

# **EXPÉRIMENTER ET DÉPASSER LES STÉRÉOTYPES DE SEXE DANS LES JEUX VIDÉO**

La question du genre a toujours fait partie des nombreux chevaux de bataille de PAC. Dans sa toute dernière campagne « Semons des possibles », PAC a d'ailleurs abordé avec le MOC et le CAL la question du sexisme au travers de la promotion d'expériences et d'actions de résistances.

Production culturelle contemporaine par excellence, le jeu vidéo n'échappe pas aux nombreux stéréotypes de genre qui nous entourent. C'est pourquoi nous avons recueilli l'analyse de Fanny Lignon, maître de conférences en études cinématographiques et audiovisuelles à l'Université Lyon I et membre du laboratoire THALIM. Elle a en effet mené plusieurs enquêtes sur le genre et les jeux vidéo et oriente actuellement ses recherches sur le couple joueur/personnage.

Elle revient pour PAC dans cet entretien sur les stéréotypes de sexe véhiculés par ces jeux. Comment se manifestent-ils ? Comment les identifier ? Y a-t-il une spécificité dans leur perception par les joueurs qui y sont confrontés du fait même de la forme des jeux vidéo ?

**Propos recueillis par Aurélien Berthier**

Rédacteur en Chef du magazine « Agir par la Culture »

**Comment les femmes et les hommes sont-ils généralement représentés dans les jeux vidéo grand public que vous avez étudiés ?**

Vous faites bien de préciser « grand public ». Tous les jeux en effet ne sont pas le royaume du sexisme ordinaire. Quand bien même ils sont calibrés pour le grand public. Mais de fait, plus un jeu est grand public, plus on risque d'y croiser des représentations stéréotypées féminines et masculines. Dans les jeux de combat que j'ai étudiés, les personnages sont en règle générale extrêmement marqués : on sait

vraiment si on a affaire à une fille ou un garçon, le doute n'est que rarement possible. Les corps ordinaires sont excessifs. Les femmes sont féminines — elles ont de la poitrine, des hanches — tandis que les hommes sont la plupart du temps athlétiques, musculeux. Les vêtements mettent les personnages en valeur de façon différente : pour les uns, il s'agit d'être viril ; pour les autres, il s'agit d'être sexy. Sur le plan de la gestuelle aussi, il y a beaucoup à dire. Un coup de pied donné à la tête, à l'écran, ne donne évidemment pas le même rendu selon que le personnage porte un kimono ou une jupe fendue jusqu'aux oreilles !

Et puis, un autre élément dérangeant. Quand on regarde de près le groupe constitué par les personnages masculins, il se révèle bien plus varié que celui constitué par les personnages féminins. Les hommes par exemple ont le droit de vieillir. Pas les femmes. Ainsi dans les jeux de combat, tous les personnages féminins ont entre 20 et 25 ans et le corps qui va avec. Les personnages masculins sont souvent plus âgés. Parfois même très âgés — c'est le mythe du vieux sage cher aux films d'arts martiaux. Les hommes ont aussi le droit d'être diversement corpulents — un yogi sera maigre, un sumotori plus enveloppé — quand les femmes, elles, sont soumises à la tyrannie du 60-90-60. Ainsi, les personnages masculins, s'ils sont souvent beaux et/ou musclés à outrance, ont aussi le droit d'être « normaux » voire moches ou disgracieux, alors que les personnages féminins ne l'ont pas. En vidéoludie, comme l'a remarqué le sociologue Manuel Boutet, la laideur féminine est rare et constitue encore une sorte de tabou.

