



Jeu vidéo et  
discriminations

Thomas Planques  
[thomas.planques@gmail.com](mailto:thomas.planques@gmail.com)  
<http://thomas-planques.com/teaching>

## SOMMAIRE

- Preamble
- I. Introduction
- II. Dans le jeu : représentations de genre asymétriques
- III. Dans la réalité : sexisme ordinaire
- IV. Quelle action au niveau individuel ?
- Conclusion
  
- Annexe : TP
- Annexe : Exemples de jeux



## Jeu vidéo et quoi ?

- Sexisme... et autres discriminations.
- Des oppressions réellement présentes dans l'ensemble de la société, sans que nous le percevions consciemment.
- Objectif : comprendre et formaliser ces rapports sociétaux et leur manifestation dans le jeu vidéo pour maîtriser réellement ses idées et le message que l'on transmet.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

3 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Jeu vidéo et quoi ?

Nous allons voir que **le sexisme et les discriminations en général sont une réalité autrement plus présente dans notre société que ne le perçoivent généralement les étudiants en jeu vidéo**. Ceux-ci se lancent bien souvent dans ce domaine dans le but de transmettre des émotions et des messages positifs aux joueurs. Mais est-ce si simple ?

Pas forcément, car il y a quelque chose de fondamental qui peut nous en empêcher, que nous ne voyons même pas : nous naissons dans une société structurée par des rapports de domination omniprésents. Ça peut paraître évident. Ce qui l'est moins, au-delà de cette connaissance vague, c'est comment ces rapports se manifestent précisément dans notre quotidien, quelle sont leurs causes et leurs conséquences. En effet, ces rapports sont souvent invisibles pour ceux qui ont la chance d'être du bon côté de la barrière. Mais ils sont bien plus concrets et répandus qu'on ne le pense, et ont en réalité une influence majeure sur énormément de composantes de notre vie, à petite comme à grande échelle.

Si nous ne comprenons pas ce système et notre place dans celui-ci, nous ne pouvons pas voir comment nous subissons et perpétons ces oppressions... et comment nous les retranscrivons dans nos créations, jeux vidéo par exemple. En effet, en tant que personnes en position assez privilégiées dans la société, nous pouvons très vite être amenés à acter et transmettre des schémas découlant de ces rapports de domination, donc rétrogrades et limitants pour notre public, sans même le vouloir ni en avoir conscience.

En effet, **que ses auteurs le veuillent ou non, une œuvre transmet une vision du monde et donc un message. Celui-ci a un impact sur son public** : à chacun de voir s'il ou elle souhaite maîtriser ce message ou pas ; il sera transmis dans tous les cas.

En étudiant ces rapports de domination sociétaux et leur manifestation dans le jeu vidéo, ce cours offre une sensibilisation à ces problématiques et des clés de questionnement permettant aux étudiants de mieux maîtriser la mise en forme de leurs idées, afin de réellement transmettre le message positif auquel ils et elles aspirent.

L'objectif n'est pas de rentrer dans le détail de chaque problématique, sans quoi la taille du cours aurait été décuplée, mais des liens sont donnés à l'issue de chaque section pour développer les recherches par soi-même. Les références **en gras** sont les plus accessibles et les plus importantes, à lire en priorité !

Il faut noter d'ailleurs que ce cours ne prétend aucunement apporter un propos nouveau : il se contente d'articuler les propos des multiples références mentionnées en fins de chapitres pour le présenter de manière accessible pour un public d'étudiants en jeu vidéo.

Sur ce, précisons rapidement les objectifs et méthodes de ce cours avant de rentrer dans le vif du sujet...

## Objectifs

- **Comprendre par l'exemple les enjeux sociétaux du jeu vidéo**



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### **Objectif : Comprendre par l'exemple les enjeux sociétaux du jeu vidéo**

Tout média vient de sa société et la nourrit. Une œuvre de fiction est écrite par des personnes réelles, dont les valeurs et les points de vue ont entre autres été construits par la société dans laquelle elles ont grandi : l'œuvre est donc influencée par ces valeurs, et transmet une vision du monde empreinte de celles-ci. Le jeu vidéo n'existe pas dans un vide intersidéral, il est influencé par la société et l'influence en retour ! Il est donc important d'avoir conscience de la portée sociopolitique de notre message, même (surtout ?) dans des fictions.

Pour cela, il faut donc bien garder en tête deux choses :

- Premièrement, notre société nous a transmis de nombreux schémas, dont nous n'avons même pas conscience tant nous avons baigné dedans dès notre naissance – plein de choses qui nous paraissent naturelles alors qu'elles sont construites.
- Deuxièmement, pour comprendre ces schémas, maîtriser les valeurs dont ils sont porteurs et définir lesquelles on souhaite transmettre ou non, il faut les analyser et les déconstruire.

C'est le domaine d'étude de la sociologie, et particulièrement d'une personne comme Pierre Bourdieu (attention, il vous regarde), sur les travaux duquel nous nous appuyons largement. Un domaine trop peu connu mais fondamental tant il permet de comprendre notre pensée et nos actions !

De plus, en tant que designer, il est fondamental d'être capable d'articuler et de développer un propos. Un designer doit analyser le monde et avoir des choses à dire dessus ; c'est son message, quel que soit son contenu et quelle que soit la forme qu'il prend, qui formera le cœur de son œuvre. Sans capacité de réflexion et d'analyse, il n'est pas possible d'être autre chose qu'un exécutant pour les idées des autres.

## Objectifs

- Comprendre par l'exemple les enjeux sociétaux du jeu vidéo
- **Obtenir des clés de lecture applicables à notre métier mais aussi ailleurs**

### **Objectif : Obtenir des clés de lecture applicables à notre métier mais aussi ailleurs**

On l'aura compris, la compréhension de certains schémas (ici, discriminatoires) dans lesquels nous sommes tous impliqués permettra de développer son sens critique d'une manière applicable à notre métier de conception de jeu, mais aussi, au-delà, en tant qu'acteur d'une société au sens large.

Gardons ici à l'esprit qu'on n'aborde qu'une facette du problème, mais celle-ci est illustrative de dynamiques que l'on retrouve littéralement partout. Par exemple, en sortant, à vous de regarder activement autour de vous : publicités, films, BD, conversations... Vous trouverez vite des similitudes avec le contenu de ce cours !

## Objectifs

- Comprendre par l'exemple les enjeux sociétaux du jeu vidéo
- Obtenir des clés de lecture applicables à notre métier mais aussi ailleurs
- **Comprendre les causes et les conséquences de son attitude pour apprendre à la remettre en question**

### **Objectif : Comprendre les causes et les conséquences de son attitude pour apprendre à la remettre en question**

Savoir se remettre en question est fondamental pour évoluer – dans tous les domaines, de manière constante, professionnellement et personnellement. Il y aura sans doute besoin de le faire souvent au long de ce cours : ça pourra être difficile quand on parlera de conceptions profondément ancrées et assez personnelles.

La clé sera donc d'être capable de considérer une pensée différente voire opposée à la sienne propre, sans se sentir attaqué par celle-ci. Plus facile à dire qu'à faire, mais indispensable !

Nous allons aussi parler de sujets liés à des champs d'étude comme la sociologie : ce sont des domaines généralement peu connus des étudiants. Ne pas connaître quelque chose n'est pas un problème, il suffit d'en prendre acte. L'important est de fuir cette croyance trop répandue qu'on peut avoir un avis sur tout : elle nous amène souvent à proférer avec assurance des avis sur des domaines qu'on n'a jamais étudiés. Mais regardons cette pratique en face deux minutes : comment croire que se limiter à lancer des préjugés un peu au hasard permet d'avoir une pensée significative sur un domaine sur lequel des centaines de gens ont écrit des milliers de pages ? Peut-être qu'il vaudrait mieux assumer qu'on ne peut pas tout connaître, et écouter pour au moins se faire un avis renseigné ?

En se mettant ainsi dans une position d'écoute sereine, on se donne l'occasion d'apprendre et de construire sa pensée. On permet à des points de vue différents, voire opposés, de nous enrichir plutôt que nous agresser.

## Objectifs

- Comprendre par l'exemple les enjeux sociétaux du jeu vidéo
- Obtenir des clés de lecture applicables à notre métier mais aussi ailleurs
- Comprendre les causes et les conséquences de son attitude pour apprendre à la remettre en question
- **Se sentir « Responsable mais pas coupable »**

### **Objectif : Se sentir « Responsable mais pas coupable »**

Dans l'optique de cette remise en question, l'on va très probablement se rendre compte qu'on a soi-même participé activement à des dynamiques oppressives sans le vouloir : ça peut être déstabilisant, et c'est normal.

L'idée du « Responsable mais pas coupable » est la clé ici : le sentiment de culpabilité nous braque, nous pousse à nous défendre au détriment du reste, et nous empêche de réfléchir objectivement. Mieux vaut donc l'écarter.

Le fait d'avoir parfois des attitudes négatives ne fait pas de nous des personnes intrinsèquement mauvaises : ces attitudes sont généralement causées simplement par ignorance. Bonne nouvelle : en prenant les propos de manière neutre avec comme seul objectif de comprendre et d'évoluer, nous devenons capables de modifier notre action !

L'enseignant ayant compilé ce cours est d'ailleurs lui-même un homme blanc hétérosexuel aisé, et fait donc partie de la classe dominante dont certains membres participent au système dont il parle : l'idée n'est pas de stigmatiser des personnes individuellement, mais d'analyser le système dans lequel on se place.

