black Desert*. Les autres préfèrent les jeux en ligne plus restreint, en équipe, comme *Dead by Daylight* ou *League of Legend*, voir n'apprécient pas du tout jouer avec d'autres joueurs ou joueuses comme Faith. Les jeux de survie, sandbox, comme *Minecraft*, ou les *visual novel* dans un autre registre, plaisent à Alcina et Jill, les autres n'en ont que peu ou pas du tout parlé. Shell affectionne les jeux tactiques et les jeux de gestion. Les avis sur les jeux d'horreurs sont partagés. Alcina exprime clairement sa peur vis-à-vis de ces jeux, tandis que Faith et Jill les apprécient beaucoup pour leur atmosphère. Cependant, elles sont quasi unanimes quant à leur désintérêt pour les jeux de guerre, jugés trop violents ou n'y ont vu « *ni l'intérêt, ni le but réel* » comme l'exprime Alcina. Il n'y a que Emily qui apprécie ce type de jeu. Les jeux de combats, sont également peu appréciés par certaines tandis que les jeux de sports ou de voiture sont, eux, dépréciés par toutes les joueuses interrogées.

Outre la violence des jeux, le style horrifique peut en rebuter certaines, comme avait déjà pu l'exprimer Alcina. Le réalisme des jeux a également été mentionné par Samus comme frein pour jouer, notamment vis-à-vis de la violence. Le fait d'être confrontées à d'autres

joueurs a empêché certaines de s'engager sur des jeux en ligne. L'investissement que demande les jeux vidéo est un point important qu'évoquent certaines joueuses, notamment au travers de leur aspect « *chronophage* » comme le dit Samus, mais aussi parce qu'il peut être difficile à concilier avec d'autres activités, familiales et professionnelles comme l'avait dit Alcina plus haut. Le coût est aussi souligné, de par la nécessité d'avoir des ordinateurs ou des consoles capables de faire tourner la plupart des jeux, mais aussi par l'argent à dépenser pour acheter les jeux ou les abonnements en ligne. La lisibilité de l'action ou l'ergonomie du jeu sont mentionnées par Alcina comme des points importants, n'étant pas confiante en ses capacités de joueuse.

A l'inverse, pour ce qui est des raisons de jouer, les joueuses parlent du besoin de « *se vider la tête* » comme Alcina, ou du « *chill* » que peuvent apporter certains jeux pour Jill. L'ambiance qui se dégage des univers décrits a son importance, de par les histoires, les personnages, leur réalisme, « *l'impression d'être dans un film* » pour Emily ou au contraire leur côté fantastique pour Samus. Ce sont aussi des moments partagés avec d'autres joueuses et joueurs, conviviaux qu'elles recherchent généralement. Les conseils des proches ont également une bonne importance pour se lancer dans l'achat ou le visionnage d'un jeu.

Les joueuses interrogées regardent dans leur majorité des vidéos sur internet portant sur les jeux vidéo. Que ce soit pour suivre des compétitions de *League of Legend* comme le dit Shell ou pour regarder des jeux auxquels elles ne peuvent ou ne veulent pas jouer ou pour suivre des streamer.euses, les joueuses déclarent passer plus de temps devant des vidéo plutôt qu'à jouer. Il n'y a que Alcina et Samus qui ne regardent pas ou peu de vidéo.

## **2. Les joueurs**

Les joueurs interrogés ici déclarent tous avoir une forte consommation de jeux vidéo. Ils disent ainsi jouer plusieurs heures par jours, pouvant atteindre les vingt heures par semaines. Il n'y a que Sam qui dit que sa consommation peut descendre à 2-3 jours par semaine. Le nombre de jeux évoqué dans leur bibliothèque Steam est sans commune mesure avec celui des joueuses observé avant. Il oscille au plus bas entre 50 et 100 jeux et au maximum jusqu'à 600 jeux. Les raisons évoquées pour expliquer cette abondance viennent d'achats massifs de ces jeux durant les soldes ou lorsqu'ils sont gratuits lors des offres promotionnelles. D'autres, comme Trevor, téléchargent les jeux pour les tester, afin de voir s'ils lui plaisent avant de les acheter ou non. Du fait qu'ils possèdent énormément de jeux, ils les terminent rarement et n'ont pas joué à tous. Sam déclare chercher à terminer totalement les jeux auxquels il joue, ce qui

explique le relatif faible nombre de jeu en sa possession comparé à ses compères. Trevor cherche à modifier sa consommation en se donnant comme objectif de terminer totalement un jeu avant d'en commencer un nouveau. Les joueurs citent entre 19 et 51 jeux, avec une moyenne à 29 titres de jeux différents exprimés par joueurs. Ce sont surtout des joueurs PC, bien que William et Trevor possèdent quelques consoles et que certains, comme Sam, aient commencé à jouer sur les anciennes consoles comme la Super NES ou la méga drive. Seul Trevor déclare beaucoup jouer sur son téléphone.

Au niveau des styles de jeux, les joueurs apprécient surtout les RPG<sup>5</sup>, en solo ou en ligne. Les jeux MMO<sup>6</sup> étaient plus appréciés dans leur jeunesse, même si certains comme Nathan continuent d'y jouer. Les jeux d'action-aventure sont souvent cités, comme *Assassin's Creed* ou *Hitman*. D'autres styles de jeux, comme les jeux de gestion ou de stratégie sont bien estimés par les participants, comme les licences *Civilization* et *Age of Empire*, ou *theme hospital* de par la diversité des expériences qu'elles offrent. Les jeux du type MOBA<sup>7</sup>, Battle Royal<sup>8</sup> ou Rogue Lite<sup>9</sup> semblent peu joués, seul Nathan en parle de façon positive, même s'il commence à se désintéresser des MOBA et Battle Royal. Les autres déclarent ne pas apprécier ces types de jeu, comme William, ou n'en parlent pas. John mentionne néanmoins un fort intérêt pour les jeux indépendants, c'est-à-dire qui ne proviennent pas de grands studios. Les FPS ne sont pas très joués par les joueurs de l'échantillon, peu en parlent ou disent y jouer moins qu'avant, comme Nathan, William, John ou Sam. Les jeux de sports sont à peine évoqués et ne sont pas appréciés par les joueurs qui en parlent, comme Trevor.

Des dires des joueurs, les raisons qui font qu'ils n'apprécient pas certains jeux provient d'un manque de renouvellement du genre. C'est notamment le cas pour les MMO comme l'exprime Trevor, mais certains évoquent leur désintérêt récent des FPS ou des MOBA. La popularité rapide d'un jeu est un frein pour William ainsi que la forte compétition sur quelques jeux, comme les MOBA. La publicité autour d'un jeu quand elles donnent une mauvaise ou une fausse image du jeu les détournent de celui-ci. La violence ou le fait de faire le mal sont de plus nommées par Sam et Trevor comme des raisons qui les éloignent de certains jeux, que ce soit

---

<sup>5</sup> Jeux de rôles sous forme de jeu vidéo.

<sup>6</sup> Jeux en ligne massivement multi-joueurs

<sup>7</sup> Arène de bataille en ligne multijoueur. C'est un sous genre des jeux de stratégies où un seul personnage est contrôlé par joueuses et joueurs.

<sup>8</sup> Jeux mêlant le jeu de survie et le jeu de tir où un grand nombre de joueurs et joueuses s'affrontent avec ou sans équipe.

<sup>9</sup> Sous genre du jeu de rôle et du rogue-like où l'univers est créé de façon procédurale et la mort de l'avatar est permanente, obligeant à recommencer depuis le début à chaque partie.

parce que cela ne convient pas au personnage qu'ils veulent incarner ou pour protéger leurs enfants. Sam parle de ses enfants qui le poussent à sélectionner ses jeux de sorte qu'il puisse mettre en pause pour s'occuper d'eux ou pour ne pas leur montrer de mauvais exemples. Nathan discute des moyens à mettre dans les jeux, en temps et en argent, comme des raisons qui l'empêchent de s'investir davantage dans ce loisir. Pour lui, il faut que le jeu en vaille la peine.

De l'autre côté, ce qui motive les joueurs à passer du temps sur leur jeux vient du challenge qu'ils peuvent rencontrer, de la renommée du dit jeu, de son « *scénario intéressant et prenant* » comme l'explique Trevor, ou encore du plaisir de jouer à plusieurs entre ami·es. Le temps de jeu est également un facteur important, que ce soit pour la rapidité d'une partie ou sa longueur. Les joueurs peuvent apprécier ces deux aspects pour l'implication qu'ils amènent par la longueur, ou le fait de pouvoir jongler entre plusieurs activités lorsque les parties sont rapides. La liberté offerte dans certains jeux est bien appréciée, comme le dit John. Il semblerait que le personnage incarné puisse avoir une importance pour les joueurs, comme le mentionnent Nathan et Sam de par sa puissance ou son charisme.

Pour finir, les joueurs déclarent majoritairement regarder beaucoup de vidéo en lien avec les jeux vidéo, que ce soit pour suivre l'actualité, traiter de sujets techniques comme les comparatifs en fonction des supports, ou pour suivre des *Let's play*<sup>10</sup>. Cette consommation a pu baisser pour certains du fait de l'arrêt des études, mais ils continuent quand même. Ils ont pour la plupart commencé à en regarder tôt, notamment par la chaîne du *Joueur du Grenier* qu'ils continuent de suivre encore maintenant. Il n'y a que Sam qui ne regarde pas de vidéo sur le sujet, il ne « *[voit] pas trop l'intérêt de regarder les autres jouer* », mais apprécie néanmoins la chaîne mentionnée précédemment.

## C. PERSONNAGES

### 1. Les joueuses

Shell, Samus, Emily et Faith disent être capable de s'identifier à leur avatar, mais sous certaines conditions. Shell, par exemple, s'identifie sans problème quand son personnage est proche d'elle, quand elles ont le même genre et le même caractère. Faith se plonge dans l'histoire et partage son ressenti, ses émotions. Les épreuves que son personnage traverse, ses histoires d'amours ou des points communs comme des études similaires facilitent son identification. Emily est plus mitigée quant à sa capacité à s'identifier à son personnage. En

---

<sup>10</sup> Ce sont des parties de jeu vidéo enregistrées par des streameurs ou streameuses sur Youtube ou Twitch

effet, elle cite l'exemple de *The Last of Us Part II* et indique que le fait que le personnage principal soit une femme et qu'elle la voit de l'extérieur l'aide à s'identifier à elle. Mais cela apparaît comme une exception, la majorité des jeux ne proposant que des personnages masculins, elle trouve généralement que son avatar est « *comme quelqu'un d'extérieur [qu'elle] contrôlerait* ». La vue à la première personne rendrait moins importante la ressemblance avec le personnage.

A l'inverse, Alcina et Jill ne s'identifient que peu à leur personnage pour différentes raisons. Jill avance des explications similaires à Emily, voir son personnage de l'extérieur ne lui permet pas de se dire « *ce personnage, ça pourrait être moi* », bien qu'elle puisse partager des émotions avec lui quand elle est « *prise dans le jeu* ». Alcina explique quant à elle que les jeux proposent trop peu de diversité de personnages, de sorte qu'elle peut rarement créer des personnages qui lui ressemblent et qui sont réalistes. De plus, elle trouve que les personnages féminins dans les jeux vidéo sont trop souvent des « *cruches* » ou des « *nunuches* », que les scénarios ne permettent que trop rarement de sortir de cette trajectoire et leur fait souvent accumuler les malheurs. Il manque à ses yeux des personnages intéressants, qui changent des mannequins habituels comme le fait la licence *Life is Strange*. Emily évoque en plus le fait que certains jeux proposent une vue à la première personne, l'apparence et le genre du personnage n'ont alors que peu d'importance pour elle à ce moment-là.

Certaines des joueuses interrogées, Alcina ou Emily, choisissent généralement d'incarner des personnages qui leur ressemblent, alors que d'autres, à savoir Shell, Samus et Jill cherchent à créer quelque chose de différent d'elles, des versions « *fantaisiste* » pour Samus ou « *complètement excentrique* » pour Jill. De façon unanime, les joueuses préfèrent incarner un personnage féminin, mais elles ont rarement le choix. Ce manque de choix peut être rebutant pour la plupart, mais Faith n'y accorde pas plus d'importance et Shell ainsi qu'Emily incarnent fréquemment des personnages masculins sur certains jeux, comme *League of Legend* et *Far Cry*.

Les joueuses apprécient leur personnage pour leur look, pour leur côté « *badass* ». Quand elles le peuvent et le veulent, leur avatar est construit de sorte qu'il leur plaise, mais une fois dans le jeu, elles ne prêtent pas plus attention à son apparence, préférant se concentrer sur le jeu comme le mentionne Jill. Elle rajoute cependant que les personnages féminins sont essentiellement appréciés pour leur physique par la gent masculine.

