

Transcription du podcast : « Idée reçue 10 : faire des jeux vidéo accessibles c'est cher et trop compliqué avec Jérôme Dupire » produit par l'université de Lille / DAPI disponible sur https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-10-faire-des-jeux-video-accessibles-cest-cher-et-trop-complique-avec-jerome-dupire/s-ztwqj5yBFk7?si=7b20ccf7fd2248928b32093fcf0981bb&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Elle prêche la parole du genre dans l'industrie du jeu vidéo. Fanny Lignon, qui a dirigé l'ouvrage Genre et jeux vidéo, dont le second volume sortira en 2026, réveille notre regard sur les images du jeu vidéo. Emportées par une partie, les représentations deviennent secondaires, et pourtant, elles sont puissantes, surtout quand elles racontent le genre. Le jeu vidéo est-il sexiste ? Est-ce que c'est un truc de mecs ? C'est l'idée reçue que nous allons creuser avec Fanny Lignon. Bonjour Fanny.

Bonjour Caroline.

Fanny, entrons tout de suite dans le vif du sujet. Pourquoi pense-t-on généralement que les jeux vidéo, c'est plutôt un univers masculin ?

La réponse à cette question est d'abord historique. C'est vrai que les jeux ont été inventés par des hommes et pour des hommes dans des laboratoires d'universités américaines. Les thèmes des premiers jeux étaient masculins, la guerre dans l'espace par exemple, des choses comme ça. Les jeux se sont d'abord développés dans des salles d'arcade, dans des cafés et dans des salles d'arcade, qui sont plutôt des lieux de socialisation masculine. Plus tard, les jeux sont arrivés sous la forme de consoles dans les familles. Et là, les filles ont commencé à s'y intéresser davantage. On le voit d'ailleurs sur les publicités destinées à vendre ces consoles où on a un garçon, une fille qui joue, souvent avec la mère et le père en arrière-plan, je pense aux premières consoles Atari. Aujourd'hui, si on prend les statistiques, on se rend compte que les filles et les garçons, les hommes et les femmes jouent à peu près autant aux jeux vidéo. Tout dépend bien sûr du type de jeu. Il y a des jeux qui sont plus masculins et des jeux qui sont plus féminins. Les jeux de gestion par exemple sont beaucoup plus féminins, les jeux de musique aussi, et il y a des jeux beaucoup plus masculins, les jeux de tir notamment. Après, il y a aussi des consoles et des supports qui sont plus ou moins masculins, plus ou moins féminins. Par exemple, la Switch et la DS, qui l'a précédé bien avant, sont plutôt des consoles féminines, tandis que la série des PlayStation, il s'agit plutôt de consoles masculines.

Justement, est-ce que la présence de personnages féminins dans les jeux vidéo, est-ce qu'ils sont prégnants ? Est-ce qu'il y en a beaucoup et de quel type ? Est-ce que si on crée un personnage féminin, on a plus de chances de toucher un public féminin ?

Là aussi, il y a une réponse historique. D'abord, à quel moment sont arrivés les personnages féminins et les personnages masculins dans des jeux. Ils sont arrivés au moment où les ordinateurs étaient capables de représenter le corps humain, ce qui n'a pas été le cas tout de suite. Je me souviens avoir joué pendant des heures à un jeu qui s'appelait Adventure sur Atari où on incarnait un chevalier qui était représenté par un pixel. Il n'empêche qu'on s'identifiait à ce carré sans aucun problème, mais ce qui était intéressant, c'est que c'était censé être un chevalier, alors qu'il n'y avait aucun marqueur masculin sur ce personnage, si ce n'est son action, donc la croyance que nécessairement, étant donné ce qu'il faisait, ça ne pouvait qu'un homme. Les personnages masculins ont toujours été majoritaires. Ils le sont encore, mais moins. Il y a un rééquilibrage qui se produit, progressif, mais on est loin d'être à parité. Là aussi, ça dépend du type de jeu, ça dépend du studio qui fait ce jeu, ça dépend de beaucoup de choses.

Est-ce que ça veut dire que les jeux vidéo véhiculent plus de stéréotypes que les autres médias par exemple ?