## Objectifs

- Comprendre par l'exemple les enjeux sociétaux du jeu vidéo
- Obtenir des clés de lecture applicables à notre métier mais aussi ailleurs
- Comprendre les causes et les conséquences de son attitude pour apprendre à la remettre en question
- Se sentir « Responsable mais pas coupable »
- **Acquérir des clés d'analyse comme les notions de tendance de fond et d'ordres de grandeurs**

### **Objectif : Acquérir des clés d'analyse comme les notions de tendance de fond et d'ordres de grandeurs**

Nous allons nous situer dans un niveau global, parler de systèmes à grande échelle. Face à cela, nombre d'entre nous ont une tendance naturelle à chercher des contre-exemples (« oui mais dans {exemple au hasard}, ça ne marche pas comme ça »), ce qui peut être une saine attitude critique. Mais celle-ci doit impérativement s'accompagner de la notion d'ordre de grandeur pour donner des résultats crédibles : en effet, l'existence de contre-exemples isolés n'invalide pas une tendance dominante. Pour caricaturer, si une règle s'applique à 99% des éléments d'un système, l'existence de 1% de contre-exemples ne signifie pas que cette règle n'existe pas et n'a pas une emprise globale.

On ne dit pas dans ce cours « Absolument TOUT fonctionne comme ça » – seulement qu'il existe des tendances majoritaires. Après, oui, il y a toujours des contre-exemples, des tendances opposées, et heureusement d'ailleurs.

Mais il faut garder à l'esprit les ordres de grandeur respectifs des tendances entre elles, car mettre deux phénomènes à égalité quand l'un se produit presque systématiquement et l'autre très sporadiquement amène forcément à des conclusions faussées. Une notion à garder en tête qui répondra à bon nombre des questions qui sont communément posées quand on aborde ces sujets !

## Objectifs

- Comprendre par l'exemple les enjeux sociétaux du jeu vidéo
- Obtenir des clés de lecture applicables à notre métier mais aussi ailleurs
- Comprendre les causes et les conséquences de son attitude pour apprendre à la remettre en question
- Se sentir « Responsable mais pas coupable »
- Acquérir des clés d'analyse comme les notions de tendance de fond et d'ordres de grandeurs
- **Intégrer la notion de critique constructive**

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

9 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Objectif : Intégrer la notion de critique constructive

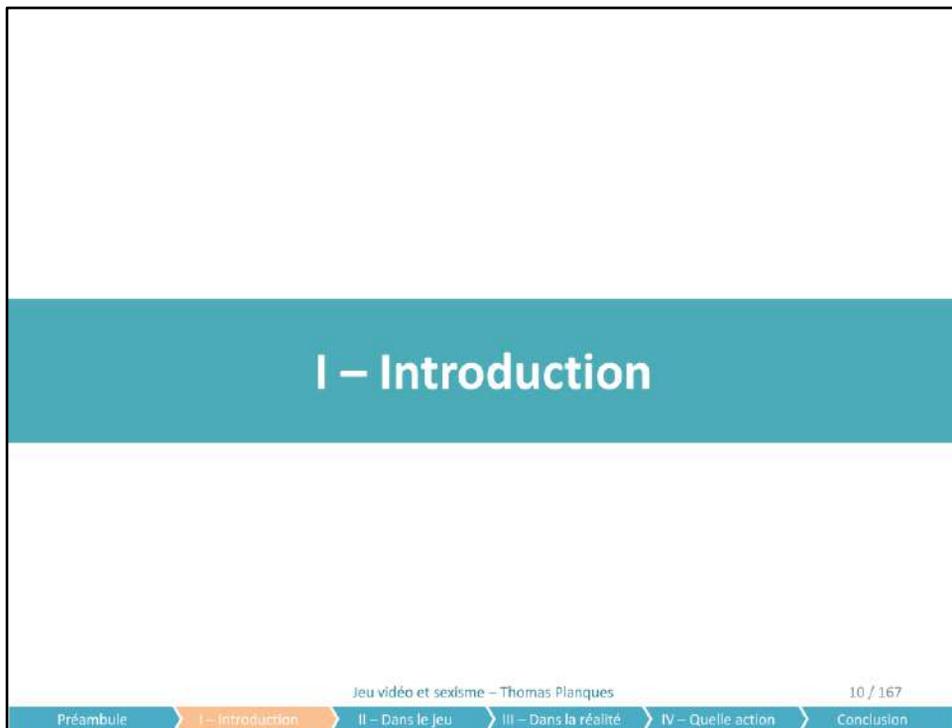
Le but n'est aucunement de diaboliser le jeu vidéo, mais d'éveiller l'esprit critique des étudiants en passant par ce domaine qu'ils et elles connaissent bien et qui constitue leur projet professionnel.

Pendant des décennies, notre média a subi tellement d'attaques plus ou moins infondées que de nombreux passionnés de jeu vidéo ont le réflexe de rejeter en bloc toute critique. Mais il faut ouvrir son esprit et se prémunir contre ce réflexe, en faisant la différence entre la critique aveugle qui détruit, et la critique constructive qui fait évoluer.

Une critique constructive consiste à faire remarquer un problème, analyser ses causes, son fonctionnement et ses conséquences. L'objectif étant de résoudre le problème, elle est idéalement accompagnée de propositions de solutions. N'ayant pas pour objectif de minimiser l'entité dont il est question (le jeu vidéo dans notre cas, ou, dans l'exemple d'une critique de l'attitude de quelqu'un, la personne elle-même) mais bien au contraire de la respecter, la critique constructive ne résume pas cette entité au problème étudié, car elle est généralement bien plus vaste et complexe que ce seul problème. Ainsi, cet exposé et les auteurs qui y sont cités en référence critiquent les dynamiques discriminatoires dans le jeu vidéo, mais jamais le jeu vidéo en lui-même. La différence est fondamentale car les réactions de défense sont souvent causées précisément par un amalgame à ce niveau. La critique constructive, en souhaitant remédier au problème d'une entité plus grande que ce problème, a ainsi pour objectif non de détruire cette entité, mais de l'élever.

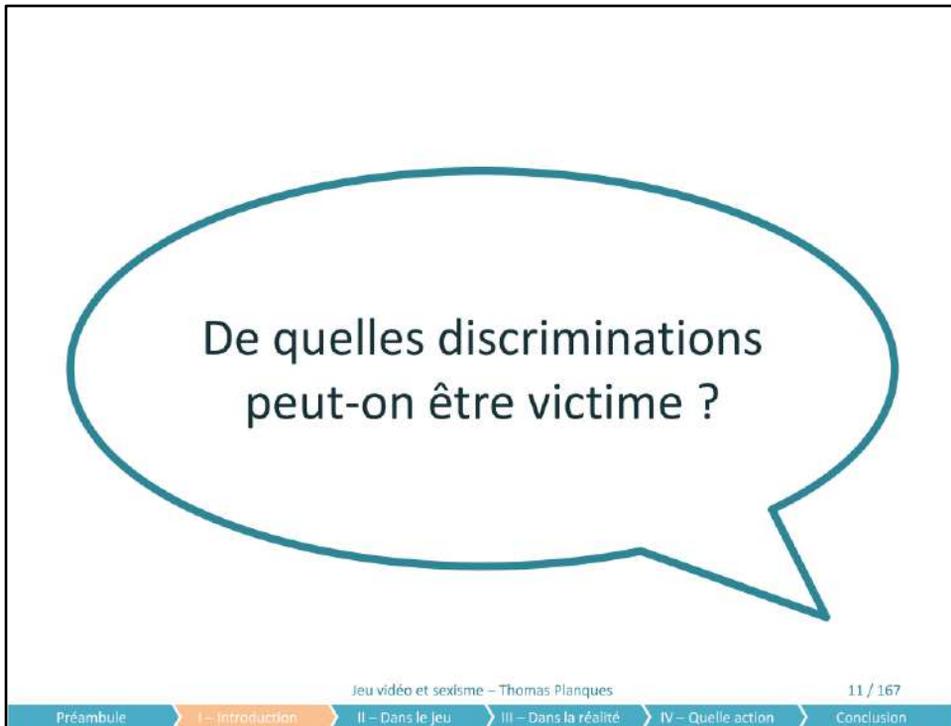
Critiquer notre média de cette manière n'est donc pas lui cracher dessus : bien au contraire, c'est une preuve d'amour et de volonté d'amélioration ! En effet, on peut aimer quelque chose et vouloir en corriger les défauts. On peut aussi aimer quelque chose et souffrir de ses défauts. Et à l'inverse, rester enfermé dans une défense à tout crin de son média par amour pour celui-ci ne ferait qu'empêcher d'avoir une réflexion dessus et donc de le faire évoluer. La critique bien formulée est donc ce qui permet d'avancer !

Comme pointer les problèmes est le premier pas pour les résoudre, nous allons montrer ici pas mal d'exemples négatifs ; et comme le second pas est de se donner des pistes de solution, nous verrons aussi des exemples positifs à suivre afin d'en tirer de l'inspiration.



## I – Introduction

Commençons par poser gentiment quelques jalons sur le sujet : discutons de ce que sont les discriminations, qui peut les subir, et en quoi elles peuvent être présentes dans les jeux vidéo.



### De quelles discriminations peut-on être victime ?

Ce premier débat a pour objectif de poser le fondement de la suite : le constat initial que la majorité du public n'a jamais été et ne sera jamais victime de la majorité des oppressions structurantes de la société actuelle. D'où un besoin d'ouverture, d'humilité, et d'empathie pour comprendre le propos. Ça sera certes difficile car ça impliquera la découverte de quelque chose de tout nouveau, mais ça sera fondamental.