Quand cela a été rapporté, les habitudes sur les classes de personnages sont assez diversifiées pour les joueuses. Ainsi, Shell n'attache pas d'importance au personnage joué et change très souvent de style, passant d'un rôle de soutien à guerrier sans problème. Samus semble choisir des classes de personnages ayant un rôle principalement à distance, tandis que Jill préfère les classes agressives comme le Tank pour « *rentrer dans tout le monde* », les rôles de soutien et de soin demandent un gameplay qu'elle n'apprécie pas.

Les personnages féminins puissants et hors normes sont bien appréciés par les joueuses et elles utilisent de nombreux termes positifs pour les qualifier. Les personnages féminins plus classiques, simplement sexualisées semblent plutôt dépréciés. Les personnages masculins sont décrits de façon neutre ou critiqué pour leur banalité, leur représentation virile et unidimensionnelle de la masculinité et leur manque de diversité.

## **2. Les joueurs**

L'identification des joueurs à leurs avatars semble aussi complexe que pour les joueuses. Ils déclarent ainsi majoritairement ne pas s'identifier à leur personnage. Sam y parvient lorsque son avatar est de genre masculin, mais William estime savoir s'identifier à son personnage quel que soit son genre, mais cette identification est assez partielle car il considère toujours ses personnages comme extérieurs à lui. Les autres joueurs interrogés ne s'identifient pas du tout à leurs avatars. Nathan déclare par exemple que c'est quelque chose qu'il créé, qui est extérieur à lui, tandis que John nuance cette question en faisant la distinction entre les personnages « *fonction* », que l'on créé comme bon nous semble, et les personnages « *iconiques* », déjà créés et avec leur personnalité propre. Mais malgré cela, il ne s'identifie pas à ses personnages. Trevor explique quant à lui qu'il ne cherche pas à s'identifier à son personnage, les jeux sont quelque chose de récréatif.

La majorité des joueurs interrogés déclare que, lorsqu'ils ont le choix, ils préfèrent incarner un personnage féminin, puis ils refont généralement le jeu avec l'autre personnage quand ils le peuvent. Ils disent faire cela par habitude, parce qu'ils apprécient les histoires qu'ils inventent autour du personnage comme l'explique John ou pour leur apparence plus agréable à regarder et « *plus correcte* » selon Trevor. En effet, les personnages masculins dans les MMO sont souvent disproportionnés, trop musclés pour ce qu'il veut incarner, et les possibilités de customisation sur les personnages féminins sont généralement plus variées. William dit aimer incarner des personnages féminins avec une apparence et un caractère particulier et décrit alors

une « *attirance romantique* » pour eux. Nathan apprécie incarner des personnages puissants, fort et « *nobles* », qu'importe leur genre, mais il joue généralement des personnages féminins. Enfin, Sam cherche à revêtir le rôle du « *héros idéal* », du « *bon samaritain* », une version idéalisée de lui, « *un aspect de [sa] personnalité encore plus parachevée vers les qualités [qu'il] trouve les plus vertueuses* ». Il préfère les personnages masculins car il s'identifie plus facilement et choisit les personnages féminins pour les avantages qu'ils peuvent avoir en jeu.

Parmi les traits souvent cités par les joueurs, outre une apparence généralement attrayante, la droiture, la noblesse, l'importance et la puissance sont des éléments qui semblent primordiaux. De plus, la cohérence du personnage est aussi recherchée, il faut que l'histoire du personnage soit en accord avec son physique et son comportement. Ainsi, John parle de la « *dissonance* » de certains personnages qui se transforment en « *machine de guerre* » sans plus d'explications. Pour lui, ce type de développement sert plus le gameplay que le reste qui n'en devient qu'une excuse plutôt qu'un développement. Il apparaît que l'évolution du personnage est un aspect important pour certains des joueurs. Ils remarquent un certain manque de diversité dans les représentations des hommes, toujours musclés et peu bavards, ainsi que la sexualisation des personnages féminins. Mais celle-ci, bien que critiquée, semble peu remarquée et même appréciée, William pose ainsi en ce sens la question du respect de la vision d'artiste des développeurs.

Lorsqu'ils jouent, les joueurs apprécient prendre des classes de personnages de type Assassin, voleur, guerrier ou mage. Il n'y a que Nathan qui dit apprécier jouer un personnage ayant un rôle de soutien.

Les termes utilisés par les joueurs pour décrire les personnages masculins et féminins sont généralement neutres ou négatifs quand ils parlent des personnages les plus stéréotypés, comme ceux des MMORPG. Ils deviennent plus positifs lorsqu'ils se rapprochent de ce que les joueurs considèrent comme « *normal* », proche de la vraie vie, ou au contraire original, en accord avec leurs valeurs. Un seul personnage féminin fut critiqué explicitement pour sa sexualisation du fait qu'elle s'inscrivait dans un contexte horrifique qui ne s'y prêtait pas. Les autres critiques étaient plus générales et ne touchaient pas de personnages en particulier

## D. LE GENRE DES JEUX VIDEO

### 1. Les joueuses

Majoritairement, les joueuses estiment que les jeux vidéo ne sont pas quelque chose de genré. En revanche, elles déclarent que les joueurs sont plus nombreux et que les jeux vidéo s'adressent principalement à eux. Ce déséquilibre dans la cible et la représentation pourrait éventuellement donner un genre aux jeux vidéo. En effet, les personnages féminins sont très minoritaires. L'écrasante majorité des productions propose des personnages masculins, la plupart laisse un choix et quelques-uns proposent comme personnage principal une femme.

Les personnages féminins sont souvent mal intégrés dans les jeux. Ce sont généralement des skins, des apparences féminines sur des personnages masculins, tant dans l'animation que dans le contenu du jeu lui-même, l'histoire. Les changements sont trop souvent minimes et peu finalisés. Shell prend l'exemple des armures et des déplacements du personnage féminin de *Assassin's Creed Odyssey* qui seraient calqués sur ceux de son homologue masculin. Des problèmes liés à l'écriture du jeu ou l'apparence du personnage sont régulièrement mentionnées. Jill explique que dans certains jeux, « *il te parle comme si t'étais un mec [...] Si [elle doit] s'identifier, ça ne passe pas* ». Cette faible représentation des femmes dans les jeux vidéo pourrait induire un désintérêt des femmes pour cette activité d'après Samus.

Outre le manque de représentation de femmes, la majorité masculine des joueurs pourrait également être un frein, comme l'indique Shell, ceux-ci pouvant ne pas apprécier que des joueuses partagent leur passion. Elle mentionne également des rivalités entre joueuses qui l'ont déjà touché. Les femmes pourraient également moins se présenter comme des joueuses lorsqu'elles jouent en ligne ou auprès d'autres personnes, pour éviter des commentaires déplacés ou parce qu'il peut être encore mal vu pour une femme de jouer à certains jeux comme l'indique Samus.

La question du genre dans le jeu vidéo était assez nouvelle pour les participantes. Certaines disent qu'elles pensent peu à ce genre de question, la possibilité de jouer un personnage féminin apparaît comme un plus pour Shell. Alcina est quant à elle contre l'idée de genrer les jeux, et de genrer quelque chose tout court, prônant une égalité et le libre choix pour les individus. Certaines, comme Samus et Jill estiment que les jeux vidéo sont jouables par tout le monde, malgré le fait qu'ils ciblent les hommes principalement.

Si les jeux vidéo n'apparaissent pas comme genrés aux yeux des joueuses, il semblerait que certains types de jeux le soient. Ainsi, les jeux de guerre, de combat, de stratégie ou faisant

une démonstration assez graphique de la violence seraient plus à destination des hommes. La sexualisation des personnages serait aussi un bon indicateur selon Samus et Faith. Les jeux à destination des femmes seraient en réalité plus à destination des petites filles fait remarquer Faith, car ils font la part belle aux princesses, à la mode, ou encore aux soins des animaux. Alcina évoque la possibilité que les jeux pour femme seraient moins intellectuel. Pour autant, elle a du mal à considérer les jeux de guerre comme l'étant. Les jeux de simulations seraient des jeux assez mixtes, mais majoritairement joués par des femmes. Les jeux multijoueurs seraient, de l'avis de Jill, assez mixte, le genre du jeu dépendrait plus du jeu en lui-même que de son type. Pour finir, il y'a de plus en plus de jeux de guerre qui proposent d'incarner des femmes, et des jeux qui permettent d'incarner des personnages sans genre, comme dans *Among Us* ou encore des animaux, précise Shell.

## 2. Les joueurs

Pour les joueurs, les jeux vidéo apparaissent comme quelque chose de non genré. Cependant, c'est une activité principalement masculine. La majorité des joueurs sont des hommes selon eux, de l'ordre d'une femme pour quatre hommes d'après John et Sam. Ils ont tous conscience du fait que certains types de jeux sont plus assimilés à un genre qu'à un autre, comme les jeux de guerre et de sport pour les hommes et les jeux de simulations ou les Visual Novels pour les femmes.

Si les jeux vidéo ont davantage ciblé les hommes, c'est parce qu'ils seraient perçus comme de meilleurs consommateurs, suggère Trevor. Ils sont nombreux à percevoir le fait que les jeux ciblent davantage les hommes par les thématiques abordées, comme la guerre, ou par la sexualisation des personnages. Il y'aurait également une « *pression sociale* », une éducation genrée qui aurait pour conséquence d'attirer les hommes vers cette activité et d'éloigner les femmes en retour, comme le disent Trevor et John. La surreprésentation des hommes sur la scène eSport et dans le streaming pourrait contribuer à cette image masculine des jeux vidéo. John nuance cette idée en précisant qu'il y aurait autant de femmes que d'hommes dans le streaming, mais qu'elles seraient moins visibles. Mais si les jeux sont principalement adressés aux hommes, pour eux, cela n'empêche en rien que tout le monde puisse y jouer. Pour autant, leurs seules expériences des jeux vidéo considérés comme féminins viennent soit des *sims*, soit de vidéos humoristiques sur le sujet. Peu d'entre eux déclarent jouer aux jeux qu'ils citent.

Certains éléments pourraient donner un genre aux jeux, ou du moins, indiquer à quel genre ils s'adressent. Ainsi, un personnage principal masculin serait à destination des hommes,

comme le pense Nathan. La présence d'armes pourrait également être un élément leur étant destiné. Les jeux dédiés aux femmes mettraient plus en avant des histoires d'amour, le fait de prendre soin des animaux, de soi ou des autres, d'après Trevor. Pour Nathan, « *c'est vraiment au niveau de l'activité qu'on attribue un genre* ». Mais l'utilisation de l'humour ou du gore pourraient rendre des activités comme le nettoyage ou la cuisine plus mixtes. Les jeux de simulations seraient mixtes, ils s'adresseraient à un « *milieu de niche* » qui n'aurait pas de genre particulier selon Trevor, mais il distingue les simulations spatiales, neutre, des simulations de vie comme *les sims* qui seraient féminines, bien qu'il y joue lui-même. Les jeux en ligne, de par la personnalisation des personnages, viserait une audience large, féminine comme masculine selon William. Par conséquent, les jeux solos ou à destination des enfants seraient les jeux les plus genrés expliquent William et Nathan. Les jeux indépendants proposeraient des jeux plus variés, attirant ainsi un public plus féminin d'après John.

## **E. EVOLUTION DES REPRESENTATIONS GENREES**

### **1. Les joueuses**

Pour les joueuses qui suivent les sorties de jeux vidéo et qui jouent aux jeux récents, les changements entre les jeux de leur enfance et de maintenant sont clairement visibles. Si avant, les personnages féminins, quand elles étaient représentées, étaient cantonnés à l'arrière-plan, aux robes de princesses et aux paillettes, elles ont gagné peu à peu du terrain pour arriver enfin sur le devant de la scène, annoncent Faith et Alcina. Shell explique que les différentes licences de jeux vidéo proposent de plus en plus le choix du personnage. En outre, il y a une plus grande diversité des représentations des corps, des archétypes, surtout chez les femmes, remarque Emily. Il y a moins de héros parfaits et plus de nuances, de propositions différentes. Des thèmes comme l'homosexualité, le racisme ou la drogue sont plus souvent abordés. Jill remarque également que des jeux proposent de choisir le genre de son personnage sans que cela n'ait d'impact sur l'histoire. De plus, les classes considérées comme masculines, comme le guerrier, sont maintenant généralement mixtes, de même pour les classes de soutien habituellement féminines. Les personnages féminins et masculins semblent changer de façon générale selon elle. En ce sens, Faith parle des changements dans la manière de raconter les histoires, du fait que les relations soient plus poussées, plus mises en avant et diversifiées, même si elles restent traditionnelles dans l'ensemble. Elle prend l'exemple du personnage de Lady Dimitrescu qui, bien qu'hors norme, reste associée à la maternité de par son statut de femme. Néanmoins, les personnages masculins connaissent assez peu d'évolution. Ils restent cantonnés au « *héros soit*

*un peu solitaire, mystérieux, un peu fort, qui pleure pas, qui n'est jamais touché par rien* ». Emily abonde en ce sens.