Non, les jeux vidéo ne véhiculent pas plus de stéréotypes que les autres médias. Il y a des stéréotypes au cinéma, à la télévision, dans les séries, dans les bandes dessinées, dans les romans, parce que ces

stéréotypes sont une émanation de la société dans laquelle on vit tout simplement, parce qu'il y a des stéréotypes dans la société. Stigmatiser les stéréotypes dans les jeux vidéo ne peut pas amener à grand-chose. Ce qu'il faut, c'est plutôt voir ce qu'on peut en faire.

Dans ton livre à paraître, *Récits vidéoludiques*, le personnage réinventé, est-ce que tu as une nouvelle réflexion sur le personnage et tu mets en avant cette évolution des personnages dans les jeux vidéo ?

Dans cet ouvrage, je parle du personnage vidéoludique et de ce qu'il permet de la façon dont il est conçu, qui est différente des personnages qu'on a eus jusque-là. C'est vrai que si on regarde les personnages de jeux vidéo, on peut se dire d'un premier abord que ce ne sont même pas des personnages, ils évoluent peu, ils n'ont pas vraiment d'intériorité, puisque l'intériorité, c'est en grande partie le joueur ou la joueuse qui la propose, même s'il y a des histoires de plus en plus qui sont écrites, mais ce n'est pas toujours le cas. En même temps, c'est ce qu'on a fait de mieux comme personnage. On n'avait jamais fait aussi bien. On a des personnages qui n'existent que quand on rentre dedans complètement, qui nous permettent d'être complètement le personnage, qui n'existent pas sans nous. Le personnage, c'est une fusion entre lui et nous. C'est quelque chose de nouveau véritablement, qui offre des possibles jusque-là qui n'ont pas été explorés.

Le fait d'incarner un personnage, féminin ou masculin, le fait de faire fusion même avec ce personnage, est-ce que ça n'exacerbe pas un petit peu le fait de véhiculer ces stéréotypes ?

Plusieurs études montrent que confronter des gens à des personnages stéréotypés, à des représentations sexistes, augmente chez les hommes hétérosexuels les réflexions, les remarques et les pensées sexistes. Si le jeu est sexualisé, ça peut aussi augmenter les pensées à caractère sexuel. Chez les femmes, quand le personnage féminin est malmené, méprisé, humilié, ça augmente les pensées négatives vis-à-vis de soi et de son image. Il faut penser que les images que l'on reçoit sont émises et sont reçues, c'est-à-dire qu'elles sont construites. Il y a du sens qui est mis dedans en quelque sorte par les créateurs, consciemment ou inconsciemment et il y a la façon dont je vais ressentir et décoder ce message qui est porté par les images. L'exemple que je donne pour expliquer ça, généralement, est celui de Lara Croft. Pour moi, Lara Croft, la première fois que je suis intervenue, c'était devant des enseignants, sur Lara Croft, je leur ai expliqué en quoi ce personnage était fondamentalement sexiste. L'une des personnes présentes m'a dit : "Pour certaines de mes élèves, ce personnage est valorisant". Je me suis dit : "Cette dame a obligatoirement raison", elle me rapporte les propos de ses élèves qui ne sauraient dire des choses fausses dans ce cas-là puisqu'il s'agit de ressenti. Effectivement, tout dépend le ressenti du personnage. Lara Croft peut effectivement être perçue d'une façon ou d'une autre. Donc, il ne faut jamais nier le ressenti des personnes et toujours le prendre en compte quand on regarde un personnage de jeu vidéo.

Finalement, tu fais du jeu vidéo, un formidable outil pour déconstruire les stéréotypes. Comment tu procèdes ?

J'utilise des jeux vidéo qui ont mauvaise réputation. Je prends les jeux où il y a beaucoup de sexisme ou parfois aussi avec des jeux où il y a beaucoup de violence pour voir comment ça se passe. L'idée est que ces jeux étant dans l'excès, il est beaucoup plus facile de les mettre à distance, donc de se rendre compte de ce qu'il y a vraiment dans ces jeux. Par exemple, avec un jeu de combat, les jeux de combat sont souvent très stéréotypés pour les femmes comme pour les hommes, les hommes aussi sont tous musclés, testostéronés. On est vraiment dans des représentations outrancières. Quand on incarne un personnage, qu'on soit homme, femme, hétérosexuel ou autre, on peut se poser la question et discuter avec d'autres. Qu'est-ce que j'ai ressenti ? Qu'est-ce que je pense de ces représentations ? Qu'est-ce que ça me fait d'être dans le corps d'un autre ? C'est précieux pour lancer une discussion. Toi, jeune fille, qu'en as-tu pensé, si on est dans une classe. Je dis jeune fille, mais ça pourrait être aussi des garçons qui pourraient être dérangés par sa présentation. Ce n'est pas du tout la même chose de regarder un personnage et d'être dedans. C'est une première chose. Ce sont aussi des choses qui peuvent aider au plan personnel.