Les discriminations les plus présentes sont :

**Racisme** (discrimination sur la couleur de peau), **sexisme** (discrimination sur le genre), **classisme** (sur la classe sociale), **homophobie** (sur la sexualité), **cissexisme** (envers les personnes transgenre), **validisme** (sur le handicap physique ou mental), **discrimination par la taille** (apparence du corps : taille et poids notamment), sur la **religion** (en France, notamment antisémitisme et islamophobie)...

Le public de ce cours peut-il en être victime ? Dans sa majorité, pas ou peu : le public des écoles de jeux est majoritairement masculin, cisgenre (à savoir non transgenre), hétérosexuel, blanc et relativement aisé. Il peut y avoir des discriminations par la taille, certes, et celles-ci ne doivent pas être négligées. Néanmoins, nous sommes des populations assez largement en position d'avantage dans ce système.

Il n'en reste pas moins que les « geeks » ont longtemps été un groupe minoritaire subissant des discriminations (toutes proportions gardées). Cela devrait justement les amener à être ouverts à ces questions : ayant subi des discriminations eux-mêmes, ils devraient chercher activement à ne pas infliger aux autres ce qu'ils n'ont pas aimé subir eux-mêmes. Et pourtant, même alors, il nous arrive fréquemment de propager à notre tour des discriminations sur d'autres critères – sans le vouloir et sans même s'en rendre compte soi-même ! Pourquoi ? Simplement par manque d'information sur ce que subissent d'autres groupes sociaux que le sien ; en n'étant pas à la place des autres, on ne se rend pas compte qu'ils vivent des choses fondamentalement différentes.

De plus, **énormément de mécaniques de discriminations sont si profondément implantées dans la société qu'elles font partie de sa structure, et ne sont donc même pas perçues comme des discriminations mais comme « normales » par les groupes dominants.** Seuls ceux qui subissent le problème le perçoivent, les autres n'en ont même pas conscience.

Maintenant que la culture geek constitue une culture acceptée et dominante, il est de la responsabilité de ses membres de ne pas reproduire les schémas dont ils ont été victimes. Si on souhaite sincèrement avoir un comportement d'ouverture et d'égalité visant à ne pas propager les discriminations, il est indispensable de se renseigner activement sur ces sujets, afin d'éviter de reproduire à son tour ces mécaniques invisibles mais omniprésentes.

Les mécaniques de discrimination dont des geeks ou autres populations ont pu être victimes sont en effet les mêmes que celles qui se jouent au niveau du racisme, du sexisme, de l'homophobie, etc. Il faut pointer néanmoins que **l'ampleur est radicalement différente** : les discriminations racistes, sexistes, homophobes, etc. sont en effet extrêmement puissantes et omniprésentes depuis des siècles. Il sera donc ici question de choses que la majorité du public n'a pas vécu et ne vivra jamais – ce qui ne signifie aucunement que ces choses n'existent pas...

Mais il n'y a pas non plus que des hommes hétéro blancs aisés dans les étudiants de jeu vidéo ! Et les personnes susceptibles de subir des discriminations (femmes, personnes racisées, homosexuels, etc.) sont aussi concernées par ce cours : il est fréquent que les victimes de discriminations, ayant adopté des conditionnements comportementaux à leur insu, ne détectent pas les discriminations dont elles sont elles-mêmes victimes, et les intériorisent, voire les perpétuent elles-mêmes. Elles peuvent aussi ne pas voir les discriminations dont sont victimes d'autres groupes mais auxquelles elles échappent. La diversité des discriminations fait que nous devons être conscients de celles que nous subissons, celles que nous infligeons, mais aussi de celles que vivent les autres. Les unes comme les autres ne sont pas évidentes à mettre à jour.

L'on utilisera alternativement les termes discrimination, oppression ou domination. Ils pointent tous vers la même notion : celle d'un rapport de pouvoir asymétrique entre plusieurs groupes, profitant à certains au détriment d'autres – on rappelle là encore que la question n'est pas que cela soit volontaire ou conscient : qu'elle le souhaite ou pas, une personne appartenant à un groupe dominant profite de la discrimination, puisqu'elle est considérée comme plus légitime/compétente/etc que d'autres personnes. **L'idée n'est absolument pas de culpabiliser** (on ne choisit pas dans quel lieu ou quel corps on naît), **simplement un besoin d'en prendre conscience, de l'admettre afin d'adopter une attitude consciente et constructive.**

Nous sommes dans une société où l'homme blanc (hétérosexuel, ou du moins se revendiquant comme tel) est dominant. Plus de 80% des dirigeants politiques et industriels du monde font partie de ce groupe : ce chiffre en lui-même est suffisamment éloquent. Les héros de la majorité de nos films, jeux, livres, etc. sont des hommes blancs hétérosexuels. Petit quiz pour le vérifier rapidement : rappelez-vous des héros des 10 derniers jeux/films/etc que vous avez vus. Visualisez des politiques, des dirigeants d'entreprise, des personnages historiques. Il n'y a certes pas 100% d'hommes blancs hétéros... mais seulement une écrasante majorité.

Il suffit de se pencher sur l'histoire du dernier millénaire pour saisir à quel point l'homme blanc aisé a fait la société d'aujourd'hui, et faire comprendre cette notion à ceux qui la découvrent. Mais quelle est la proportion de cette caste de la population dans le monde ? Sans prétendre viser à une bonne précision, vu le manque de chiffres sur les répartitions ethniques, on peut avancer un ordre de grandeur de **3 à 5%** !

D'où vient ce chiffre ? Calcul rapide : on compte 15 à 20% de blancs dans le monde selon les études (la définition de « blanc » en elle-même serait sujette à débat, et il est complexe de trouver des chiffres précis sur l'aspect délicat et complexe de cette notion, mais c'est un autre vaste sujet en soi). On divise par 2 pour garder les hommes, on divise à nouveau par 2 de manière approximative pour retirer les non-hétéros et les pauvres : et il nous reste un ordre de grandeur de 3 à 5%.

**Donc : les hommes blancs hétéros aisés composent la majorité du public gamer et développeur de jeux ont un point de vue qui est largement dominant dans son impact sur la société. Pourtant, il est partagé, vécu et acté dans le monde par seulement 5% de la population. Quid des 95% restants ? C'est la question à laquelle nous allons nous appliquer à répondre...**

La morale : il est fondamental de se rendre compte de sa position privilégiée et du fait qu'on juge les choses uniquement par ce prisme, alors que d'autres vivent des choses qu'on ne soupçonne même pas. La nécessité d'écouter et de ne pas se cantonner à son point de vue personnel apparaît clairement ici.



## Sexisme ? Anti-sexisme ?

### Passons maintenant à un rapide débat : Qu'est-ce que le sexisme ? Qu'est-ce que l'anti-sexisme ?

Définissons le **sexisme** ainsi : attitude discriminatoire adoptée en raison du sexe. On y compte notamment les croyances impliquant l'attribution de rôles, droits et devoirs distincts dans la société, ou de caractères et de prédispositions physiques et affectives, selon le sexe d'une personne. En divisant les rôles, habiletés, intérêts et comportements selon le sexe, les effets principaux du sexisme sont la discrimination envers l'un des sexes, en l'occurrence envers les femmes, et l'aliénation des deux sexes (car les hommes aussi subissent le sexisme, nous y reviendrons).

**L'anti-sexisme** pourrait se définir ainsi : **simplement vouloir l'égalité homme-femme.**

=> Ça, on peut supposer que tout le monde est pour. Félicitations, vous êtes tous anti-sexistes !

Ça ne va pas plus loin que ça. Mais entre la volonté de ne pas être sexiste et y parvenir réellement, il y a un gouffre, à cause des constructions de société déjà évoquées dans lesquelles nous avons grandi, qui nous font parfois adopter des comportements sexistes sans nous en rendre compte.

L'objectif est donc de savoir analyser et reconnaître le sexisme, pour se donner les clés d'agir en connaissance de cause.

Ce cours pose les bases du problème dans le seul domaine du jeu vidéo... donc un pixel dans la galaxie. Le sujet est bien plus vaste et complexe que cette seule sensibilisation : il vous appartiendra à vous, étudiants, d'aller plus loin par vous-mêmes dans ces sujets. Les références données à la fin de chaque chapitre peuvent constituer un bon début.

En quoi le jeu vidéo  
serait-il sexiste ?

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques 13 / 167

Préambule I – Introduction II – Dans le jeu III – Dans la réalité IV – Quelle action Conclusion

## En quoi le jeu vidéo serait-il sexiste ?

Dernier débat d'introduction afin d'ouvrir le questionnement.

Vidéos : Usul sur « Les joueuses » ([https://youtu.be/uwGE\\_h25ZeE](https://youtu.be/uwGE_h25ZeE)) et « La virilité » (<https://youtu.be/W9S3Zp0glAs>), pour détendre l'ambiance et poser quelques jalons.



## **II – Dans le jeu : représentations de genres asymétriques**

OK, les bases sont posées. Revenons maintenant dans le vif du sujet : nous parlerons d'abord des problèmes visibles dans les jeux en eux-mêmes, pour aborder ensuite les problèmes dans l'industrie du développement.

Commençons donc par les jeux ! Il sera principalement sujet des jeux AAA car ils sont le genre de jeu le plus « traditionnel », le plus ancien et représentatif. De plus, étant le courant le plus mainstream, c'est le plus influencé par la société. Et étant le plus visible, il a en retour le plus d'influence sur la société. Enfin, ayant les contraintes financières les plus importantes, l'industrie du AAA est particulièrement susceptible d'être liée aux problématiques de sexisme (et des autres discriminations), qui, comme on va le voir, trouvent une partie de leurs origines dans des dynamiques financières.