Samus et Emily n'ont pas pu observer beaucoup de changement, du fait qu'elles consomment assez peu de jeux récents. Les licences dont parle Samus, comme *Fortnite* ou *League of Legend*, sont relativement anciennes et présentent des personnages assez stéréotypés, sexualisés, avec des « *hanches assez larges* » pour les femmes, et des hommes « *assez musclés, avec une grosse carrure* ». Cependant, Emily a pu jouer à *The Last of Us* et applaudit les qualités du jeu tant sur l'histoire que sur les personnages.

Elles expliquent ces changements par une présence plus forte des femmes dans le milieu. Elles consomment plus qu'avant et sont plus visibles grâce aux streameuses souligne Jill. Les développeurs s'adaptent au marché. Selon elle, la barrière entre les jeux genrés s'amenuisent, les gens commencent à jouer à tous les types de jeux

Les polémiques autour des jeux vidéo sont assez peu suivies par les joueuses, mais les personnages comme Lara Croft, Lady Dimitrescu ou Ellie, quand elles sont connues, sont généralement félicités pour le renouveau qu'ils apportent. Le rajeunissement de Lara Croft est associé à une désexualisation pour Alcina et, tout comme Faith, elle trouve le personnage de Lara Croft « *badass* ». Des personnages féminins intéressants deviennent de véritables arguments de vente, admet Faith.

## **2. Les joueurs**

Les joueurs observent des changements dans les jeux vidéo de maintenant. Nathan explique que « *la fracture des stéréotypes est en train d'être allégées* », autrement dit, les stéréotypes sont moins présents qu'avant. John mentionne plusieurs évolutions au sujet des scénarios qu'il trouve mieux écrits, moins clichés. Les femmes apparaissent moins sexualisées et sont « *moins cantonnées à un cliché* ». Trevor, William et Sam sont également de cet avis. William parle du nouveau *Tomb Raiders* et souligne le fait que l'histoire de Lara Croft ne tourne pas autour d'une romance, mais d'un rite initiatique classique, le personnage originel n'ayant que peu de développement. Il déclare également que les jeux vidéo sont moins portés sur l'action pure et tendent à plus développer les relations entre les personnages, comme c'est le cas pour *The Last of Us*.

Cependant, John souligne que ces changements s'observent surtout du côté des personnages féminins. Les personnages masculins ne connaissent pas vraiment de renouveau et sont restreint au « *cliché de l'homme infallible* ». Il prend l'exemple de Kratos qui reste un

« mâle alpha » dans le dernier opus, avis que partage William. Son approfondissement passe par sa relation avec son fils. Il cite également la licence *Starcraft* qui présente un personnage féminin « exceptionnel », Kerrigan, contrebalancée par le personnage principal, Jim Raynor, un héros « plus prévisible, linéaire ».

De manière générale, les jeux vidéo proposent maintenant plus de diversité dans les représentations et de nouvelles histoires. La personnalisation est plus poussée aujourd'hui. William et Shell parlent par exemple de la possibilité de créer des personnages « transgenre », de contrôler l'apparence et les comportements comme bon leur semble dans *CyberPunk* ou *Les Sims*. Mais souvent, les personnages féminins restent encore calqués sur leurs homologues masculins, comme le soulignent William et Shell. Pour reprendre l'exemple de Lara Croft, elle passe de l'état d'une proie à machine de guerre rapidement, sans explication, à l'image du personnage de *Far Cry 3*. Les personnages féminins de *Assassin's Creed* sont également donnés en exemple. A l'inverse, certains jeux vont creuser un peu plus la veine de la masculinité, comme *DOOM* ou *Duke Nukem* qui vont hisser la performance de genre du personnage jusqu'à en faire une critique dans *Duke Nukem* selon William. *Bayonetta*, qui développe une hyper-féminité, est cependant perçue plus « au premier degré » par William. Ces licences qui restent dans cette veine masculine traditionnelle le feraient pour éviter de perdre une partie de leur public, des changements de ton seraient en effet malvenus d'après lui.

Les joueurs comparent plusieurs fois ces changements avec les anciens jeux. Pour Trevor et Sam, ils étaient auparavant basés sur le gameplay et donc mixte. Maintenant, les jeux mettraient l'accent sur l'immersion. La masculinisation s'est faite entre les deux, quand le marketing a davantage ciblé les adolescents. Aujourd'hui, les stratégies commerciales viseraient autant les hommes que les femmes. Ainsi, la violence, notamment à destination des femmes, serait moins présente ou du moins, moins acceptée.

La publicité autour des jeux a également changé. Sam donne l'exemple de la sexualisation des femmes qui est moins mise en avant. Pour William, cette différence peut être liée à la surabondance d'offres, les studios devant suivre le discours dominant pour vendre. Il prend l'exemple des petits jeux qui cherchent à plagier les grosses licences, ou à mentir sur leur contenu pour attirer les consommateurs et consommatrices. Mais c'est surtout vrai pour les jeux sur smartphone. Il souligne également que cette abondance a un impact sur la durée des jeux et sur le temps disponible pour jouer. D'après lui, « Là où tu avais 3 ans pour finir un jeu, t'as 6 mois maintenant ». De plus, la difficulté des jeux aurait baissé par rapport à sa jeunesse.

Si les changements dans les jeux vidéo sont remarquables, ils ne sont pas toujours bien accueillis. William explique que certains de ces apports ne sont « *pas pertinents* » avec le cadre et le propos de certains jeux. De plus, il trouve que la place qui leur est donnée dans l'intrigue est souvent trop importante, l'homosexualité par exemple devrait être « *une relation normale, comme une relation entre deux êtres humains* », quelque chose « *d'admis comme normal aujourd'hui* » et non pas un « *plot central* ». Sam rajoute que ces changements tendent à dégenerer et à trop moraliser les personnages qui en deviennent aseptisés. Il faudrait des représentations plus réalistes pour montrer le bon exemple.

Les polémiques ne sont pas trop connues du côté des joueurs non plus. Mais ils ne comprennent pas les reproches qui sont faits aux personnages. Pour William, par exemple, les développeurs, les artistes ont plein pouvoir sur leurs créations, les joueurs et joueuses n'ont pas leur mot à dire sur le sujet. Sam ne voit « *pas de problème* » à ces représentations, puisqu'il y a « *des gens comme ça qui existent dans la vraie vie* ». Il serait plus irréaliste de garder des personnages stéréotypés et clichés. Il parle du fait que les hommes ont encore une certaine vision de la femme et qu'il est difficile pour eux d'être confronté à d'autres modèles qui les attaqueraient dans leur virilité.

## **F. FEMINISME ET SEXISME**

### **1. Les joueuses**

Les joueuses interrogées se considèrent toutes comme féministes, même si elles déclarent majoritairement ne pas trop connaître les mouvements qui s'en revendiquent. La lutte pour l'égalité en droit, en salaire, au travail et contre les injonctions qui incombent aux femmes, notamment sur l'épilation ou la contraception sont des thèmes qui reviennent souvent et qui sont jugés importants lors des entretiens. La plupart d'entre elles participent à leur manière, à leur niveau à ces luttes. Alcina éduque ainsi ses enfants avec une vision et une volonté d'égalité, d'éducation non genrée, tandis que Faith, de par ses études et son métier, cherche à promouvoir auprès de ses élèves et collègues une vision moins sexiste du monde. Le sexisme proviendrait de l'éducation et il semble nécessaire de proposer de nouveaux modèles pour en sortir. Elles sont plusieurs à s'être informées, par leurs études ou par les réseaux sociaux de ces questions. D'autres préfèrent ne pas s'engager, comme Jill qui exprime une peur de tout ce qui touche au politique, et, bien qu'elle adhère au féminisme et à ses combats, elle préfère garder son avis pour elle, de crainte de blesser quelqu'un ou de se tromper.

Cependant, cette lutte pour l'égalité est contrebalancée par un féminisme jugé extrémiste, qui irait trop loin de par une « *haine du sexe opposé* » ou par des « *chipotages* », des luttes inutiles sur des détails explique Emily. Elle cite et questionne l'écriture inclusive par exemple. De plus, cet extrémisme ne viserait pas l'égalité mais à promouvoir uniquement les femmes, laissant de côté les autres minorités selon Shell

Elles sont nombreuses à parler de leur expérience du sexisme dans le jeu vidéo. Comme mentionné précédemment, les représentations des femmes sont souvent dégradantes. Shell prend l'exemple des « *armures bikinis* » dans certains jeux, tandis que Jill et Alcina décrivent les personnages féminins comme des « *mannequins* » très sexualisés et les personnages masculins comme musculeux. Shell nuance cette sexualisation en considérant qu'elle est maintenant plus humoristique et Jill trouve que les armures sont moins sexualisées de nos jours. Elles tendent à masquer les formes des personnages. Elles sont néanmoins plusieurs à souligner le manque cruel de diversité, même si certains jeux font des efforts.

Outre ces représentations stéréotypées, c'est le regard et le comportement des joueurs qui est pointé du doigt par plusieurs d'entre elles. Shell donne quelques exemples où des joueurs ont pu la critiquer du fait de son genre. Faith explique que, même s'ils peuvent être rare, ces comportements restent « *de trop* ». Si elles n'ont pas toutes vécu des situations de sexismes, elles expriment leurs craintes de se faire insulter ou draguer et parlent généralement des méthodes qu'elles mettent en place pour s'en prémunir. Généralement, elles évitent de parler en vocal avec des inconnus ou de se genrer à l'écrit. Elles comptent aussi sur la modération et les autres personnes présentes pour que ces comportements soient réprimés. Faith raconte que, de l'avis de ses amies, « *il y a beaucoup plus de ban<sup>11</sup>* » qu'auparavant, permettant aux femmes d'être plus présentes. Shell préfère quant à elle jouer à des jeux où les parties sont plus courtes, les comportements déplacés durent ainsi moins longtemps que sur un monde persistant.

Le sexisme toucherait également les hommes. Alcina soulève l'idée qu'ils joueraient plus qu'on ne le pense aux jeux vidéo pour filles, mais le diraient moins volontiers pour ne pas ternir leur image.

Pour terminer, les femmes ont eu plus tendance à se dévaloriser lors des entretiens. Certaines ont mis en avant leur difficulté à jouer par exemple, leur banalité physique ou au contraire leur différence.

---

<sup>11</sup> Conjugaison de Banned qui signifie interdire, bannir

## 2. Les joueurs

Les joueurs ne se considèrent majoritairement pas comme féministes. Ils déclarent avoir « *des connaissances assez faibles des luttes féministes* » comme en témoigne John, bien qu'ils puissent avoir quelques notions ou se tenir informé par « *curiosité ponctuelle* », comme le fait William. Le féminisme est vu comme une recherche de l'égalité entre les hommes et les femmes, Trevor parle par exemple « *d'égalitarisme* ». Certains prennent positions contre les discriminations faites à l'encontre des femmes comme John. Ils ont conscience des stéréotypes sexistes et en parlent de façon négative, les déplorant très souvent. Malgré tout, ils peuvent en faire usage, mais lors des entretiens, ce fut plus pour donner des exemples comme le fait Nathan quand il associe les femmes à la cuisine ou au ménage. Mais le sexisme, bien que critiqué lorsqu'il est trop voyant ou brutal, n'est souvent pas remarqué ou est toléré sous certaines de ses formes par les joueurs, notamment au sujet de la sexualisation de certains personnages. Ainsi, si certains parlent de la « *sursexualisation* » de certains personnages de Kojima comme le fait John, peu perçoivent le problème d'un personnage féminin en combinaison moulante ou avec une armure soutien-gorge. La sexualisation des personnages serait un « *cercle vicieux* » pour John, les clichés utilisés en appelleraient d'autres qui maintiendraient alors ces images dans l'imaginaire collectif.

Mais ce féminisme égalitaire, bien que majoritairement apprécié, est unanimement opposé à un féminisme considéré comme extrême, minoritaire mais bruyant. Cependant, peu d'exemples sont donnés. William rajoute que ce féminisme extrémiste ne traiterait que les problèmes des femmes et oublierait les autres minorités, en prenant l'exemple de l'écriture inclusive. Nathan rappelle par exemple la règle du neutre masculin qui fait loi aujourd'hui. Certains, comme Sam, considèrent le féminisme comme un extrême qui s'opposerait au machisme. Le féminisme apporterait un déséquilibre « *différent de celui qui existe déjà* ». Il parle également de la « *cacophonie* » des débats autour du féminisme et des arguments qui « *[le] choquent tout autant dans un sens comme dans l'autre* ». Cette idée d'un trop grand nombre de discours féministes revient chez William qui développe l'idée qu'il y aurait trop de propositions qui ne laisseraient pas le temps aux choses d'évoluer.

Pour autant, de par la valorisation de l'égalité entre hommes et femmes, certains d'entre eux déclarent faire attention à leurs agissements, reprendre des comportements déplacés ou encore se renseigner pour comprendre l'histoire du féminisme et les combats menés. C'est notamment le cas pour Trevor au sujet de l'éducation de ses enfants, par exemple ou lorsque John s'est retrouvé confronté à une personne sexiste.