### **Vous relativisez ces stéréotypes sexistes, car intervient également la façon dont on joue au jeu. C'est-à-dire ?**

Les stéréotypes, dans les jeux vidéo, ne fonctionnent pas tout à fait comme dans les autres médias. Dans la pub par exemple, on va utiliser l'image d'un beau gosse pour vendre un après-rasage, d'une bimbo pour vendre une voiture. Dans les jeux vidéo, même quand les stéréotypes sexistes sont bien identifiables, la façon de jouer entre en ligne de compte et modifie le rapport qu'on entretient avec eux. Prenons un personnage masculin de bonne taille, bien découplé, portant une armure. Derrière ce personnage, il se peut qu'il y ait moi, c'est-à-dire une femme. Et ça, déjà, ça influe sur le stéréotype. Tout simplement parce que je vais jouer *dans* et *avec* ce personnage. Et parce qu'aussi, aujourd'hui, je serai cet homme, demain, cette femme, après-demain, ce monstre, etc. La façon dont on incarne son avatar, dont on va le faire bouger, agir, se mouvoir sont autant de manifestations de notre personnalité. Quand on parle des personnages de jeux vidéo, il ne faut jamais oublier cela.

Que le héros soit homme, femme ou autre, toujours il est manipulé. On peut donc avoir à l'image une fille très stéréotypée et en arrière-plan, aux commandes, un garçon. Et inversement. Un garçon peut donc se retrouver à vivre un stéréotype féminin. Une fille à vivre un stéréotype masculin. Et là, il peut se produire quelque chose du seul fait de la spécificité du média jeu vidéo. Pour jouer, en effet, il faut gagner, sans quoi le jeu s'arrête. Si le joueur veut pouvoir continuer à jouer, il doit apprendre à maîtriser le corps dans lequel il se trouve : apprendre à connaître ses points forts, ses points faibles. Si au début les moqueries peuvent aller bon train, très

vite, le joueur ne sera plus *contre* son personnage, mais *pour, avec, dans*. Et le fait de vivre ainsi un stéréotype, de l'intérieur, peut aider à le dépasser.

Attention. Je ne dis pas que les stéréotypes sont une bonne chose ni que leur déconstruction va se faire spontanément. Je dis que dans les jeux vidéo, on peut les expérimenter, à la différence, par exemple, de la publicité qui renvoie une image sur laquelle on n'a aucune prise.

### **À quelle condition pratiquer le jeu vidéo peut permettre ce dépassement des stéréotypes ?**

Si on laisse les jeunes seuls devant les jeux, sans les inciter à questionner les représentations qui s'y déploient, sans les faire réfléchir à ce qu'ils voient et vivent, il ne se passera rien de spécial. Si le média jeu vidéo porte en lui la possibilité de déconstruire les stéréotypes, encore faut-il activer cette possibilité. Et ça, c'est le rôle des éducateurs et des enseignants.

Mais comment faire ? On peut commencer simplement. En diffusant par exemple, pour lancer la discussion, la vidéo d'un extrait de jeu mettant en scène un personnage féminin stéréotypé. Cela aura pour conséquence de faire émerger les différences de perceptions des uns et des unes et pourra conduire à une première prise de conscience. On pourra continuer en projetant une vidéo mettant en scène un soldat surarmé, une représentation, gageons-le, dans laquelle beaucoup de garçons ne se retrouveront pas. Les échanges qui se produiront autour de ces images pourront amener les jeunes à identifier certains stéréotypes et à se poser des questions. On pourra aller plus encore si on les fait jouer vraiment, en demandant à un garçon d'incarner un personnage féminin stéréotypé et à une fille d'incarner un personnage masculin stéréotypé. Les jeux vidéo, à mon sens et sur ce plan, sont une chance pédagogique. Parce que les stéréotypes y sont souvent grossiers, ils sont relativement faciles à repérer, à dénoncer, à mettre à distance et peuvent ainsi, paradoxalement, aider à construire l'égalité entre les femmes et les hommes.