## II – DANS LE JEU : REPRÉSENTATIONS DE GENRE ASYMÉTRIQUES

### Sommaire

- 1 – Représentations féminines
- 2 – Représentations masculines
- 3 – Normativité et représentation
- 4 – Rôles féminins : Passivité et impuissance
- 5 – Les femmes comme récompense
- 6 – La femme : un simple add-on à l'homme ?
- 7 – L'homme comme seul héros possible
- 8 – Marketing genré : des jeux pour garçons et des jeux pour filles ?
- 9 – Racisme et intersectionnalité
- 10 – L'humour, un procédé très sérieux
- 11 – Représentations des LGBT



## REPRÉSENTATIONS FÉMININES

### Une tendance claire



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

16 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Une tendance claire

Ouh, des jolies demoiselles...

## REPRÉSENTATIONS FÉMININES

### Une tendance claire



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

17 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Une tendance claire

Ouh, d'autres jolies demoiselles...

# REPRÉSENTATIONS FÉMININES

## Une tendance claire



### Une tendance claire

Ouh, encore plein de... Bref. On a compris l'idée.

La sélection représente volontairement des jeux de tous horizons et datant des 10-15 dernières années jusqu'à aujourd'hui, afin de constater l'omniprésence de ce type de représentation.

Quelle représentation ? Celle d'une **vision des femmes irréaliste et sexualisée à outrance**. Avant de mettre leurs capacités en valeur, ces représentations chosifient les femmes comme représentant avant tout un attrait sexuel, à l'exclusion du reste.

Première question à se poser : **pourquoi cette représentation**, et pourquoi une telle hégémonie ? Une raison très simple : **parce que ça fait vendre**.

Mais ça fait vendre à **qui** ? À un public bien défini : les hommes hétérosexuels d'environ 15-30 ans. Une bonne partie de cet exposé gravitera autour de la notion que c'est l'unique public visé par les jeux mainstream, au détriment de tous les autres.

Non seulement ce public (la majorité du public de cet exposé a priori...) est pris pour une bande d'obsédés décrébrés, mais tous les autres publics possibles sont méprisés : notamment les femmes. Si la majorité des jeux présentent les femmes avant tout comme des objets sexuels destinés à être regardés par les hommes, il peut sembler naturel que les femmes ne trouvent pas de personnages qui les inspirent, dans lesquels elles ont envie de s'incarner. On dira après que « les femmes n'aiment pas les jeux vidéo »... Pas si étonnant, non ? On est ici dans une **prophétie auto-réalisée** (concept important qu'on verra réapparaître constamment, à garder en tête) : on pense que les femmes ne s'intéressent pas aux jeux vidéo ; donc on conçoit des jeux destinés à d'autres publics, qui donnent une image négative des femmes ; donc les femmes n'ont pas envie de s'intéresser aux jeux vidéo. Et ainsi de suite...

### Quelle est l'origine du problème ?

Les premiers concepteurs de jeux étaient en majorité des hommes, qui pour la plupart n'avaient pas conscience du sexisme présent dans leur société. Ils ont donc reproduit les mêmes dynamiques et créé des jeux pour des hommes, basés sur des représentations négatives pour les femmes qui « faisaient vendre » aux hommes – représentations héritées de leur société, via le cinéma, la publicité, et l'ensemble de la pop-culture.

### Pourquoi cela ne change-t-il pas ?

Parce que c'est risqué : les sommes mises en jeu aujourd'hui pour un AAA ne permettent pas de risque créatif. Un éditeur dépensant plusieurs centaines de millions d'euros pour un jeu ne souhaitera pas prendre le risque de ne pas satisfaire les attentes de son public traditionnel. Cette répétition du même schéma et ce manque de créativité proviennent donc d'une part d'une intégration du sexisme très profonde dans la société, et d'autre part de facteurs financiers très influents.

En même temps, si l'industrie ne change pas, elle ne risque pas d'attirer de nouveaux publics. C'est un serpent qui se mord la queue... Les changements peuvent donc être envisagés de manière progressive, mais ils doivent en tout cas nécessairement être envisagés, que cela soit pour des raisons éthiques ou simplement financières.

### Le réalisme

Un contre-argument classique à ce constat est : « c'est parce que telle ou telle représentation est réaliste ». Par exemple, pour l'image de GTA 5 en bas à droite, on répondra « Mais c'est une satire de la réalité, il existe vraiment des strip clubs ». Certes ! Mais il existe aussi des strip clubs masculins. Ceux-ci sont pourtant absents de GTA 5, dans lequel seules les femmes peuvent être dénudées et présentées implicitement comme des objets sexuels, jamais des hommes... contrairement à la réalité. Le réalisme a bon dos, non ?

On pourrait aussi citer l'exemple du « slip en mithril » (les héroïnes heroic fantasy « armurées » d'un bikini et d'un string en cote de maille) ou de la très répandue « boobs plate » (armure féminine moulant les seins du personnage. Le problème est qu'une armure est censée dévier les coups : une armure moulant les seins dévierait les coups non à l'extérieur mais à l'intérieur de la poitrine, et constituerait ainsi non pas une protection mais un piège mortel) : le réalisme de ces équipements, n'est, lui, jamais questionné...

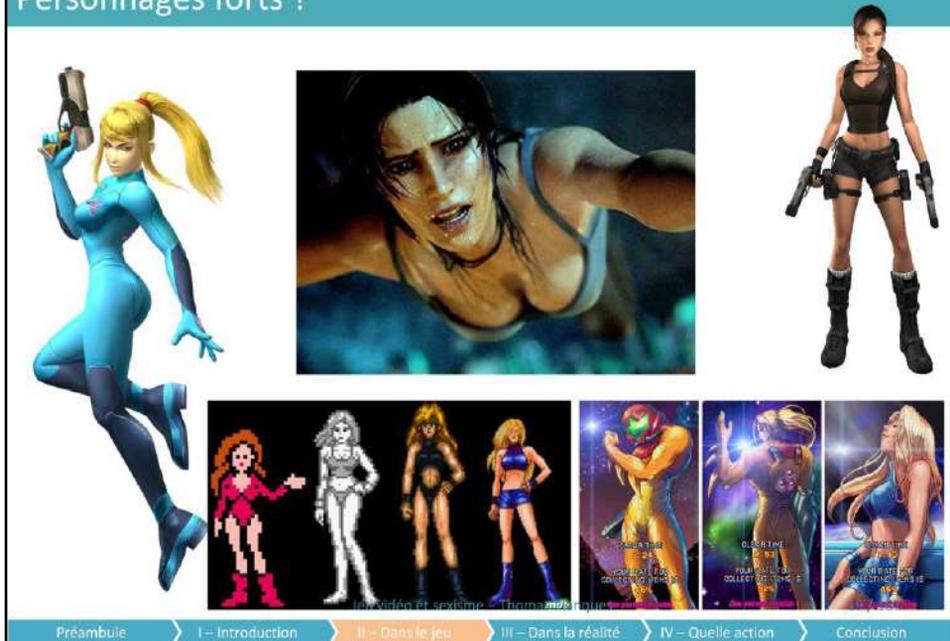
On voit que de manière générale, **le réalisme s'arrête à ne montrer que ce qu'attend le public masculin hétérosexuel**. Il faut donc être très prudent et avoir une analyse critique sur cet argument.

### Références :

Mar\_Lard, *Genre et jeu vidéo : pour le plaisir des yeux masculins* - <http://cafaitgenre.org/2012/06/01/genre-et-jeu-video-1-pour-le-plaisir-des-yeux-masculins/>

# REPRÉSENTATIONS FÉMININES

## Personnages forts ?



### Personnages forts ?

Un autre contre-argument classique est qu'il existe des personnages féminins forts dans les jeux vidéo. C'est vrai, et c'est une très bonne chose ! Mais ça n'est pas si simple : prenons deux exemples parmi les plus connus...

#### Lara Croft (*Tomb Raider*)

- **Tenue** : Sa tenue n'est pas du tout adaptée à sa fonction d'aventurière. N'importe qui allant dans la jungle amazonienne ou les montagnes de l'Himalaya habillé de manière aussi dénudée ne tiendrait pas longtemps... Sa tenue plutôt révélatrice, si elle évoque une fonction d'aventure, reste donc principalement conçue pour évoquer une fonction d'attrait sexuel. Voir section « Exemples positifs » de ce chapitre pour plus de développement sur le lien entre design et fonction du personnage, point essentiel de réflexion sur cette question.

- **Physique** : Le dernier épisode (à l'heure de la conception de cet exposé, *Tomb Raider*, le reboot sorti en 2013) présentait Lara Croft comme « plus humaine ». Alors elle a certes des proportions moins exagérées, mais ouvrons les yeux : le personnage reste un supermodel absolu, donc modérons ces acclamations de « réalisme »...

- **Cris** : Toujours dans le dernier épisode, où son intégrité physique est mise à rude épreuve, on l'entend régulièrement pousser des cris de « douleur » ([https://youtu.be/\\_sOrsVhAMR8](https://youtu.be/_sOrsVhAMR8)) très nettement sexualisés... Un personnage masculin aurait-il été traité de la sorte ?

- « **La tenir par la main** » : Pour terminer sur cet épisode, le producteur a mentionné dans une interview qui a déclenché de nombreuses réactions (<http://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curve-lara-croft>), que l'objectif était que le joueur masculin ait envie de protéger Lara Croft... Non pas de l'incarner comme on incarnerait un personnage masculin face à l'adversité, non non, juste de la protéger comme une pauvre petite chose en détresse. Voilà qui la subordonne au joueur masculin et la dépossède de sa force propre. Cette attitude paternaliste aurait-elle pu avoir lieu envers un personnage masculin, et apporte-t-elle un quelconque intérêt au personnage ?