### III. DISCUSSION

---

Cette étude avait comme objectif principal de répondre à notre question de recherche qui était « *Dans quelle mesure les hommes et les femmes jouant aux jeux vidéo sont-ils conscients des changements des représentations genrées dans les jeux vidéo et cette conscience est-elle influencée par leurs connaissances et avis sur le féminisme ?* ». Les entretiens organisés pour y répondre ont investigués différentes pistes et ont recueillis de nombreuses informations et déclarations des participant-es. Ainsi, leurs études et leurs activités furent demandés, tout comme leurs habitudes de consommation. Des questions portant sur les personnages qu'ils appréciaient ou non et sur le type d'avatar qu'ils aimaient incarner furent également demandés. Nous avons également repris leur avis sur l'évolution perçue ou non des jeux vidéo. De plus, leur perception des aspects genrés du jeu vidéo fut consigné tout comme leurs connaissances sur le féminisme et leur vécu vis-à-vis du sexisme. Tous ces éléments ont pour but de mettre en perspective leurs avis, leurs vécus, leurs expériences en lien avec la question afin d'en tirer la meilleure interprétation possible.

#### A. PRATIQUE ET CONSOMMATION DES JEUX VIDEO.

Tout d'abord, comme nous l'avons écrit dans la partie précédente, il est indéniable que les hommes et les femmes interrogées n'ont pas la même pratique du jeu vidéo. La distinction entre le temps alloué aux jeux, le nombre de jeux joués, téléchargés ou achetés et les types de jeux de prédilections est manifeste. Cet écart entre joueuses et joueurs peut être compris sur trois niveaux qui ne sont pas exclusifs, à savoir, le temps disponible pour jouer, la culture du jeu vidéo et la légitimité.

Il apparait des déclarations des participant-es et des études sur le sujet que les femmes accordent beaucoup moins de temps aux jeux vidéo que leurs homologues masculins. Cette différence peut être comprise de plusieurs manières. Si nous nous référons à l'article de Sofer et Thibout (2015), les femmes ont moins de temps libre que les hommes, même à l'heure actuelle. La charge du travail domestique, par exemple, leur incombe encore fortement. Cette différence de temps libre réduirait par conséquent les moments qu'elles s'accordent pour jouer. C'est ce qui peut transparaître dans les déclarations de certaines des joueuses qui disent ne pas pouvoir plus s'y consacrer, du fait de leur travail ou de leurs enfants. Pour autant, travail et famille ne sont pas nécessairement corrélés avec le temps de jeu. Alcina, mère au foyer, déclare jouer plusieurs heures par jour tandis que Jill, employée, tient un discours similaire. Par conséquent, d'autres facteurs entrent en jeu.

L'un de ces facteurs pourrait être une culture du jeu vidéo qui amènerait les populations à consommer des œuvres vidéoludiques et leur ferait cultiver un goût pour certains types de jeux. Il est aussi possible que cette culture puisse induire le fait que les femmes ne doivent pas autant jouer aux jeux vidéo. Une autre option pourrait être qu'elles n'ont pas encore intégré le besoin ou la possibilité de consommer beaucoup de jeux vidéo. Toujours est-il que les joueurs semblent être encore en marge de cette culture et non pleinement assimilée. En effet, les participant-es mentionnent souvent que les femmes sont de plus en plus intégrées à la culture du jeu vidéo, en témoigne le fait qu'elles jouent de plus en plus à des jeux de guerre. Mais partager une activité genrée n'implique pas qu'elle se dégenre. Ici, c'est moins la culture masculine qui se féminise que les femmes qui absorbent peu à peu cette masculinité. Pourtant, elles semblent bien progresser en tant que cible pour le marketing des studios de jeux vidéo, comme en témoignent les nouvelles licences appréciées par les participant-es. Mais cet élargissement est encore trop récent et limité pour avoir des effets massifs. D'un autre côté, la différence que l'on observe dans la consommation de jeu vidéo pourrait provenir de ce marketing principalement tourné vers les hommes depuis plusieurs décennies. Ceux-ci sont alors plus enclins à acheter, à consommer une plus grande quantité et variété de jeux. D'autant plus que l'écrasante majorité des jeux produits s'adressent à une culture masculine légitime et hégémonique, les jeux à destination des femmes étant bien plus confidentiels (Berry et al., 2021). Les participant-es de cette étude observent tous.tes ce réajustement du marketing qui cherche à inclure les femmes, à conquérir de nouveaux publics. Iels semblent le penser comme une légitimation des femmes dans le milieu du jeu vidéo, une officialisation de leur présence. D'un point de vue purement économique, cela peut être interprété comme l'idée que les femmes sont maintenant perçues comme une source financière profitable. Le corollaire à cela est donc qu'auparavant, seuls les hommes étaient vus comme des acheteurs potentiels. Nous pourrions en déduire que, tout autant ou plus que les idées féministes d'égalité et de représentativité, c'est l'accès des femmes au marché de l'emploi et l'émergence de leur capital qui les a peu à peu rendues visibles pour cette industrie.

A défaut d'autant jouer que les joueurs, les joueuses semblent consacrer un plus grand nombre d'heures à regarder d'autres personnes jouer. Rufat et ses collègues (2014) ainsi que Donnat (2009) donnent des clés de compréhension à ce sujet. Les pratiques culturelles sont ainsi régies par l'espace dans lesquelles elles s'inscrivent. Les études décrites par Rufat (2014) montrent que les femmes jouent plus chez elles, tandis que les hommes se permettent de jouer dans d'autres lieux, comme chez des amis ou dans les transports. Elles auraient également

moins d'occasions pour jouer. Donnat (2009) montre que les femmes regardaient, au moment de l'enquête, plus souvent la télévision que les hommes, qui consacraient de leur côté plus de temps à jouer. Mais cette étude date, les circonstances et connaissances sur le sujet ne sont plus les mêmes. Comme le souligne Rufat (2014), les pratiques du jeu vidéo évoluent, les femmes se déclarent plus comme étant des joueuses et les méthodes d'enquêtes élargissent de plus en plus leur définition de ce que sont les jeux vidéo et des façons d'y jouer. Ainsi, les manières passives de jouer sont à reconsidérer, comme en témoigne Berry (2021). Les femmes semblent ainsi pratiquer le jeu vidéo par procuration. De plus, elles sont nombreuses à avoir parlé de leur début, du fait qu'elles ont pu regarder leur frère ou père jouer. Tout comme les joueurs, leur initiation s'est généralement faite par un proche, puis les pratiques ont divergées en fonction du genre. Berry et ses collègues (2021) parlent de ces pratiques collectives du jeu vidéo, du fait de jouer ensemble, dans la même pièce, de la socialisation qu'elle implique. Selon ces auteurices, cette posture de spectatrice, ou de « *spect-actrice* » leur permet de délaissier l'aspect le plus fastidieux, à savoir les contrôles et de se concentrer sur l'histoire, les décors, « *l'aspect cinématographique* », autrement dit, des éléments appréciés qui sont souvent revenus dans les discours des joueuses. Cela pourrait ainsi contrebalancer le manque de confiance en soi, de légitimité que les joueuses semblent éprouver. En effet, elles ont, pour la plupart, exprimé ce ressenti en se décrivant comme « *mauvaise* » quand il y avait trop de touches, ou comme manquant de connaissance sur le sujet.

Mais ce manque de légitimité ressenti est en passe de disparaître. Tout comme l'industrie change et présente de nouveaux personnages, de nouvelles représentations à destination du public féminin, les streameuses peuvent incarner des modèles intéressants pour les joueuses. Mais cette légitimité en cours d'acquisition est critiquable. En effet, comme le soulignent Berry et ses collègues (2021), les streameuses sont surtout valorisées quand elles reprennent les pratiques masculines. Ce faisant, elles « *maintiennent une forme de domination masculine dans la hiérarchisation même des pratiques* » en jouant principalement à des jeux de guerre, d'adresse ou de compétition. Ces jeux, considérés comme féminins sont passés sous silence et peu digne d'intérêt, « *loin de la culture vidéoludique légitime* ». Elles proposeraient ainsi des joueurs à l'apparence féminine plus qu'une réelle nouvelle identité des joueuses. Cela peut faire écho aux problèmes du « Monsieur Madame » évoqué précédemment et renvoyer à l'idée du neutre masculin. Mais cette observation est à nuancer. Il est possible que cette légitimation se fasse en deux temps. Les streameuses peuvent s'installer dans le milieu, se faire connaître par la pratique de ces jeux « *de garçons* », conquérir un certain public par une culture

masculine commune, et en même temps, ou ensuite, cultiver leurs spécificités, présenter une gamme de jeu peu joués par les streamers et sortir de cette culture masculine hégémonique. De plus, et c'est peut-être un effet du confinement ou d'une ouverture du public et des streamers à de nouvelles expérimentations, mais la plateforme Twitch a vu de nouvelles pratiques apparaître, comme le « *Just chatting* » faisant la part belle aux discussions avec son public sur différents sujets (Beaussart, 2020) ou encore l'abondance de regroupement de streamers et streameuses sur des jeux plus sociaux, comme *Among Us* ou *We Were Here*. Si les jeux de guerre, d'affrontements sont encore très souvent les plus visionnés, fort d'une culture militariste bien installée, il serait réducteur de penser que la pratique du jeu vidéo se résume à cela et qu'elle n'évolue pas.

Pour en revenir aux pratiques mêmes des participant-es, nous pouvons observer qu'en terme de supports de jeux et de types de jeux joués, ceux-ci ne coïncident pas totalement avec les résultats des enquêtes que décrit Rufat et al. (2014). Cet écart peut provenir de la taille d'échantillon restreint que nous avons ici et de son manque de représentativité de la population générale. En effet, la majorité des personnes interrogées possède un diplôme de niveau master, 5 n'ont pas de travail rémunéré, 2 travaillent dans la recherche et les autres exercent dans des secteurs comme l'éducation, l'ingénierie, l'entretien ou l'informatique. De plus, nous n'avons pas d'informations sur l'origine sociale des participant-es, le comparatif ne peut alors être fait que sur les diplômes et emplois actuels de ceux ayant répondu. Toujours est-il que la grande majorité des participant-es joue sur PC, certain.es ont des consoles, mais il n'y a qu'Emily, étudiante en Master qui joue principalement sur console, tandis qu'Alcina, sans emploi avec un diplôme universitaire et Trevor, ingénieur, sont les seuls à parler des jeux sur Smartphone. Jill, jouant initialement sur console s'est vue initiée aux jeux sur PC par son compagnon travaillant dans l'informatique. Ainsi, les résultats montrant que les catégories populaires jouent principalement sur consoles de salon et les catégories intermédiaires sur consoles portables peuvent difficilement être confirmés. Cependant, en dehors des jeux d'aventures fortement appréciés par les participant-es, nous pouvons constater que les jeux demandant une certaine adresse comme les jeux de stratégie ou de gestion sont assez appréciés par les personnes ayant un diplôme de niveau Master ou employées dans la recherche ou l'ingénierie.

## **B. LES PERSONNAGES**

Les participant-es ont rarement déclaré s'identifier à leur personnage. Iels ont pu donner quelques pistes, quelques explications, quelques éléments pouvant amener des clés de compréhension sur ce mécanisme d'identification.

En premier lieu, le genre du personnage nécessite d'être en accord avec le genre de la personne derrière l'écran. Les femmes s'identifient plus à un personnage féminin et les hommes à un personnage masculin. Pour autant, la plupart incarnent des personnages du genre opposé. Si les joueuses le font par obligation, certains jeux ne leur permettant pas d'incarner une femme, les joueurs semblent plus volontiers le faire par choix. L'identification n'apparaît pas comme quelque chose de recherché pour jouer. Ensuite, la ressemblance avec l'avatar fut également évoquée, que le personnage préexiste ou qu'il soit fabriqué au début du jeu. Joueuses et joueurs semblent aimer avoir des points communs avec le personnage, d'où l'importance d'un vaste choix de personnalisation et la critique du manque de diversité des représentations dans la majorité des jeux. Mais les participant·es ont pour la plupart confié ne pas s'identifier, même dans ces cas-là. Pour finir, il apparaît que joueuses et joueurs cherchent un personnage qui soit plus qu'eux-mêmes, une version fantaisiste, vertueuse, meilleure qu'eux. Ce sont les joueurs qui se sont le plus exprimés en ce sens. Il faut reconnaître que la majorité des jeux vendent un personnage masculin qui est l'apanage de ce que doit être la masculinité, il n'est donc pas étonnant que les joueurs soient habitués à rechercher ce genre de "*relation d'incarnation*" qui puisse ne pas amener d'identification par la ressemblance.