### **Qu'est-ce qui différencie les jeux mainstream des jeux indépendants concernant les personnages féminins ?**

Les stéréotypes sont beaucoup plus présents dans les jeux *mainstream* que dans les jeux indépendants. Par exemple, dans un jeu comme *Braid*, vous incarnez un héros qui ne correspond pas du tout aux stéréotypes virils véhiculés par les magazines. Le protagoniste est un employé de bureau un peu rondouillard, dégarni au sommet. Sa compagne l'a quitté et il se demande quelle erreur il a pu faire et comment il pourrait la réparer. Pour corriger son passé, il entreprend un voyage dans le temps. Dans *Journey*, on incarne un personnage vêtu d'une sorte de cape qui évolue dans un désert. On ne voit pas son visage. On ne connaît pas son sexe. On ne sait même pas quel est le but du jeu. Mais petit à petit, on découvre comment on peut agir sur ce monde et le modifier. C'est beau et poétique ; le plaisir est esthétique et graphique. Mais certains jeux grands publics sont assez ouverts aussi où on peut choisir le sexe de son avatar ou jouer successivement des personnages masculins et féminins. Dans *Clive Barker's Jéricho*, par exemple, un FPS un peu ancien déjà, il y a trois mecs baraqués, trois nanas bien foutues et un curé. Pour pouvoir gagner, il faudra incarner tour à tour chacun de ces personnages, car tous ont des compétences spécifiques qui sont nécessaires pour avancer dans le jeu.

**Qu'en est-il des pratiques suivant le sexe ? On a souvent l'image du « gros joueur », « *hardcore gamer* », des hommes sur console ou PC à des jeux en réseau ou des jeux de guerre de combat et de l'autre des femmes jouant plus ponctuellement à des jeux « casual » comme Candy Crush sur leurs tablettes ou leur téléphone. Est-ce exact ?**

Statistiquement, c'est encore un peu vrai, mais la réalité est plus subtile. Globalement, il y a à peu près autant de joueurs que de joueuses, mais le ratio diffère selon les jeux. Certains sont plutôt utilisés par les garçons (par exemple, *Call of Duty*) d'autres plutôt utilisés par les filles (par exemple, *Les Sims*). Mais il y a des garçons qui jouent à *Candy Crush Saga* ou à *Fable*, et des filles qui apprécient les FPS. Si la plupart des gros joueurs sont des hommes, c'est le cas aussi d'un nombre non négligeable de femmes. C'est le problème avec les statistiques. Elles ont tendance à masquer les variantes et à faire disparaître tout ce qui est à la marge.

Enfin, il ne faut pas oublier que les joueurs ne jouent pas qu'à un seul jeu et qu'ils passent d'un titre à l'autre. Beaucoup aussi jouent à plusieurs, en ligne ou dans la vraie vie. Le père avec sa fille, la sœur avec son frère, le jeune mec avec sa copine, etc. Ça permet aux garçons de pratiquer des « jeux de filles » et aux filles de pratiquer des « jeux de garçons ». Ça permet aux uns et aux autres de trouver des terrains d'entente. Quel jeu vais-je choisir pour jouer avec elle ou lui ? Il y a des points de passage en fait. Rien n'est simple ni figé.

S'ils sont très courants dans les jeux vidéo, à l'instar d'autres médias, les stéréotypes de genre sont rarement identifiés comme tels ou interrogés sur ce médium. Ils prennent pourtant des formes habituellement rencontrées dans les expressions culturelles de ces derniers siècles (Jeune fille en péril, corps féminins et masculins exacerbés, plus de variantes pour les représentations masculines que féminines, réduites à être toujours jeunes et belles...) Bref, on est souvent dans un sexisme caricatural, surtout en ce qui concerne les productions les plus « grand public » et les plus commerciales.

Cependant, s'il convient de dénoncer ces stéréotypes, Fanny Lignon nous engage à relativiser leur impact, en raison de la forme même du média. En effet, elle attire notre attention sur l'interactivité de ce médium et sur le fait que ces jeux, qui proposent aux joueurs et aux joueuses *d'incarner* ces personnages très stéréotypés, peuvent – presque paradoxalement – permettre de mettre à distance les stéréotypes, de jouer tout en se jouant de ceux-ci. À condition bien sûr qu'une éducation préventive soit pratiquée pour les repérer. Rôle de déchiffrement et d'interrogation critique dont l'Éducation permanente en général et PAC en particulier, pourrait et devrait s'emparer plus avant. Le jeu vidéo peut alors s'avérer un puissant outil, accessible à tous et présent dans le quotidien de beaucoup, pour prendre conscience de schémas de domination dans notre univers social.