Elle reste cependant une femme forte et intelligente, autonome, capable de se battre et de s'en sortir parfaitement par elle-même, ce qui est une représentation très positive.

Ceci nous permet de voir que le problème est complexe, et n'est pas manichéen : un jeu n'est pas « sexiste » ou « pas sexiste » ; il y a à la fois des éléments problématiques, des éléments neutres et des éléments positifs, et il importe de savoir détecter chacun pour avoir une vision claire.

#### Samus Aran (*Metroid*)

- **Bien jouer pour la voir dénudée** : Depuis les tout premiers épisodes, plus on joue bien, plus on est récompensé à la fin par le fait de la voir dénudée. Le challenge est différent selon les épisodes (finir le jeu en un minimum de temps, scanner un maximum d'objets...), mais le message est le même : en jouant bien, on voit Samus dénudée. Imaginez l'identique avec un personnage masculin... Surprenant ? Quelle différence intrinsèque rend donc cela normal avec un personnage féminin ?

- **Tenue** : Son armure prend des formes de plus en plus féminines (comme on le voit en bas à droite de la diapositive) et sa « Zero Suit » moulante est sans équivoque. Si c'était un personnage masculin auquel on devait trouver un costume alternatif à une armure couvrant l'ensemble du corps, on imagine mal des designers lui donner un costume de ce type.

Si l'on met à part *Metroid: Other M*, elle reste aussi une femme forte, intelligente, autonome, etc : là encore, il faut faire la part des choses. Il n'en reste pas moins que ces éléments de design et de gameplay qui font de ces personnages, sous certains aspects, des objets sexuels pour le regard masculin, sont fortement présents.

⇒ En conclusion, comme le dit Mar\_Lard, bloggeuse et productrice de jeu vidéo dont les articles ont posé d'excellentes bases sur le sujet : « Que de tels personnages en viennent à être utilisés comme contre-exemples à la sexualisation des femmes dans le jeu vidéo en dit long sur le niveau qu'a atteint l'industrie. »

#### Références :

Mar\_Lard, *Genre et jeu vidéo : pour le plaisir des yeux masculins* - <http://cafaitgenre.org/2012/06/01/genre-et-jeu-video-1-pour-le-plaisir-des-yeux-masculins/>

# REPRÉSENTATIONS FÉMININES

## Tout pareil ailleurs



### Tout pareil ailleurs

**Insistons à nouveau sur le fait que ces problématiques, comme toutes celles qui vont suivre, ne sont pas spécifiques au jeu vidéo.**

Voici un exemple tiré d'un livre pour apprendre à dessiner des comics, domaine proche du jeu vidéo : grande diversité de corps pour les hommes, un unique corps pour les femmes (jeune, taille fine, grosse poitrine, traits fins).

L'explication du livre parle d'elle-même : « Il est possible de donner des formes très différentes aux corps des personnages masculins de comics, pour parvenir à une large gamme de personnages intéressants. Les femmes dans les comics, elles, sont de manière générale attirantes – même les méchantes. Surtout les méchantes ! La Femme Fatale et la Méchante sont les types de personnages les plus séduisantes dans les meilleurs comics. Vous avez donc moins de marge de manœuvre dans l'altération du corps. Vous ne pouvez pas dessiner de femme baraquée ou vous allez perdre le charme. De ce fait, les changements se basent moins sur le type de corps et plus sur la pose, le costume, et l'attitude générale. »

(Texte original)

« With male comics characters, you can mold their bodies into many different shapes, producing a wide range of cool character. Women in comics are, by and large, attractive – even the villains. Especially the villains! The Voluptuous Vixen and the Villainess are much more attractive in cutting-edge comics. So you have less latitude in altering the body. You can't draw brutish women or you'll lose the attractiveness. Therefore, the changes rely less on body types and more on pose, costume, and attitude. »

### Références :

- Mar\_Lard, Genre et jeu vidéo : pour le plaisir des yeux masculins -**  
<http://cafaitgenre.org/2012/06/01/genre-et-jeu-video-1-pour-le-plaisir-des-yeux-masculins/>
- Clichés de représentation dans le comics : No, it's not equal -**  
<http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/02/21/she-has-no-head-no-its-not-equal/>

## REPRÉSENTATIONS FÉMININES

### Tout pareil ailleurs



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

21 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Tout pareil ailleurs

**Insistons à nouveau sur le fait que ces problématiques, comme toutes celles qui vont suivre, ne sont pas spécifiques au jeu vidéo.**

Voici un exemple tiré d'un livre pour apprendre à dessiner des comics, domaine proche du jeu vidéo : grande diversité de corps pour les hommes, un unique corps pour les femmes (jeune, taille fine, grosse poitrine, traits fins).

L'explication du livre parle d'elle-même : « Il est possible de donner des formes très différentes aux corps des personnages masculins de comics, pour parvenir à une large gamme de personnages intéressants. Les femmes dans les comics, elles, sont de manière générale attirantes – même les méchantes. Surtout les méchantes ! La Femme Fatale et la Méchante sont les types de personnages les plus séduisantes dans les meilleurs comics. Vous avez donc moins de marge de manœuvre dans l'altération du corps. Vous ne pouvez pas dessiner de femme baraquée ou vous allez perdre le charme. De ce fait, les changements se basent moins sur le type de corps et plus sur la pose, le costume, et l'attitude générale. »

(Texte original)

« With male comics characters, you can mold their bodies into many different shapes, producing a wide range of cool character. Women in comics are, by and large, attractive – even the villains. Especially the villains! The Voluptuous Vixen and the Villainess are much more attractive in cutting-edge comics. So you have less latitude in altering the body. You can't draw brutish women or you'll lose the attractiveness. Therefore, the changes rely less on body types and more on pose, costume, and attitude. »

### Références :

**Mar\_Lard, Genre et jeu vidéo : pour le plaisir des yeux masculins -**

<http://cafaitgenre.org/2012/06/01/genre-et-jeu-video-1-pour-le-plaisir-des-yeux-masculins/>

**Clichés de représentation dans le comics : No, it's not equal -**

<http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/02/21/she-has-no-head-no-its-not-equal/>

## REPRÉSENTATIONS FÉMININES

### Le look, mais aussi la pose



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

22 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le look, mais aussi la pose

En parlant des poses, celles-ci sont aussi fréquemment très sexualisées (revoir les premières diapositives), avec notamment ici la fameuse Boobs-and-Butt Pose, qui a l'énorme avantage de montrer à la fois les seins et les fesses... Amusant de voir que seuls les personnages féminins utilisent régulièrement cette pose. On parlait de réalisme : ne faites pas ça chez vous, vous n'arriverez qu'à vous faire très mal.

#### Références :

TV Tropes, *Boobs-and-Butt Pose* -

[tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BoobsAndButtPose](http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BoobsAndButtPose)

## REPRÉSENTATIONS FÉMININES

### Représentations féminines... uniquement !



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

23 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentations féminines... uniquement !

Le procédé de l'inversion prouve le ridicule de ces représentations. Cette méthode, très simple, consiste à **appliquer à une catégorie les clichés de représentation généralisés sur une autre catégorie** : ici, on applique au genre masculin les clichés de représentation du genre féminin.

C'est souvent un bon point de départ pour réaliser les défauts d'un cliché : comme on l'applique à un élément sur lequel on n'est pas habitué à le voir, le cliché est ainsi mis en évidence, par rapport à son contexte habituel où il nous semble naturel au point d'être imperceptible, simplement parce que nous le voyons depuis toujours.

#### Références :

*The Hawkeye Initiative* - <http://thehawkeyeinitiative.com/>

## REPRÉSENTATIONS FÉMININES Des valeurs asymétriques et hiérarchisées



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

24 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Des valeurs asymétriques et hiérarchisées

Un autre projet d'inversion avec le protagoniste de *Tomb Raider*. Pose, vêtements, tout y est. Cela met particulièrement en évidence le fait que seules les femmes ont des poses aussi aguicheuses.

Mais réfléchissons un peu plus à ce procédé d'inversion : **pourquoi les élèves rient-ils en voyant cette diapositive et la précédente ?**

Si un homme a ce genre de position, il est perçu comme ridicule, mais **pourquoi** ? Car il est alors « efféminé », tirant vers la femme ou l'homosexualité. Seules les femmes peuvent avoir des poses féminines. Des éléments de féminité chez un homme sont perçus comme honteux, rabaissants. Tandis qu'une femme avec une pose masculine ne sera pas honteuse, elle sera forte, « badass ».

De manière générale, une fille avec un comportement masculin pourra certes subir du rejet, avoir l'étiquette de « garçon manqué », mais elle pourra aussi être perçue comme forte et autonome. Tandis qu'un garçon avec un comportement féminin sera vu de manière presque uniquement négative, comme faible, frivole, etc.

Cela nous amène à voir que **notre société valorise plus les valeurs perçues comme masculines que féminines**. Il existe une véritable hiérarchisation des valeurs, dans laquelle les valeurs associées au féminin sont systématiquement considérées comme moins valorisantes et positives que les valeurs associées au masculin. Le masculin est le référentiel positif et fondamental.

Si ce procédé de l'inversion est utile pour pointer les clichés, il faut donc, pour bien l'employer, faire attention à son risque de stigmatiser de manière moqueuse les valeurs perçues comme « féminines ».

#### Références :

*Et si Lara Croft était un mec ?* - <http://www.madmoizelle.com/lara-croft-genderbend-175560>

## REPRÉSENTATIONS FÉMININES

### Représentations féminines... uniquement !



« If men were dressed as women  
in fighting games »

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

25 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentations féminines... uniquement !