Si joueurs et joueuses donnent des pistes pour expliquer comment ils s'identifient à leur personnage et déclarent dans un même temps ne pas savoir ou pouvoir s'identifier, peut être que le problème ne porte pas tant sur ces éléments que sur l'identification en elle-même. Comment les participant·es ont-ils pu comprendre le concept d'identification ? Il est possible qu'ils le conçoivent en tant que « *est-ce que mon personnage me ressemble ?* », d'où les précisions sur une apparence physique, une histoire ou un genre commun. Ainsi, cette ressemblance amènerait l'identification, mais ne serait pas suffisante pour certains. La plupart ont déclaré être toujours extérieur à leur personnage, en ont parlé comme d'un outil dans une histoire, un genre de caméra amélioré. A l'origine, lorsque la question sur l'identification était posée, elle portait moins sur la ressemblance du sujet avec son personnage qu'avec l'existence d'un lien empathique entre eux. Aussi, c'est cette manière de vivre, d'interagir, de ressentir son avatar qui doit être investigué.

Hajji et Tordo (2009) décrivent différentes phases dans l'identification à son avatar. Ils privilégient une approche clinique mais qui peut apporter un angle pertinent pour comprendre cette réticence à l'identification des participant·es à leurs avatars. La première phase voit un lien empathique apparaître, la joueuse perçoit son avatar comme un autre sous son contrôle. Ensuite, l'avatar apparaît comme un miroir numérique de la personne qui s'identifie

*dans* celui-ci. Encore après, la personne multiplie les avatars pour créer un groupe de personnages qui répond à ses autres besoins. Pour finir, une fois ces étapes passées, le joueur ou la joueuse s'identifie clairement à son avatar en tant que version idéalisée d'eux-mêmes. Si l'on en croit cette approche, les joueuses et joueurs interrogés dépassent peu la seconde phase d'identification *dans* l'avatar. Mais cet article se penche surtout sur l'identification aux personnages de MMO, ce à quoi nos participant·es jouent peu. Iels préfèrent les jeux avec un avatar particulier, généralement préexistant et présentant des traits idéalisés. Ceci pourrait expliquer ce manque d'identification déclaré, la nature de l'avatar pourrait induire des conditions d'identifications différentes.

Georges (2012) a étudié les liens qui pouvaient exister entre les avatars et les joueurs et joueuses. Plutôt que de décrire des phases, elle se penche sur les différents types d'avatars et les relations qui en découlent. Elle fait la distinction entre trois types d'avatars distincts. Les « *avatars-marionnettes* », prédéfinis à l'avance, évoluant peu et sous le contrôle des joueur·euses, une personne extérieure avec qui il faut être en empathie. Les « *avatars-masques* » qui laissent aux gens la possibilité de le créer comme bon leur semble afin de s'explorer soi-même. Et enfin, les « *avatars-mouvements* », qui ne sont pas représentés mais agissent sur le jeu. Cette distinction fait écho aux idées de Nathan sur les personnages « *iconiques* » et « *fonctions* », respectivement « *marionnettes* » et « *masques* » selon les termes de Georges. Les participant·es oscillent toujours entre les deux premiers types d'avatars, et Georges décrit plutôt bien le discours recueilli auprès des participant·es, mais pas totalement.

Ces approches présentent une lacune, un angle mort. En effet elles investiguent seulement les personnages ressemblant aux joueuses et joueurs et expliquent peu les autres cas. Comment expliquer les joueurs choisissant volontairement d'incarner un personnage féminin et quels mécanismes sont à l'œuvre ? Peut-être que ces approches oublient une partie de la motivation des joueurs quant à leur choix d'avatar. Les articles semblent se concentrer sur l'aspect social de la décision de l'apparence de l'avatar, mais parlent peu des motivations personnelles qui les déterminent. Si effectivement, Hajji, Tordo (2009) et Georges (2012) parlent de la réalisation des désirs, cela se comprend davantage dans le sens de briser certains tabous, de contrevenir à l'éducation reçue, de passer à l'acte sans conséquence pour soi. Cela ne semble pas être la motivation principale des joueurs interrogés. Ceux-ci ont davantage parlé d'un choix esthétique, romantique, narratif ou pratique.

L'esthétisme renvoie à l'apparence des personnages, généralement sexualisée, mais parfois décrite comme plus réaliste ou en accord avec les attentes des participant·es. S'iels sont

d'accord pour critiquer ces représentations, les joueurs semblent moins les reconnaître ou être plus tolérant à leur égard. Sur le modèle du « *Color blind*<sup>12</sup> », il est possible que les hommes aient une position de « *Sexism Blind* », à savoir que, bien qu'hostile au sexisme, ils préfèrent ne pas le voir, arguant qu'il y a pire comme sexisme quand ils y sont confrontés. Une autre possibilité pourrait provenir de l'effet protégé décrit par Yee et Bailenson (2007), les joueurs fortement confrontés à des représentations sexistes et habitués à celles-ci en deviendraient friands et bien plus tolérants, malgré un discours général antisexiste. La sexualisation des personnages devient ainsi une vision d'artiste, quelque chose d'irréel qui n'a pas de prise sur la réalité et n'ayant rien à voir avec les représentations de violences et les discours à l'encontre des femmes.

Pour l'aspect romantique, en nous basant sur les articles précédemment cités, il est possible que les joueurs restent à une phase de contrôle de l'avatar, identifié comme un autre avec lequel ils sont en relation. Nous pourrions aller plus loin et revenir sur ce que disaient Berry et al. (2021) au sujet des jeux à plusieurs. Les joueurs se créent une sociabilité virtuelle avec leur avatar, un autre avec qui ils jouent et sont en relation, avec un subtil décalage qui induit qu'ils prennent une place de spectateur tout en étant le joueur, mais en ayant la place la plus tranquille, protégé derrière l'écran tandis que le personnage subit, vit l'aventure.

L'aspect narratif pourrait rester dans cette veine relationnelle avec l'avatar, les joueurs développant l'histoire du personnage dans son monde ou avec eux, décrivant ainsi d'autres phases d'identifications alternatives avec leur avatar. Pour ce qui est de l'aspect pratique, il réduit le personnage à sa fonction d'outil et aux avantages qu'il peut avoir en tant que variables ajustables.

### **C. LE GENRE DANS LES JEUX VIDEO**

Les joueuses et joueurs interrogés déclarent majoritairement que les jeux vidéo ne sont pas une activité genrée. En effet, il n'y a pas d'interdiction explicite pour une femme de jouer. De ce point de vue, la différence d'activité en fonction du genre pourrait s'expliquer par un désintérêt des femmes pour les jeux vidéo, à l'image du sport qui est là aussi une activité majoritairement masculine. En effet, si les jeux vidéo n'apparaissent pas comme genrés, toutes et tous remarquent que cette activité est surtout exercée par les hommes. En revanche, les

---

<sup>12</sup> Selon Wiktionnaire : Indifférence à la couleur de peau ; réfutation d'un racisme structurel, selon un point de vue universaliste.

participant·es découpent le fait de jouer à des jeux vidéo en plusieurs sous catégories qui, elles, seraient genrées.

Cette opposition entre la réponse à la question « *les jeux vidéo sont-ils genrés ?* » et la précision sur des types de jeux genrés peut paraître déconcertante. Il est possible que la question soit trop ambiguë et qu'elle ait été comprise comme « *Les jeux vidéo sont-ils une activité pour garçon ?* », autrement dit que les filles ne pouvaient pas y jouer. Ainsi, en répondant par la négative, les répondant·es pouvaient ainsi témoigner de leur propre expérience, de leur ouverture d'esprit ou plus généralement du fait que le milieu était libre d'accès pour toutes et tous. Mais la liberté d'accès ne garantit pas nécessairement l'accès à tous et toutes. Des règles implicites modulent les comportements des individus, et si tout le monde peut s'acheter du matériel pour jouer lorsqu'il en a les moyens, il peut être inconvenant pour certaines personnes de le faire. C'est ce que souligne Samus lorsqu'elle dit qu'une femme qui joue est perçue comme un garçon manqué. Ces règles implicites peuvent provenir des comportements des joueurs qui "chassent" les joueuses, tant dans le sens de les faire fuir que dans le sens de les traquer. Elles sont également à mettre sur le compte des représentations sexualisées des femmes et de l'hyper virilité qui s'adressent sans ambiguïté aux hommes. Ces règles semblent également marcher dans l'autre sens puisque les garçons rechignent parfois à jouer à des jeux qui leur semblent destinés aux filles. Selon elleux, le genre du personnage principal serait un bon indicateur de la cible visée.

Il est intéressant de noter que les jeux aux thématiques féminines comme le maquillage ou le soin aux autres sont identifiés comme des jeux à destination des petites filles, tandis que les jeux aux thématiques masculines basés sur l'affrontement, le sport ou les voitures ne sont pas perçus comme infantilisant. Ces derniers font partie de la culture légitime masculine et tiennent une place centrale, tandis que les premiers restent très marginaux et clairement identifiés comme des activités féminines. De plus, ces jeux « féminins » semblent de plus en plus rares, ou du moins marginalisés. Peut-être que ceux-ci ciblaient un public trop spécifique et réduit et n'ont jamais pu gagner une place plus centrale. Les participant·es estiment que les jeux sont de plus en plus mixtes, mais cette mixité passe-t-elle par un neutre masculin où les femmes s'y acculturent petit à petit, ou bien par un neutre féminin qui tendrait à se faire une place dans cette culture légitime ? En effet, de nombreuses productions développent de plus en plus l'aspect relationnel, plutôt attribué aux femmes, que ce soit par les personnages, les récits ou même entre les joueur·euses et le jeu, au détriment de l'action par exemple. Ils sont souvent plébiscités tant par les joueuses que par les joueurs. Cette ouverture vers de nouveaux thèmes

pourrait aussi provenir du fait que les développeurs eux-mêmes grandissent et deviennent parents, les sensibilisant à ces approches, comme ce fut le cas pour *God of War 4*.

Des déclarations des joueuses et joueurs, trois genres de jeux se distinguent, à savoir le masculin générique, le neutre et le féminin infantile. Le premier, bien installé, fait perdurer les idéaux virils et militaristes qui sont à l'œuvre depuis de nombreuses décennies dans ce milieu. Le second est plus ambigu. Il atteste de certains changements dans le jeu vidéo, à la fois par l'acceptation de thématiques féminines 'adultes' comme le relationnel ou des personnages féminins qui se voient neutralisés, dégenrés. D'autres avancent que cette mixité pourrait passer par la fusion de thématiques « féminines », comme la cuisine ou le jardinage, avec des éléments masculins comme la violence, la sexualisation ou des éléments humoristiques. Le troisième incarne l'opposition avec le premier. C'est un repoussoir qui pourrait être l'exemple donné aux femmes de ce qu'il ne faut pas faire pour être perçue comme légitime dans le milieu.

#### **D. FEMINISME ET JEUX VIDEO : LES CHANGEMENTS EN QUESTION**

Il apparait indéniable que les jeux vidéo changent. Comme ce fut répété plusieurs fois précédemment, les studios renouvellent aussi bien les histoires que les personnages et proposent un plus grand nombre d'options pour personnaliser les avatars afin de rendre compte de cette diversité. Ces changements témoignent d'une sensibilité accrue aux questions soulevées par le féminisme quant aux minorités et à la nécessité de sortir des schémas narratifs habituels. En effet, les participant-es ont plusieurs fois mentionné des récits portant sur l'homosexualité, des relations non romantiques entre hommes et femmes ou encore des personnages féminins sortant peu à peu des clichés, bien que tout ceci soit limité et encore inscrit dans des récits assez classiques.

Mais ces jeux sont-ils le fer de lance d'un changement ou l'excuse, le vernis qui témoigne d'un changement en surface pour plaire à un plus vaste public ? Sans études plus approfondies sur les jeux eux-mêmes, il est difficile de se prononcer sur le sujet avec certitude. Gageons néanmoins que plusieurs dynamiques peuvent coexister au sein de cette industrie. Ainsi, il est tout à fait possible que certains studios adhèrent et prônent des idées féministes et cherchent à les faire transparaître dans leurs œuvres, alors que d'autres ne font que suivre la tendance, le discours dominant qui demande en substance un peu plus de diversité. Les nombreux débats et polémiques sur le sujet qui secouent l'industrie en sont de bons témoins, comme c'est le cas pour Ubisoft ou Activision-Blizzard qui voient de nombreuses affaires de

harcèlements et de discriminations rendues publiques ces derniers jours (Allsup, 2021) alors qu'ils communiquent sur une meilleure inclusivité.

Pour autant, malgré l'impact de ces révélations dans le milieu du jeu vidéo et les questionnements qu'ils engendrent sur la masculinité et la place des femmes dans cette industrie, ces polémiques semblent très peu connues du grand public, du moins, des personnes interrogées. Ces annonces font rarement les gros titres des journaux en dehors de la presse spécialisée sur le sujet, et les participant·es ont déclaré, dans les rares cas où iels disent se tenir informés, qu'iels préféreraient suivre les sorties de jeux et les avancées technologiques. En ce sens, il n'est donc pas étonnant que les participant·es aient manqué ces informations. Un public plus actif sur les réseaux sociaux ou sur ces sites, voir sensibilisé à ces sujets pourrait donner des réponses différentes.