En termes de déconstruction, en quoi c'est important ?

Le fait d'essayer, d'abord, quand les stéréotypes sont très visibles, ils sont plus faciles à mettre à distance.

C'est vrai que pour ne pas voir les stéréotypes dans un jeu de combat, il faut quand même avoir les yeux dans sa poche. Ces stéréotypes apparaissent d'autant plus quand on a un public mixte pour les regarder. Un adolescent, une adolescente, qui se cherche, qui se pose des questions sur son moi, peut ainsi expérimenter des manières d'être. Aujourd'hui, je suis dans un FPS, dans un jeu de ce type-là, je vais être brutal, celui qui fonce dans le tas. Je vais me lancer, je vais être courageux. Je ne risque pas grand-chose. Au pire, je me fais tuer et je recommence la partie après. On peut essayer des manières d'être. On peut essayer aussi des manières d'être avec les autres en ligne, quand il y a des gens en ligne. Qu'est-ce qui se passe quand je dis ceci, quand je dis cela, quand j'agis ainsi, quand j'agis cela. Si j'ai envie de changer, je pourrais, on peut ainsi essayer des personnalités.

Est-ce qu'il y a une évolution de la part de l'industrie par rapport au maniement de ces stéréotypes ? Est-ce qu'il y a une prise de conscience ?

Il y a une prise de conscience de la part de l'industrie de ces stéréotypes, on leur a fait remarquer. Même avant MeToo, ça avait commencé largement avant. Aujourd'hui, on arrive à des choses beaucoup plus lissées, notamment sur les jeux AAA, les jeux grand public qui se vendent énormément. On est en progrès. Il y a moins de stéréotypes et ils essaient d'être dans le politiquement correct. Changement de cap de la part des industriels, c'est une certitude. Est-il fondé véritablement sur un changement réel ? Je n'en sais rien et je ne me permettrai pas de me prononcer là-dessus. Simplement, il faut penser que c'est une industrie, donc un commerce, l'objectif est de vendre. Si le stéréotype ne fait plus vendre, les stéréotypes disparaissent un peu. Je dis un peu parce que cette année, par exemple, est sortie Stellar Blade, un jeu particulièrement dérangeant sur le plan des représentations. L'héroïne est une combattante. Son corps est celui d'une mannequin coréenne. Elle a un corps qui n'est absolument pas en adéquation avec ce qu'on lui demande de faire. Elle a des seins, des fesses, des jambes. Pour le coup, on n'est pas du tout dans un lissage des stéréotypes. Bien au contraire, on est sur un jeu avec un personnage très stéréotypé fait pour plaire au regard masculin, hétérosexuel, de base. Ça existe encore. Après, la plupart des jeux quand même font attention désormais à cette question. La série la plus emblématique à ce sujet est peut-être la série Assassin's Creed. Mais le sexisme résiste quand même, il n'est plus au même endroit. Selon moi, il s'est réfugié dans les applications sur téléphone portable où on a des pépites sexistes. Project Makeover bat quelques records. La jeune femme est abandonnée. Elle a un rendez-vous avec un garçon et parce qu'elle n'a pas la bonne tenue pour le rendez-vous prévu, il la jette méchamment, elle est en pleurs, etc. Il s'agit de la relooker pour qu'elle soit acceptable aux yeux de ce monsieur. L'esprit critique, c'est le mot à retenir de cette affaire.

Merci beaucoup, Fanny, pour cet entretien.

Merci à toi, Caroline.

Vous retrouverez en ligne des compléments d'informations sur cet échange et la liste préférée des jeux de Fanny. À très bientôt pour un nouvel épisode de Ludopédagogie, le podcast où l'on s'informe sur l'utilisation du jeu dans les apprentissages.