Pour finir sur ce chapitre en riant un brin : image titrée « If men were dressed as women in fighting games »...

## REPRÉSENTATIONS FÉMININES

### Résumé

- Traitement hypersexualisé.
- Non un avatar, mais un fantasme.
- Adressées aux hommes.

### Représentations féminines – Résumé

Les représentations féminines dans le jeu vidéo suivent les mêmes lois qu'ailleurs : les femmes sont très souvent hypersexualisées, et le développement du personnage passe après l'objectif principal d'attirer le public dominant – à savoir masculin hétérosexuel. Le problème de cette représentation est qu'elle :

- renvoie une image réductrice des femmes,
- réduit la diversité des personnages possibles et donc la créativité,
- repousse 50% du public potentiel en lui rendant le jeu vidéo insultant et grotesque, ou tout du moins difficile d'approche,
- sclérose le marché en l'enfermant dans un public unique.

# REPRÉSENTATIONS FÉMININES

## Quelques exemples positifs



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

27 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentations féminines – Quelques exemples positifs

- Max Caulfield, *Life is Strange*
- Jade, *Beyond Good and Evil*
- Chris Lightfellow, *Suikoden 3* (qui parvient même à éviter la « boobs plate » récurrente sur les personnages féminins en armure, mention spéciale)
- Lemneth Valkyrie, *Valkyrie Profile* (malus pour la boobs plate, mais elle se rattrape sur le reste)
- Faith Connors, *Mirror's Edge*

Ces exemples permettent d'aborder tout de suite deux contre-arguments classiques :

« Il y a des exceptions à cette représentation hypersexualisée. »

C'est exact, et c'est une bonne chose. Mais cela ne signifie pas que le problème n'existe pas. L'expression « l'exception qui confirme la règle » n'existe pas pour rien : pour caricaturer, l'existence de 1% d'exception change-t-il quoi que ce soit au fait qu'une tendance soit dominante à 99% ? La seule existence de contre-arguments n'invalide pas ces représentations : là encore, il faut considérer la notion d'**ordres de grandeur**, et se demander combien il existe d'héroïnes non-hypersexualisées comme celles-ci, et combien qui le sont. À défaut d'étude exhaustive existante sur le sujet, il suffit de passer en revue les personnages qu'on connaît pour voir une tendance se dessiner assez rapidement...

« Ces exceptions et les réflexions autour du sujet actuellement dans le milieu du jeu vidéo prouvent que la situation est en train de s'améliorer. »

C'est aussi exact, et c'est aussi une très bonne chose ! Mais le fait qu'un mouvement ait démarré signifie-t-il qu'il soit arrivé au bout ? Si vous en êtes à 5% d'un jeu, cela signifie-t-il que c'est comme si vous l'aviez fini et que vous feriez aussi bien de le lâcher ? Nous assistons à un début de prise de conscience, ça n'est pas une raison pour s'arrêter alors qu'il démarre juste et qu'il reste tout à faire.

De plus, de nombreux exemples dans l'Histoire, notamment dans les luttes pour les droits des femmes, montre que quand un mouvement progressiste s'arrête, les acquis sont vite grignotés à nouveau par le système dominant et tout revient au point de départ comme si rien ne s'était passé. En tant que designers, veut-on participer au changement positif, ou nier le problème et ainsi contribuer à un retour en arrière ?

Ceci exprimé, les points les plus importants à retenir de ces exemples sont les suivants :

#### Cohérence rôle-design

Le rôle du design au sens large, quel que soit le domaine, est d'**exprimer par ses moyens propres** (ici, le visuel) **les valeurs, les fonctions et l'histoire dont est porteur l'élément à représenter** (ici, les personnages).

La tenue générale et la pose de ces héroïnes sont pensées **non prioritairement pour mettre en valeur leur corps**, mais **pour coller à leur fonction narrative et gameplay** (guerrière pour Chris, pro du parkour pour Faith, etc)... comme on le fait tout le temps pour les personnages masculins, tout simplement. Leur rôle ne s'efface pas derrière le « méta-rôle » d'« agencer le public masculin ».

Cela ne les empêche d'ailleurs pas d'être des personnages attirants et de coller aux standards de beauté contemporains, peut-être juste de manière moins caricaturale...

Cette clé de réflexion est très utile : il suffit de se demander si le design d'un personnage colle à sa fonction narrative et gameplay ou à une fonction d'excitation sexuelle du public masculin.

#### Le respect ne bride pas la créativité

Des personnages pensés de cette manière sont d'ailleurs généralement bien plus intéressants à tous les niveaux : caractère, background narratif, design... Comme quoi concevoir les personnages avec respect et sensibilité ne bride pas la créativité : bien au contraire, ça la challenge et produit des résultats plus variés et plus profonds ! Alors oui, c'est plus difficile ; mais entre suivre la voie de la facilité pour recycler les éternels mêmes clichés réducteurs, et faire de son mieux pour créer un design riche et progressiste, que préférez-vous choisir ? Les étudiants en jeu vidéo se revendiquent artistes passionnés, c'est une excellente occasion de questionner et d'assumer cette position.

#### Mais alors on n'a pas le droit de représenter des femmes sexy ?

C'est une question fréquente. Ce **« tout ou rien »** a le défaut de **réduire les choix à une binarité d'extrêmes** : laisser la tendance actuelle continuer sans questionnement, ou l'éradiquer totalement. C'est un schéma de raisonnement fréquent quand on n'est pas familier avec une question précise. Il est **essentiel de s'en débarrasser, dans ce questionnement comme dans bien d'autres, pour ne pas s'enfermer dans des choix insensés limités à des extrêmes aussi peu souhaitables l'un que l'autre**. En effet, la réponse est toujours plus complexe et, dans ce cas-là comme ailleurs, se trouve dans une position **entre-deux : ce ne sont pas ces représentations en elles-mêmes qui sont critiquées, c'est leur hégémonie**. S'il y avait 10% de ces représentations sexualisées, et 10% d'autre chose, et 10% d'encore autre chose, etc, ça ne poserait pas de problème : il n'y aurait pas une représentation dominante et imposant de ce fait ses valeurs (rabaisantes pour 50% de la population mondiale) au détriment des autres. Et la question n'est pas d'éradiquer ces représentations et de jeter ses concepteurs dans un puits sans fond, mais de questionner les valeurs dont elles sont porteuses, leurs conséquences, et leur monopole.

Quand on voit des créatifs qui soutiennent au contraire le statu quo en ce domaine, on peut donc questionner comment il est possible de militer à la fois pour la créativité et pour un standard imposant le même moule à 95% des personnages féminins... Il faut faire très attention à ce que de nobles idéaux, comme la créativité ou la liberté d'expression, ne masquent pas un manque de critique envers l'expression dominante menant à un statu quo incapable de questionner et remettre en cause les oppressions existantes. Rappelons qu'il est toujours plus facile de ne pas voir les problèmes quand on fait partie du camp dominant...

# REPRÉSENTATIONS FÉMININES

## Références



- **Mar\_Lard**  
[\*Genre et jeu vidéo : pour le plaisir des yeux masculins\*](#)
- Clichés de représentation dans le jeu vidéo  
[\*Repair Her Armor\*](#)
- Clichés de représentation dans les comics  
[\*No, it's not equal!\*](#)
- TV Tropes  
[\*Boobs-and-Butt Pose\*](#)
- Sur le procédé de l'inversion
  - [\*The Hawkeye Initiative\*](#)
  - [\*Et si Lara Croft était un mec ?\*](#)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

28 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## Représentations féminines – Références

**Mar\_Lard, *Genre et jeu vidéo : pour le plaisir des yeux masculins* -**

<http://cafaitgenre.org/2012/06/01/genre-et-jeu-video-1-pour-le-plaisir-des-yeux-masculins/>

Clichés de représentation dans le jeu vidéo : *Repair Her Armor* - <http://repair-her-armor.tumblr.com/>

Clichés de représentation dans les comics : *No, it's not equal* -

<http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/02/21/she-has-no-head-no-its-not-equal/>

TV Tropes, *Boobs-and-Butt Pose* - [tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BoobsAndButtPose](http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BoobsAndButtPose)

Sur le procédé de l'inversion :

*The Hawkeye Initiative* - <http://thehawkeyeinitiative.com/>

*Et si Lara Croft était un mec ?* - <http://www.madmoizelle.com/lara-croft-genderbend-175560>

## 2 – Représentations masculines

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

29 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### 2 – Représentations masculines

Mais passons maintenant à ces messieurs : après tout, eux aussi sont souvent représentés de manière exagérée... Les problématiques sont-elles les mêmes ?

## REPRÉSENTATIONS MASCULINES

### Un modèle unique



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

30 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Un modèle unique

On a ici une bonne partie des AAA de la génération passée de consoles (PS3-Xbox 360). En parlant d'hégémonie de représentations, on est en plein dedans... Même quand leurs proportions ne sont pas exagérées, les héros masculins restent dans la norme de la trentaine, blancs, visage carré et viril, l'air prêts à en découdre... L'image est toujours la même.

Cette vidéo sur les personnages nouveaux et anciens des jeux présentés à l'E3 2014 l'illustre de manière intéressante :

**The Face of Gaming: 40 Male Protagonists Featured at E3 2014 :**

<https://www.youtube.com/watch?v=85M3LnoHz6o>

## REPRÉSENTATIONS MASCULINES

### Un modèle unique



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

31 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Un modèle unique

Se complétant souvent d'un armement renforçant leur virilité et leur puissance, on a clairement une vision très américaine de l'homme conquérant, fort, armé, prêt à **dominer**.