Tout comme les polémiques, les participant·es ont majoritairement déclaré ne pas vraiment connaître les différents courants féministes. Ce sont surtout les femmes qui se sont considérées comme féministes, les hommes étant moins prompts à s'informer sur le sujet et à agir en ce sens. A l'image des studios de jeu vidéo, il apparaît que les participant·es tiennent un discours que Ogletree et al. (2019) appellent le féminisme libéral. Dans cet article, différentes visions du féminisme sont décrites. Nous retrouvons celui mentionné ci-dessus, mais également le féminisme culturel, le « *womanisme* » et enfin un féminisme anti-hommes. Elles ont croisé ces différents concepts avec plusieurs échelles mesurant le sexisme hostile et bienveillant entre autres. Si nous n'avons pas employé les items des questionnaires utilisés, nous pouvons néanmoins faire des rapprochements entre ceux-ci et les déclarations des participants.

Ainsi, en plus du féminisme libéral assez commun, certaines ont pu se rapprocher du womanisme de par une recherche d'une plus grande inclusivité, bien que la question des personnes de couleurs ne soit pas traitée. Cependant, si la majorité valide ce féminisme libéral, il est presque toujours mis en opposition avec un féminisme jugé extrême, anti-hommes. De plus, l'un des joueurs a pu exprimer des idées proches du féminisme culturel, ou essentialiste, déclarant qu'il était vain de chercher l'égalité partout puisque les hommes et les femmes ne l'étaient pas, sur le plan biologique notamment. Certains ont pu émettre des critiques sur le féminisme, trouvant certaines de ses manifestations inutiles, irrationnelles ou trop mises en avant, trop visibles, prenant pour exemple des histoires d'amours homosexuels qui ne diffèrent pourtant pas des récits hétérosexuels classiques. Il est possible que, du fait que les hommes soient moins victimes du sexisme et n'ont pas besoin de s'en protéger voire même qu'ils en profitent de par la sexualisation des personnages féminins, ils puissent ne pas percevoir tout

l'intérêt de ces nouvelles représentations. Il apparaît pour certains que le féminisme devrait se limiter à n'être qu'un discours et ne pas changer les images, les histoires habituelles. Cela peut expliquer cette divergence entre le discours plutôt positif envers le féminisme et cette résistance sur certains changements, ou même cette appréciation de la sexualisation de certains personnages. Ce féminisme de surface pourrait être lié au biais de désirabilité sociale (Lemaine, 1965). En effet, si les individus cherchent à maintenir une image positive d'eux même, lorsque le discours dominant s'oriente vers l'égalité entre les hommes et les femmes, ils vont avoir tendance à l'adopter. De plus, les participant·es connaissaient pour la plupart le sujet de la recherche et dans quel cadre elle avait lieu, il est donc possible qu'ils aient fait varier leur réponse pour convenir à ce contexte.

#### **IV. LIMITES**

---

Ainsi, il semble difficile de savoir si la connaissance des courants féministes aide ou non à reconnaître ou comprendre les changements qui s'opèrent dans l'industrie du jeu vidéo. Les participant·es n'avaient que trop peu d'expériences directes du féminisme, ils se sont surtout basés sur une représentation assez commune de celui-ci que l'on peut rapprocher du féminisme libéral décrit par Ogletree et al. (2019). Malgré la méconnaissance du féminisme par les personnes interrogées, toutes et tous observent et reconnaissent des changements dans les jeux vidéo et les apprécient dans leur majorité. Les connaissances générales sur le féminisme pourraient ainsi être suffisantes pour les reconnaître et en avoir un avis positif. Mais cet avis positif pourrait provenir de la proximité des interviewé·es avec le chercheur, d'un biais de désirabilité social qui n'a pas été contrôlé. De plus, les questions posées n'étaient sans doute pas suffisamment précises et ont pu amener des incompréhensions. Pour une prochaine étude, il serait pertinent de choisir une population plus diversifiée et en dehors des ami·es et connaissances du chercheur. En effet, un tri involontaire a pu être fait du fait de convergences d'opinion qui existent dans les cercles d'ami·es, rendant l'échantillon peu représentatif de l'avis de la population générale.

## CONCLUSION

---

Avec ce mémoire, nous voulions savoir si les connaissances liées au féminisme pouvaient avoir un impact sur le repérage et l'acceptation des changements qui ont lieu dans l'industrie du jeu vidéo. En effet, il apparaît que l'industrie intègre de plus en plus un discours féministe, au moins en surface, permettant aux femmes d'être plus présentes, tant à la manette qu'aux manettes. Cette présence s'accompagne d'une multiplication de nouveaux personnages, de nouvelles façons de les représenter mais aussi de les raconter. Si ces changements sont généralement les bienvenus, ça n'est pas le cas tout le temps, en témoignent les nombreuses polémiques sur le sujet.

Des entretiens que nous avons menés, il semblerait que les connaissances sur le féminisme ou l'implication dans ces mouvements n'aient pas beaucoup d'influence sur l'avis des participant.es au sujet des évolutions mentionnés précédemment. Cependant, nous pouvons observer quelques différences entre les hommes et les femmes interrogées. Celles-ci sont mises en perspectives avec les autres sujets que nous avons investigué lors des entretiens. Ainsi, la consommation de jeu vidéo, l'identification au personnage ou la reconnaissance d'éléments genrés dans le jeu vidéo nous permettent d'en apprendre plus sur les représentations des participants et apportent des nuances sur leur rapport au féminisme et aux changements dans le jeu vidéo. Si globalement, les participant-es approuvent ces évolutions, quel que soit leur opinion sur le féminisme, nous pouvons trouver que chez les joueuses, certaines estiment que ces changements ne sont pas encore suffisants, et chez les joueurs que ces changements ne sont pas toujours pertinents. Bien que partageant des univers proches, les joueuses et joueurs évoluent selon des perspectives distinctes.

Pour une future étude, il peut être intéressant d'approfondir la question des connaissances du féminisme chez les participant-es en nous inspirant des catégories présentées par Ogletree et al. (2019) et de les mettre en relation avec le ressenti des joueurs et joueuses vis-à-vis des représentations dans les jeux vidéo.

## BIBLIOGRAPHIE :

---

### A. ARTICLES SCIENTIFIQUES :

- Basow, S. A. (1986). *Gender stereotypes: Traditions and alternatives*. Thomson Brooks/Cole
- Basow, S. A. (1992). *Gender: Stereotypes and roles*. Thomson Brooks/Cole Publishing Co.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex roles*, 61(11-12), 808-823.
- Bem, S. L. (1974). The measurement of psychological androgyny. *Journal of consulting and clinical psychology*, 42(2), 155.
- Berry, V. (2011). Du jouet au jeu vidéo et réciproquement, in Dorothée Charles et Bruno Girveau, *Des jouets et des hommes*, Paris, éditions de la RMN-Grand Palais, p.78-80
- Berry, V., Boutet, M., Colón de Carvajal, I., Coavoux, S., Gerber, D., Rufat, S., ... & Zabban, V. (2021). *La fin du Game?. Les jeux vidéo au quotidien*. François Rabelais (Presses universitaires).
- Björk, S., & Juul, J. (2012, January). Zero-player games or: what we talk about when we talk about players. In *Philosophy of Computer Games Conference, Madrid*.
- Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Sexist games= sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(4), 197-202.
- Brougère, G. (2003). *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- Burgess, M. C., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex roles*, 57(5), 419-433.
- Butler, J. (2019). *Trouble dans le genre: le féminisme et la subversion de l'identité*. La découverte.
- Clover, C. J. (2015). *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film- Updated Edition* (Vol. 73). Princeton University Press.

- Collet, I. (2015). Genre et jeux vidéo : Presses universitaires du Midi, Toulouse, 2015, 268 pages. *Travail, genre et sociétés*, 1(1), 199-202. <https://doi.org/10.3917/tgs.037.0199>
- Connell, R. (2014). *Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie*. Amsterdam Editions.
- Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1(1), 1-6.
- Conway, S. (2020). Poisonous Pantheons: God of War and toxic masculinity. *Games and Culture*, 15(8), 943-961.
- Coville, M. (2013, November). «Dixième art»,«jeu d'auteur»: quelle politique de représentation du jeu vidéo comme art?. In *Art Game-Game Art*.
- Coville, M. (2015). L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge: politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo.
- d'Anglure, B. S. (1992). *Le "troisième sexe"*. J.-M. Tremblay.
- Dart, M., & Wuyckens, G. La représentation des personnages féminins de jeux vidéo contemporains.
- De Beauvoir, S. D. (1949). *Le deuxième sexe*. Gallimard.
- de La Bellacasa, M. P. (2014). *Les savoirs situés de Sandra Harding et Donna Haraway : science et épistémologies féministes*. Editions L'Harmattan.
- Demeulenaere, P. (2003). *Les normes sociales: entre accords et désaccords*. Presses universitaires de France.
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex roles*, 57(11), 851-864.
- Donnat, O. (2009). Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. *Culture études*, (5), 1-12.
- Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex roles*, 62(11), 721-733.
- Eagly, A. H., & Mladinic, A. (1989). Gender stereotypes and attitudes toward women and men. *Personality and social psychology bulletin*, 15(4), 543-558.

- Eagly, A. H., Nater, C., Miller, D. I., Kaufmann, M., & Sczesny, S. (2019). Gender stereotypes have changed: A cross-temporal meta-analysis of US public opinion polls from 1946 to 2018. *American Psychologist*.
- Eastin, M. S. (2006). Video game violence and the female game player: Self-and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. *Human Communication Research*, 32(3), 351-372.
- Ellemers, N. (2018). Gender stereotypes. *Annual review of psychology*, 69, 275-298.
- Georges, F. (2012). Avatars et identité. *Hermès, La Revue*, 62, 33-40.  
<https://doi.org/10.4267/2042/48274>
- Hajji, M. & Tordo, F. (2009). Avatars et moi : La fonction psychologique de la multiplicité des avatars dans les jeux vidéo. *Adolescence*, 273, 657-665.  
<https://doi.org/10.3917/ado.069.0657>
- Fausto-Sterling, A., & Touraille, P. (2014). Autour des critiques du concept de sexe. Entretien avec Anne Fausto-Sterling. *Genre, sexualité & société*, (12).
- Fischer, G. N. (1987). *Les concepts fondamentaux de la psychologie sociale*. Dunod
- Fox, J., Bailenson, J. N., & Tricase, L. (2013). The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 930-938.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Ludology. org*.
- Fullerton, T., Morie, J. F., & Pearce, C. (2004). A game of one's own: Towards a new gendered poetics of digital space. *Fibreculture Internet theory+ criticism+ research*, (11).
- Gabriel Chong, Y. M., Scott Teng, K. Z., Amy Siew, S. C., & Skoric, M. M. (2012). Cultivation effects of video games: A longer-term experimental test of first-and second-order effects. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 31(9), 952-971.
- Gadassi, R., & Gati, I. (2009). The effect of gender stereotypes on explicit and implicit career preferences. *The Counseling Psychologist*, 37(6), 902-922.

- Gadrey, N., Jany-Catrice, F. & Pernod-Lemattre, M. (2005). 10. Genre et emplois non qualifiés. Dans : Dominique Méda éd., *Le travail non qualifié: Permanences et paradoxes* (pp. 197-207). Paris: La Découverte.  
<https://doi.org/10.3917/dec.meda.2005.01.0197>
- Guéraud, E. (2016, July). Cours universitaires et destins professionnels des diplômés de l'enseignement supérieur d'origine populaire. Une question de genre?. In *Congrès de l'Association Internationale des Sociologues de Langue Française* (p. np).
- Guionnet, C., & Neveu, É. (2004). *Féminins/Masculins, sociologie du genre*. Paris.
- Halberstam, J. (1998). 1. An Introduction to Female Masculinity: Masculinity without Men. In *Female masculinity* (pp. 1-44). Duke University Press.
- Henriot J. (1969), *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Héritier, F. (1996). *Masculin/féminin: la pensée de la différence*. Odile Jacob.
- Hess, E. (2021). Les nouvelles représentations des minorités dans les Jeux vidéos: enjeux et significations. *Alternative francophone: pour une francophonie en mode mineur*, 2(8), 65-82.
- Hosoda, M., & Stone, D. L. (2000). Current gender stereotypes and their evaluative content. *Perceptual and motor skills*, 90(3\_suppl), 1283-1294.
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex roles*, 56(3-4), 141-148.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- Juul, K. (1998). "A clash between game and narrative". Digital art and culture conference, Bergen, Norvège.
- Kaplan, T., Rauch, J., & Miller, M. (2016). Gender differences in movie superheroes' roles, appearances, and violence.
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo?. *Game studies*, 2(2), 1-12.
- Koenig, A. M. (2018). Comparing prescriptive and descriptive gender stereotypes about children, adults, and the elderly. *Frontiers in psychology*, 9, 1086.