## REPRÉSENTATIONS MASCULINES

### Une virilité exagérée... s'adressant à qui ?



Préambule

I - Introduction

II - Dans le jeu

III - Dans la réalité

IV - Quelle action

Conclusion

### Une virilité exagérée... s'adressant à qui ?

Beaucoup de héros masculins sont d'ailleurs hyper musclés et virils, et la tendance augmente (voir diapositive suivante).

La question se pose alors de manière évidente : **là où l'héroïne au corps de supermodel est un fantasme sexuel masculin, le héros à la virilité exagérée est-il pensé comme fantasme s'adressant au public féminin ?**

Et la réponse est... non ! C'est là la subtilité : **cette représentation est en fait un fantasme de puissance auquel un homme veut s'identifier** (tout du moins dans l'esprit des designers).

(Précisons que si une majorité du public féminin ne trouve pas ce type de personnages sexuellement attirant, cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas effectivement des femmes pour qui c'est le cas, et c'est tout à fait leur droit ! Mais elles représentent une minorité et ne sont de fait pas la cible principale de ces représentations.)

Ce cliché va dans la droite lignée de l'injonction aux hommes à être forts, dominateurs, non émotifs, virils... Il découle lui aussi d'un enfermement des hommes dans des stéréotypes de genre. Mais on voit que ces représentations masculines, tout comme les représentations féminines, sont prioritairement dirigées vers le même public masculin.

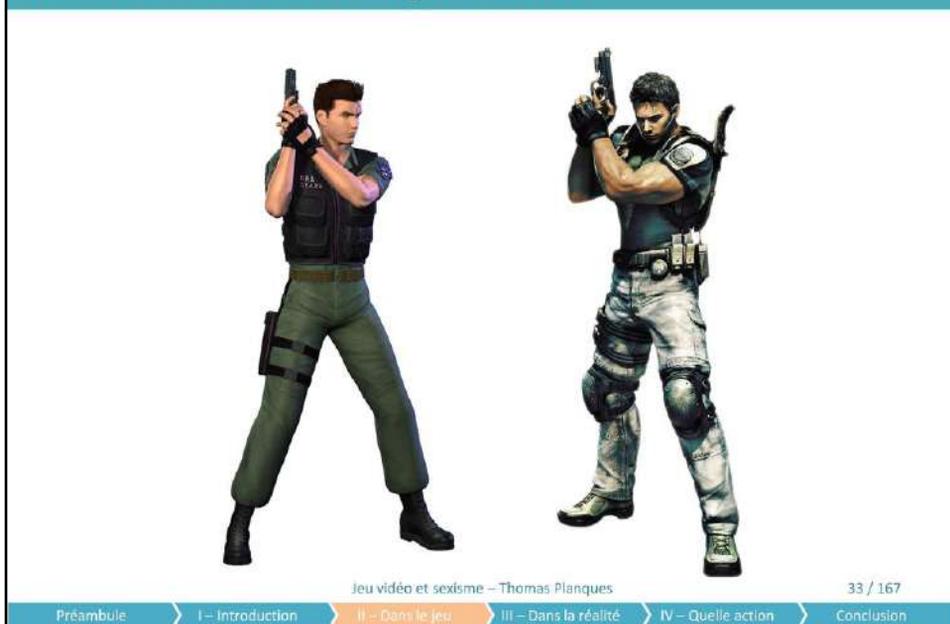
On remarquera que ce cliché est enfermant aussi pour les hommes : en effet, qui est capable de ressembler à ces gros tas de muscles ? **L'injonction à correspondre à des stéréotypes de genre touche aussi les hommes !** Ceci est une raison parmi d'autres de faire cause commune avec les femmes pour combattre le sexisme ensemble. Il faut néanmoins prendre la mesure des choses, et remarquer que **si les hommes subissent eux aussi le sexisme, c'est à un ordre de grandeur radicalement différent de la manière dont le subissent les femmes**. On en verra de nombreux exemples, mais dans la question qui nous occupe ici, ce sont les hommes qui sont forts, actifs, dominateurs, qui sont les héros – là où les femmes sont de jolis objets bons à être regardés, même pour la minorité d'entre elles qui sont fortes et actives. Si les deux subissent des stéréotypes, il y en a qui sont plus valorisants que d'autres !

### Références :

**Mar\_Lard, Genre et jeu vidéo : des muscles et des couilles** - <http://cafaitgenre.org/2012/06/29/genre-et-jeu-video-3-des-muscles-et-des-couilles/>

## REPRÉSENTATIONS MASCULINES

### Une tendance en nette augmentation



### Une tendance en nette augmentation

Comme vu précédemment, cette tendance est en nette augmentation : ce comparatif entre le Chris Redfield de *Resident Evil: Code Veronica* (2000) et celui de *Resident Evil 5* (2009) l'illustre amplement.

### Pourquoi ?

Pour restreindre l'analyse à l'intérieur du microcosme du jeu vidéo, une raison majeure est probablement **l'ascendant qu'ont pris les jeux américains** (et dans leur foulée les jeux « occidentaux » au sens plus large) **sur les jeux japonais lors de la génération PS3-Xbox360** : la PS3 ayant eu des difficultés à démarrer au Japon, les développeurs japonais ont souffert d'un marché restreint pour vendre leurs créations, dont le prix augmentait avec le passage d'une génération (de plus, les difficultés d'adaptation technologique via les middleware, et le manque de communication avec la sphère de développement occidentale, n'ont pas aidé). Les jeux occidentaux ont ainsi pris l'avantage, et les japonais, ayant besoin financièrement de s'adresser à un plus large public, se sont adressés au marché occidental, modifiant ainsi leurs représentations de manière à plaire à celui-ci : la vision occidentale d'un homme fort, musclé et conquérant s'est ainsi généralisée.

### Références :

**Mar\_Lard, Genre et jeu vidéo : des muscles et des couilles -**

<http://cafaitgenre.org/2012/06/29/genre-et-jeu-video-3-des-muscles-et-des-couilles/>

## REPRÉSENTATIONS MASCULINES Asie : visions différentes



### Asie : visions différentes

On parlait plus haut de modèle unique ; cela vaut pour les jeux s'adressant prioritairement au public occidental. En effet, la vision asiatique de la masculinité est très différente : traits plus fins, look androgyne... ce sont des valeurs de force plus intérieure qu'extérieure, d'intelligence, de courage, de sensibilité et de finesse qui sont valorisées. La vision asiatique des femmes reste par contre aussi sexiste qu'en Occident, même si les modalités sont légèrement différentes.

## REPRÉSENTATIONS MASCULINES

### Résumé

- Hyper viril : Un fantasme sexuel féminin ?  
Non, un fantasme masculin d'identification !
- Profils bien plus variés et actifs.
- Adressées là encore aux hommes.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

35 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentations masculines – Résumé

Les représentations masculines sont elles aussi exagérées, mais s'adressent non pas aux femmes mais aux hommes, pour qu'ils aient envie de s'incarner dans le personnage.

Ils restent aussi généralement les héros, puissants, actifs, là où les femmes sont bien plus fréquemment faibles et passives.

Les héros ne sont pas des fantasmes féminins, et les héroïnes sont généralement porteuses de valeurs trop stéréotypées et réductrices pour s'identifier à elles : la majorité des personnages est donc faite entièrement pour un regard masculin.

## REPRÉSENTATIONS MASCULINES

### Quelques exemples positifs



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

36 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentations masculines – Quelques exemples positifs

- Lee Everett, *The Walking Dead*
- Guybrush Threepwood, *Monkey Island*
- Ethan Mars, *Heavy Rain*

Chacun a ses faiblesses sans qu'elles soient vues comme honteuses, et des forces qui sont autres que celle de la domination physique : empathie, intelligence, humour...

Là encore, ces personnages sont plus humains, plus significatifs, plus profonds et plus mémorables que la brute ou le vaillant soldat génériques : sortir des clichés booste la créativité.

Il est intéressant de remarquer que les trois cas concernent des jeux plutôt orientés narration et réflexion. Là encore, le design du personnage exprime sa fonctionnalité : des brutes épaisses pour du jeu de massacre, des personnages plus nuancés pour du jeu plus réflexif. On pourrait faire le lien avec le fait que le gameplay fondamental de la majorité des AAA est de tuer et dominer. Les gameplays des jeux en eux-mêmes sont porteurs de valeurs, qui transparaissent bien par leurs personnages. Mais c'est un autre sujet à part entière.

On trouve néanmoins très peu de ces personnages masculins nuancés dans les AAA, et c'est un chantier sur lequel s'atteler pour les prochaines années. Il y a un véritable besoin d'avoir des personnages masculins réalistes, avec des problèmes réalistes et pour l'instant non visibilisés (manque d'assurance, questionnement sur l'apparence et sur sa place par rapport aux autres, etc...). En effet, cela offrirait une alternative aux héros invincibles, qui offrent une vision fermée et pseudo-idéale de la masculinité, poussant les hommes à avoir un comportement dominant pour s'y conformer, sans avoir l'espace et la légitimité de traiter des problèmes personnels qu'ils subissent pourtant bien réellement aussi.



- **Mar\_Lard**

*Genre et jeu vidéo : des muscles et des couilles*

- Usul

*La virilité*

- Jonathan McIntosh

*The Face of Gaming: 40 Male Protagonists Featured at E3 2014*

## Représentations masculines – Références

**Mar\_Lard, *Genre et jeu vidéo : des muscles et des couilles* -**

<http://cafaitgenre.org/2012/06/29/genre-et-jeu-video-3-des-muscles-et-des-couilles/>

Usul, *La virilité* - [https://youtu.be/L\\_3FziV5pMo](https://youtu.be/L_3FziV5pMo)

Jonathan McIntosh, *The Face of Gaming: 40 Male Protagonists Featured at E3 2014* -

<https://youtu.be/85M3LnoHz6o>

## 3 – Normativité et représentation

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

38 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### 3 – Normativité et représentation

Tout ceci nous amène à la notion de **normativité**, qui est ce qui régit les représentations stéréotypées dont on vient de parler, et de l'impact concret des **représentations du monde** que l'on présente au public.