- Lacombe, P. (2008). Les identités sexuées et 'le troisième sexe' à Tahiti. *Cahiers du genre*, (2), 177-197.
- Leconte, G. (2019). Théorie de la définition et jeux vidéo: règles et lois dans l'expérience vidéoludique. *Sciences du jeu*, (11).
- Lemaine, J. M. (1965). Dix ans de recherche sur la désirabilité sociale. *L'année psychologique*, 65(1), 117-130.
- Leyens, J. P. (1983). *Sommes-nous tous des psychologues?: approche psychosociale des théories implicites de la personnalité* (Vol. 119). Éditions Mardaga.
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication research*, 31(5), 499-523.
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., & Ratan, R. A. (2009). A content analysis of female body imagery in video games. *Sex roles*, 61(11-12), 824.
- Mattelart, A., & Neveu, E. (2003). *Introduction aux cultural studies* (p. 1). Éditions La Découverte.
- Mead, M. (1963). Mœurs et sexualité en Océanie. *Revue Française de Sociologie*, 4(2), 224.
- Medina, P. (2020). Kratos, Mythical Father. *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, 43(4), 90-98.
- Meunier, S. (2017). Les recherches sur le jeu vidéo en France: Émergence et enjeux. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3(3), 379-396.  
<https://doi.org/10.3917/rac.036.0379>
- Miller, M. K., & Summers, A. (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex roles*, 57(9), 733-742.
- Morisset, T. (2019). De quoi le jeu vidéo est-il l'art ?. *Nectart*, 1(1), 38-45.  
<https://doi.org/10.3917/nect.008.0038>
- Morley, C. & Collet, I. (2017). Femmes et métiers de l'informatique : un monde pour elles aussi. *Cahiers du Genre*, 62(1), 183-202. doi:10.3917/cdge.062.0183.
- Mulvey, L. (1989). Visual pleasure and narrative cinema. In *Visual and other pleasures* (p.14-26). Palgrave MacMillan, London

- Nielson Company. (2009). The state of the video game. En ligne :  
[https://www.nielsen.com/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/stateofvgamer\\_040909\\_fnl.pdf](https://www.nielsen.com/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/stateofvgamer_040909_fnl.pdf)
- Oakley, A. (2015). *Sex, gender and society*. Ashgate Publishing, Ltd..
- Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7), 537-542.
- Rodrigues da Silva Neto, A. (2020). Lara Croft and Jill Valentine: understanding the representation of female protagonists in triple-A video games in the# MeToo Era.
- Rufat, S., Ter Minassian, H., & Coavoux, S. (2014). Jouer aux jeux vidéo en France. *LEspace géographique*, 43(4), 308-323.
- Sofer, C., & Thibout, C. (2015). La division du travail selon le genre est-elle efficiente? Une analyse à partir de deux enquêtes Emploi du temps. *Economie et statistique*, 478(1), 273-304.
- Stoller, R. J. (2020). *Sex and gender: The development of masculinity and femininity*. Routledge.
- Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs. (2020). Bilan Marché 2020.  
<https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-video-2020>
- Terlecki, M. S., & Newcombe, N. S. (2005). How important is the digital divide? The relation of computer and videogame usage to gender differences in mental rotation ability. *Sex roles*, 53(5), 433-441.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. La découverte.
- Triclot, M. (2013). Game studies ou études du play?. Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul. *Sciences du jeu*, (1).
- Triclot, M. (2015). Où passe le genre? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma. Dans F. Lignon (Dir), *Genre et jeux vidéo* (p.19-36). PUM
- Williams, J. E., & Bennett, S. M. (1975). The definition of sex stereotypes via the adjective check list. *Sex roles*, 1(4), 327-337.
- Wittig, M. (1980). On ne naît pas femme. *Questions féministes*, (8), 75-84.

Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human communication research*, 33(3), 271-290.

Zabban, V. (2012). Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 3(3-4), 137-176.

<https://doi.org/10.3917/res.173.0137>

## **B. PRESSE :**

Allsup, M. (2021 July 22). Activision Blizzard sued over ‘Frat boy’ culture, Harassement.

*Bloomberg Law*. <https://news.bloomberglaw.com/daily-labor-report/activision-blizzard-sued-by-california-over-frat-boy-culture>

Bailey, D. (2020). Ubisoft dev say they fought playable torture scenes and were told to minimize female protagonists. *Pcgamesn*. <https://www.pcgamesn.com/assassins-creed-odyssey/kassandra-ubisoft-female-protagonist>

Beaussart, A. (2020 février 28). Twitch, ce n’est pas que du gaming !. *Journal du net*.

<https://www.journaldunet.com/ebusiness/crm-marketing/1489369-twitch-ce-n-est-pas-que-du-gaming/>

Barash, A. (2018 mars 9). Les jeux vidéo devraient couper le cordon avec l’industrie de l’armement. *Slate*. Traduit par Nau Hean-Clément.

<http://www.slate.fr/story/158596/jeux-video-fusillades-armes>

Breton, J. (2020 Décembre 14). Quelle place pour les personnes noires dans les jeux vidéo en 2020 ? *Daily Geek Show*. <https://dailygeekshow.com/personnes-noires-jeux-video/>

Checola, L. (2012, août 23). Lara Croft et le sexisme des gamers. *Le monde*.

[https://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/08/23/lara-croft-une-icone-malmenee\\_1749046\\_651865.html](https://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/08/23/lara-croft-une-icone-malmenee_1749046_651865.html)

Graser, M. (2013 octobre 1). Videogame Biz : Women still very Much in Monirity. *Variety*.

<https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/>

Indee. (2021 06 02). Horizon Forbidden West : Pourquoi le visage d’Aloy interpelle autant ?

*Jeuxvideo.com*. <https://www.jeuxvideo.com/news/1415838/horizon-forbidden-west-pourquoi-le-visage-d-aloy-interpelle-autant.htm>

Louvigny, A. (2021 20 Février). Pourquoi tant d'effolement autour de Lady Dimitrescu, la géante plantureuse et démoniaque du jeu vidéo Resident Evil Village ? *RTBF*.

[https://www.rtf.be/info/medias/detail\\_pourquoi-tant-d-affolement-autour-de-lady-dimitrescu-la-geante-plantureuse-et-demoniaque-du-jeu-video-resident-evil-village?id=10702026](https://www.rtf.be/info/medias/detail_pourquoi-tant-d-affolement-autour-de-lady-dimitrescu-la-geante-plantureuse-et-demoniaque-du-jeu-video-resident-evil-village?id=10702026)

MalloDellic. (2021 06 01). Far Cry 6 : Ubisoft revient sur ses propos et assume le côté politique du jeu. *Jeuxvidéo.com*. <https://www.jeuxvideo.com/news/1415224/far-cry-6-ubisoft-revient-sur-ses-propos-et-assume-le-cote-politique-du-jeu.htm>

Ronfaut, L. (2020 juillet 12). Dans les jeux vidéo et sur les réseaux sociaux, les muscles font mauvais genre. *Libération*. [https://www.liberation.fr/planete/2020/07/12/dans-les-jeux-video-et-sur-les-reseaux-sociaux-les-muscles-font-mauvais-genre\\_1793988/](https://www.liberation.fr/planete/2020/07/12/dans-les-jeux-video-et-sur-les-reseaux-sociaux-les-muscles-font-mauvais-genre_1793988/)

Vaillant, C. (2019). Elle utilise la VR pour ses peintures et le résultat est bluffant. *Huffington post*. En ligne : [https://www.huffingtonpost.fr/entry/elle-utilise-la-vr-pour-peindre-et-le-resultat-est-bluffant\\_fr\\_5d89e82be4b0938b5933f7f8](https://www.huffingtonpost.fr/entry/elle-utilise-la-vr-pour-peindre-et-le-resultat-est-bluffant_fr_5d89e82be4b0938b5933f7f8)

### **C. YOUTUBE :**

Sarkeesian, A. (2011). Women in Refrigerators (Tropes vs Women)

<https://www.youtube.com/watch?v=DInYaHVSLr8>

Sarkeesian, A. (2013). Damsel in distress : Part 2 – Tropes vs Women in video games.

[https://www.youtube.com/watch?v=toa\\_vH6xGqs&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=2)

Sarkeesian, A. (2013b). Ms. Male Character – Tropes vs Women in Video Games.

<https://www.youtube.com/watch?v=eYqYLfm1rWA>

Sarkeesian, A. (2014a). Women as Background decoration part 1 – Tropes vs Women in video game.

[https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwedvsg&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwedvsg&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=6)

Sarkeesian, A. (2014b). Women as Reward – tropes vs Women in video Game.

[https://www.youtube.com/watch?v=QC6oxBLXtkU&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=QC6oxBLXtkU&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=8)

Sarkeesian, A. (2016a). Lingerie is not Armor – Tropes vs Women in video game.

[https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA\\_x88&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaZWIYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88&list=PLn4ob_5_ttEaZWIYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=7)

Sarkeesian, A. (2016b). Body Language & the male gaze – tropes vs Women in video Game.

[https://www.youtube.com/watch?v=QP0la9SEdXQ&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaZWIYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=QP0la9SEdXQ&list=PLn4ob_5_ttEaZWIYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=8)

SELL. (2017a). [Documentaire] Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo (1/3).

<https://www.youtube.com/watch?v=Yx9ff7dOthY&t>

SELL. (2017b). [Documentaire] Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo (2/3).

<https://www.youtube.com/watch?v=nK0pepWGSto&t>

#### **D. ENCYCLOPÉDIE EN LIGNE :**

Anita Sarkeesian. (2021f). *Wikipédia*. En ligne :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Anita\\_Sarkeesian](https://fr.wikipedia.org/wiki/Anita_Sarkeesian)

Color Blind. (2021). *Wiktionnaire*. En ligne : [https://fr.wiktionary.org/wiki/color\\_blindness](https://fr.wiktionary.org/wiki/color_blindness)

Controverse du Gamergate. (2021g). *Wikipédia*. En ligne :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Controverse\\_du\\_Gamergate](https://fr.wikipedia.org/wiki/Controverse_du_Gamergate)

Femme dans l'univers du jeu vidéo. (2021e). *Wikipédia*. En ligne :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Femme\\_dans\\_l%27univers\\_du\\_jeu\\_vid%C3%A9o](https://fr.wikipedia.org/wiki/Femme_dans_l%27univers_du_jeu_vid%C3%A9o)

Hétéronormativité. (2021a). *Wikipédia*. En ligne :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/H%C3%A9t%C3%A9ronormativit%C3%A9>

Jeu vidéo. (2010). Dans *Office Québécois de la langue française*.

[http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=8355614](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8355614)

Jeu vidéo. (2021b). *Wikipédia*. En ligne : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_vid%C3%A9o](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o)

Jeu vidéo. (s.d.). Dans *L'internaute*. En ligne :

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/jeu-vidéo/>

Jeu vidéo. (s.d.). *Larousse* en ligne. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

OXO (jeu vidéo). (2021c). *Wikipédia*. En ligne :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/OXO\\_\(jeu\\_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/OXO_(jeu_vid%C3%A9o))

Représentation des genres dans les jeux vidéo. (2021h). *Wikipédia*. En ligne :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Représentation\\_des\\_genres\\_dans\\_les\\_jeux\\_vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Représentation_des_genres_dans_les_jeux_vidéo)

Tennis for two. (2021d). *Wikipédia*. En ligne : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Tennis\\_for\\_Two](https://fr.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two)

## **E. JEUX VIDÉO :**

Alcorn, A. et Bushnell. N. (1972). Pong

Ankama Games. (2004). Dofus

Behaviour Interactive. (2016). Dead by Daylight

Bioware. (2007-2017). Mass Effect

Capcom. (1991). Street Fighter II : The World Warrior.

Capcom. (2021). Resident Evil Village.

Code Design, Crystal Dynamics et Eidos montréal. (1996-2018). Tomb raider.

Dontnod Entertainment. (2015-2021). Life is Strange

Guerillas Games. (2017). Horizon : Zero Dawn

Guerillas Games. (2021). Horizon : Forbidden West

InnerSloth. (2018). Among Us

Insomniac Games. (2018-2020). Marvel's Spider Man

Maxis et The sims studio. (2000-2018). Les sims

Media Molecule. (2020). Dreams

Naughty Dog. (1996). Crash Bandicoot

Naughty Dog. (2007-2017). Uncharted

Naughty Dog. (2020). The Last of Us Part II

Ninja Theory. (2017). Hellblade: Senua's Sacrifice

Nintendo. (1986). Metroid

Nomada Studio. (2018). Gris

PlatinumGames. (2009-2018). Bayonetta

Russel, S. et al. (1962). SpaceWar !

SCE Santa Monica Studio. (2005-2018). God of War

ThatGameCompany. (2012). Journey

TMG Studios B.V. (2017-2021). We were here

Ubisoft. (2007-2020). Assassin's Creed.

# **ANNEXE**

---

Tableau 2 : Codage complet utilisé sur QDA Miner Lite

Catégorie	Sous-catégorie	Code	Description
Données Démographiques	/	Âge	Âge du sujet
		Genre	Genre dans lequel le sujet se reconnaît
		Etudes	Etudes que le sujet a suivies. Plus haut diplôme obtenu
		Travail	Emploi du sujet
Consommation de Jeux vidéo	Raisons de jouer	Raisons positives	Raisons qui font que le sujet joue aux JV
		Raisons négatives	Raisons qui font que le sujet ne joue pas aux JV ou déprécie les JV
		Raisons	Raisons de sa consommation de jeux vidéo
	Consommation	Connaissances	Connaissances du sujet sur les jeux vidéo. S'il en connaît un peu, beaucoup. Si c'est diversifié ou non.
		Consommation de JV	Consommation estimée de jeux vidéo par le sujet
		Temps	Temps consacré à jouer
		Quantité	Quantité de jeux joués ou en possession
		Commencé	Si le sujet a commencé à jouer récemment ou non
		Titre	Titres de jeux vidéo donnés par le sujet
		Types de JV	Types de jeux vidéo donnés par le sujet Ex : FPS; RTS; Visual Novel; Simulation; Gestion; MMO; RPG; etc.
		Consommation de vidéo	Consommation de vidéo sur le thème des JV par le sujet
	Préférence	Aime jouer	Ce que le sujet préfère comme jeu
		N'aime pas jouer	Ce à quoi le sujet n'aime pas jouer
	Partenaire	Ce à quoi et comment jouent les proches du sujet	
Personnages	Incarnation	Aime incarner	Ce que le sujet dit aimer incarner
		N'aime pas incarner	Ce que le sujet dit ne pas aimer incarner
		Choix d'incarnation	Ce que le sujet choisit d'incarner
	Identification	id négative	Les raisons pour lesquelles le sujet ne s'identifie pas à son personnage
		Id positive	Les raisons qui font que le sujet s'identifie à son personnage

		Projection	Si le sujet se projette plus qu'il ne s'identifie à son personnage
	Description	Pers Fem Pos	Personnage Féminin décrit de façon positive
		Pers Fem Neg	Personnage féminin décrit de façon négative
		Pers Fem Neutre	Personnage Féminin décrit de façon neutre
		Pers Masc Pos	Personnage masculin décrit de façon positive
		Pers Masc Neg	Personnage masculin décrit de façon négative
		Pers Masc Neutre	Personnage Masculin décrit de façon neutre
		Pers Pos	Personnage décrit de façon positive
		Pers Neg	Personnage décrit de façon négative
		Pers Neutre	Personnage décrit de façon neutre
		Caractéristiques masculines	Le personnage a des caractéristiques masculines : Musculature, stature, comportement etc.
		Caractéristiques Féminines	Le personnage a des caractéristiques féminines : Maternité, formes, attitudes...
		Sans caractéristiques	Le personnage est décrit comme n'ayant pas ou peu de caractéristiques genrées
		Raison du choix	Histoire
	Apparence		Le sujet dit vouloir incarner ce personnage pour son apparence physique
	Habitude		Il incarne ce type de personnage par habitude
	Charisme		Le sujet incarne ce personnage car celui-ci est charismatique, important
	Ressemble		Le sujet incarne ce personnage car il lui ressemble ou ressemble à quelqu'un qu'il connaît
	Ne ressemble pas		Le sujet incarne ce personnage car il ne lui ressemble pas.
	Diversité		Le sujet avait ou non le choix de prendre ce personnage ou un autre
	Idéalisation		Le sujet veut incarner une version idéalisée de lui même
	Gameplay		Le sujet choisit ce personnage pour les avantages, le gameplay, les spécificités qu'il possède
	Nom	Noms de personnages donnés par le sujet	
Genre des Jeux vidéo	Jeux vidéo genrés	JV genré neutre	Les JV sont genrés comme neutre
		JV genré masculin	Les JV qui sont genrés comme masculin

	JV genré féminin	Les jeux vidéo qui sont genrés comme féminins
Jeux vidéo Joués	JV joué neutre	Les JV qui sont joués par tout le monde
	Jv joué hommes	Les jeux vidéo qui sont joués par des hommes
	JV Joué femmes	Les jeux vidéo qui sont joués par des femmes
Explication genre : Cible	Jeux ciblent les hommes	Les jeux vidéo s'adressent aux hommes
	Jeux ciblent les filles	Certains jeux ciblent les filles (et non les femmes)
	Jeux ciblent les femmes	Certains jeux ciblent les femmes
	Jeux ciblent mixte	Certains jeux ne ciblent personne en particulier
	Jeux ne ciblent personne	Les jeux ne ciblent personne en particulier
	Femmes moins intéressées	Les femmes sont moins intéressées par certains jeux
Explication genre : Eléments	Élément Fem JV	Les jeux vidéo comportent des éléments que l'on peut rattacher au féminin
	Éléments Masc JV	Les jeux vidéo comportent des éléments que l'on peut rattacher au masculin
	Éléments mixtes JV	Les jeux vidéo comportent des éléments que l'on peut rattacher au masculin et au féminin
	Identification au pers	L'identification ou non au personnage donne un genre au JV
	Présence perso fem	Le jeu représente ou non des personnages féminins qui peuvent être éventuellement ou non incarnés
	Majorité masc	Les jeux vidéo sont masculins ou mixte parce qu'il y a une majorité de joueur
	Honte	Les hommes auraient honte de jouer à certains jeux estampillés "pour filles"
	Éducation/société	Les différences que l'on observe dans la consommation des JV sont dues à l'éducation, à la société
	Manque représentation	Les femmes jouent moins aux JV parce qu'il y a moins de personnages féminins
Critique	Perso Fem Plus	Les personnages féminins sont un plus
	Monsieur madame	Les personnages féminins sont assez mal intégrés aux jeux. Juste un skin féminin sur un personnage masculin
	Critique JV genré	Le sujet critique, remet en question l'aspect genré des JV
	Ne se pose pas la question	Le sujet ne se pose pas la question de l'aspect genré des JV, ou n'y accorde pas beaucoup d'importance
Conséquence	Anonymat	Les joueuses sont plus souvent anonymes ou considérées comme des hommes dans les JV

		Exclusion	Les femmes sont exclues, ou s'excluent-elles même, des JV
		Moins visibles	Les femmes/joueuses sont moins visibles dans les JV
Evolutions	Rôles	Rôle communauté	Rôle estimé de la communauté de joueurs et joueuses
		Rôle développeurs	Le rôle estimé des développeurs
	Changements	Changement représentation	Si les représentations ont changé
		Changement pub	Si la publicité des JV a évolué
		Changement Gameplay/tech	Si le gameplay et la technique ont changés
		Changement de public	La population de joueuses et joueurs évoluent, il y'a plus de l'un dans tel domaine et l'autre dans d'autres. (de plus en plus de garçons sur les jeux de simulations; de plus en plus de filles sur les jeux de tirs etc.)
		Changement thème	Le thème du jeu a changé. Il est plus tourné vers l'humour par exemple
		Changement Consommation	Il y a plus ou moins de choix de jeux qu'avant, les habitudes de consommations sont différentes
		Effets Pos Changements	Effets positifs des changements
		Effets Neg changements	Effets négatifs des changements
Pas de Changement	Le sujet n'observe pas de changement sur au moins un point		
Sexisme	Place des femmes	Positif	
		Négatif	
	Stéréotypes	Stéréotypes sexistes Fem	Stéréotypes sexistes à l'encontre des femmes. Les femmes font la cuisine, cherchent le prince charmant, aiment les animaux...
		Stéréotypes sexistes Masc	Stéréotypes sexistes masculins
	Conséquences	Nuit à l'immersion	Le sexisme nuit à l'immersion
		Exclusion des femmes	le sexisme a pour conséquence d'empêcher les femmes de s'intégrer dans le milieu
		Cercle vicieux	Le sexisme, l'hypersexualisation etc. forment un cercle vicieux. Plus il y'en a, plus il y'en aura.
	Origine	Communauté	La communauté produit du sexisme

		Développeurs	Les studios créent du sexisme
		Société, éducation	C'est l'éducation, la société qui induisent le sexisme chez les individus
		Jeux	Certains jeux font plus usage de la sexualisation que d'autres
		Économique	La sexualisation des personnages féminins a pour objectif de faire vendre
		Pas de connaissance	Le sujet n'a pas de connaissances, n'est pas au courant de certains éléments sur le sexisme. Il peut ne pas avoir conscience du pourcentage de femmes dans le secteur du JV etc.
	Représentation	Sexualisation	Les personnages sont sexualisés
		Non sexualisé	Les personnages ne sont pas sexualisés
		Muscles	les personnages sont musclés
		Toujours pareil	Les hommes et/ou les femmes sont souvent/toujours représentés de la même manière
	/	Neutre masculin	Quand le masculin l'emporte sur le féminin, qu'il est considéré comme la base, le neutre
	Appréciation	Aime sexualisation	Le sujet dit apprécier la sexualisation des personnages
		N'aime pas sexualisation	Le sujet dit ne pas aimer la sexualisation, ou ne pas s'y intéresser
		sexism blind	le sujet ne voit pas de sexisme de faon générale ou sur un élément en particulier
	Vécu	A déjà vécu	A déjà vécu une situation de sexisme
		N'a pas vécu	N'a pas déjà vécu une situation de sexisme
		Craint	Craint de vivre une situation de sexisme
		Risques	Les lieux/jeux où on risque de vivre une situation de sexisme
	Prémunir	Silence	Ne pas parler ou donner son genre permet de se protéger du sexisme
		Groupe	Jouer avec des personnes de confiance permet de ne pas subir de sexisme
	Féminisme	Représentions positive du féminisme	Egalité économique
Egalité droit			Le féminisme lutte pour l'égalité en droit entre les H et les F
Lutte contre le sexisme			Le sujet dit lutter contre le sexisme d'une manière ou d'une autre
Égalité compétences			Il faut considérer les gens par leur compétence. Hommes et femmes sont tout autant compétent.

	Nécessaire	Le féminisme est quelque chose de nécessaire
Représentation négative du féminisme	Essentialisme Bio	Il y a une différence biologique, naturelle entre les H et les F. Lutter contre n'est pas une bonne chose
	Féminisme Extrémiste	Le féminisme va parfois trop loin
	Quotas	N'aime pas les quotas
	Que l'intérêt des femmes	Le féminisme ne protège que les femmes.
	Égalitarisme	Le sujet prône l'égalitarisme
Considère	Se considère	Est-ce que le sujet se considère comme féministe ?
	Ne se considère pas	Est-ce que le sujet ne se considère pas comme féministe
	Image féminisme	Le féminisme est quelque chose de mal vu
Action	Militantisme	Ce que le sujet fait qui peut être considéré comme du militantisme féministe
	S'est renseigné	Le sujet dit s'être renseigné sur le féminisme
	Méconnaissance	Le sujet parle des méconnaissances sur le féminisme ? Les genres non binaire etc.
.	Oui, mais	Les personnes sont pour, ou plutôt pour le féminisme, mais...

Faculté de Philosophie, d'Arts et Lettres (FIAL)

## *L'évolution des représentation genrées dans les jeux vidéo*

Les jeux vidéo sont l'une des industries du divertissement les plus florissantes de nos sociétés. Ils promettent à tout un chacun de vivre des aventures formidables, de découvrir de nouveaux mondes, de rencontrer de nouvelles personnes, réelles ou fictives, ou encore de partager des moments avec nos proches. Pour autant, cette activité reste extrêmement genrée, de sorte que ce sont surtout les hommes qui en profitent, de par un marketing qui les cible davantage, des activités généralement associées aux hommes et des représentations masculines et féminines à même de leur plaire. Ces jeux vidéo ont pendant longtemps véhiculé une idéologie masculine militarisée qui ont pu faire le succès, mais qui ont induit une exclusion des femmes de ce milieu.

Malgré cela, les femmes sont de plus en plus présentes dans ce milieu, tant dans l'industrie même que manette en main. Les personnages féminins gagnent le devant de la scène et troquent leur hypersexualisation pour un meilleur développement de leur personnalité et de leurs relations. Ce mémoire aura comme objectif de vérifier si ces changements dans la représentation des personnages est constatée par les joueurs et joueuses, mais également si leur réception, bonne ou mauvaise, peut être mise en lien avec des connaissances sur le féminisme. Pour répondre à cette question, nous nous sommes intéressés aux propos de 11 joueurs et joueuses et avons répertoriés leurs habitudes de consommation et leur relation avec leur avatar.

Les entretiens menés nous ont permis de remarquer des tendances chez les participant-es qui, bien qu'étant peu impliqués dans les mouvements féministes, témoignent d'une connaissance générale de ceux-ci et d'une acceptation et appréciation des évolutions dans le milieu. Nos résultats ne valident pas notre question de recherche mais apportent un éclairage sur l'influence du genre sur la compréhension et le vécu des médias.

Alexandre Fregona