# NORMATIVITÉ ET REPRÉSENTATION

## Normativité



### Normativité

Petit quizz : quelle est la différence entre ces personnages...



## Normativité

...Et ceux-ci ?

Les précédents ont tous le même corps : blanc, jeune, lisse et athlétique pour tous, taille fine et poitrine imposante pour les femmes, carrure robuste et attitude assurée pour les hommes.

Au passage, il arrive souvent que des étudiants fassent remarquer que certains des personnages de la diapositive précédentes n'étaient pas si « canons » : Lightning de *Final Fantasy XIII* par exemple, qui n'a pas une poitrine si exagérée, ou le Prince de Perse et Nathan Drake qui ne sont pas si musclés. Si ces personnages sont effectivement un peu moins caricaturaux, même eux seraient dans la réalité vus comme des canons absolus : le fait qu'ils soient perçus comme en-dessous de la norme vidéoludique est révélateur du degré auquel le jeu vidéo applique les critères normatifs de beauté physique de la société.

Bref, la différence est que ceux de cette diapositive proposent des représentations bien plus variées. Il est intéressant de constater que pour la majorité, ce sont des jeux de la sphère indépendante.

Ce modèle unique de corps découle de ce qu'on appelle la **normativité** : la reconnaissance et la visibilisation d'un seul modèle comme valide et positif, à l'exclusion de tous les autres qui deviennent donc automatiquement négatifs. Là encore, ces représentations sont très restrictives pour les femmes et pour les hommes, même si l'ampleur de l'oppression est différente.

On peut remarquer que cette injonction à ne ressembler qu'à un modèle est visible partout : le cinéma et la publicité en sont des exemples particulièrement frappants.

## NORMATIVITÉ ET REPRÉSENTATION

### Représentation

- Pourquoi tout ceci est-il important ?
- Car la manière dont le monde nous est présenté a un impact concret sur la manière dont nous le percevons : c'est la question des représentations.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

41 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentation

Ces représentations ne restent pas limitées aux univers fictifs dans lesquels elles se font voir : en nous montrant des images allégoriques du monde, elles ont un impact réel sur notre perception de celui-ci. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les histoires de fiction ne sont pas décorrélées de la réalité : elles sont produites par des personnes du monde réel, qui ont leurs idées et leurs visions du monde ; les fictions sont donc empreintes de ces idées. Elles sont ensuite reçues par d'autres personnes du monde réel, qui seront impactées par ces idées – que celles-ci soient présentées explicitement ou implicitement, et même consciemment ou inconsciemment par les créateurs.

## NORMATIVITÉ ET REPRÉSENTATION

### Les médias : une influence réelle

- Première étape : réaliser que l'influence sur soi de ce qu'on voit via les médias est réelle.
- Sinon, pourquoi gouvernements et publicitaires dépenseraient-ils des sommes aussi colossales ?
- Assimilation des informations explicites mais aussi implicites, de manière inconsciente.
- Si l'on représente toujours les mêmes modèles, en quoi cela forme-t-il la représentation du monde de l'individu ?

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

42 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

#### Les médias : une influence réelle

Pour bien comprendre ce concept, il est fondamental de commencer par détruire ce mythe communément répandu, que « moi je ne suis pas influencé par les médias, je me fais mon propre avis ».

En effet, quand on parle d'influence des médias, on pense souvent à une simple imitation de ce qu'on fait dans les œuvres de fiction (la bonne vieille caricature de quelqu'un écrasant des piétons en voiture après avoir joué à *GTA*), ou à l'obéissance aveugle à un message explicite (comme on se le représente avec des messages de propagande politique).

Mais la manière dont nous recevons et mémorisons les messages du monde extérieur est bien plus fine que cela : il importe donc de dépasser cette vision trop grossière et caricaturale pour saisir ces mécanismes.

**L'important réside plutôt dans les messages non explicites** : en voyant constamment les mêmes images, les mêmes représentations, les mêmes schémas, non mis en valeur explicitement mais simplement présentés comme normaux et allant de soi, il est normal que nous voyions alors ces schémas comme étant naturels sans même questionner leur validité.

Par exemple, si la majorité des représentations (via les films, jeux, livres, BD, etc) à une époque donnée représente les femmes en bonnes ménagères se limitant à faire la cuisine et s'occuper des enfants, une personne naissant à cette époque et nourrie régulièrement par ces représentations percevra la place des femmes comme étant naturellement celle-ci. À aucun moment il n'y aura eu de message de propagande explicite, et pourtant cette représentation aura construit un système de pensée fermement ancré dans la tête de cette personne. En ayant grandi dans une société nous montrant une situation comme normale, nous la voyons effectivement comme telle, sans même percevoir consciemment que cette vision n'est pas innée mais a été construite par notre environnement.

D'ailleurs, nous voyons souvent nos ancêtres comme « arriérés » et nous nous étonnons qu'ils aient pu avoir telle ou telle opinion. Mais ils n'étaient pas nés intrinsèquement moins intelligents que nous : ils vivaient simplement dans un monde où les valeurs qui nous choquent aujourd'hui étaient perçues comme normales et validées par tout ce qu'ils voyaient autour d'eux. Ce n'est généralement que par des luttes entreprises par les personnes dominées pour une prise de conscience générale que les mentalités ont évolué. Certaines de nos propres normes paraîtront tout aussi rétrogrades à nos arrière-petits-enfants...

C'est donc bien l'influence qu'on ne perçoit pas consciemment qui est la plus profonde et la plus puissante. D'ailleurs, pour enfoncer définitivement le clou sur ce point, les élèves des formations de jeu vidéo eux-mêmes, qui assistent à ce cours, ont dépensé potentiellement des dizaines de milliers d'euros et cinq ans de leur vie pour une école menant à un choix professionnel très risqué déterminant les quarante prochaines années de leur existence... simplement parce qu'ils ont joué aux jeux vidéo. Et les médias ne nous influenceraient pas ?

#### Références :

Mirion Malle, *Barbie VS Musclor, ou l'allégorie de la mauvaise foi* - <http://www.mirionmalle.com/2014/04/barbie-versus-musclor-ou-lallegorie-de.html>

Mirion Malle, *Représentation pour tous !* - <http://www.mirionmalle.com/2014/07/representation-pour-tous.html>

## NORMATIVITÉ ET REPRÉSENTATION

### Pourquoi la représentation est-elle importante ?

- **Pour donner des modèles à tout le monde.**
  - Si on ne vous montre pas, vous n'existez pas. Si on vous montre dans un seul rôle, c'est le seul que vous puissiez endosser.
  - 84% des enfants pensent que les médias peuvent leur apprendre qu'ils sont importants.
  - 44% des filles de 8 ans veulent être leader. Passé 12 ans, on tombe à 21% : influence des représentations qu'elle reçoivent ?
  - 64% des business women voient l'absence de rôle modèle féminin comme une barrière pour leur carrière.
- **Pour éviter la création de stéréotypes et d'idées reçues.**
  - Les personnes non-blanches sont inférieures (personnages secondaires, rôles de voleurs ou de terroristes...).
  - Les filles sont superficielles et subordonnées aux hommes.
  - Les gros sont des fainéants qui passent leur temps à manger.
  - Etc...

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

43 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

#### Pourquoi la représentation est-elle importante ?

Oui, pourquoi est-ce qu'on insiste à ce point sur cette question ? C'est parce que la représentation est fondamentale à deux niveaux :

-**Donner des modèles** : On se définit par rapport aux modèles qui nous sont présentés. S'il n'existe par exemple pour une catégorie sociale (au hasard, les femmes – ou les noirs, ou autres) que des représentations la montrant comme soumise et moins compétente que d'autres catégories, il sera beaucoup plus difficile aux personnes de cette catégorie de se projeter dans d'autres rôles que ceux qui lui sont assignés par ces représentations. Énormément de personnes sont donc limitées dans leurs perspectives de vie par les représentations stéréotypées dominantes qui les enferment dans un rôle.

- **Éviter la création de stéréotypes et d'idées reçues** : Reprenons notre exemple : une personne X a certains objectifs de vie, qui sont différents de ceux qui sont généralement assignés à son groupe social. Son entourage au sens large a une vision normée des objectifs qu'elle peut remplir, et a donc du mal à accepter ceux de X (« ce n'est pas un métier pour les filles », etc). Il s'ensuit alors une pression sociale extérieure sur la personne, qui peut venir de la famille, des amis, des collègues, des supérieurs hiérarchiques...

Les représentations fournies entre autres par les fictions dont nous nous nourrissons constamment influencent donc comment on se perçoit soi-même, et comment les autres nous perçoivent. Elles ont un impact énorme sur nos vies ! De plus, les messages qu'elles nous transmettent portent sur l'ensemble des niveaux de notre existence : apparence corporelle, mais aussi rôle social et professionnel, comportement dans la sphère privée... Elles influencent l'ensemble de nos comportements.

Il faut bien remarquer que les représentations ont un impact sur tout le monde, que l'on fasse partie du groupe social représenté ou pas : par exemple, naître femme n'immunise pas automatiquement contre le sexisme. Au contraire, on intègre tout autant que les autres les stéréotypes et injonctions sur son propre groupe social, et on s'y conforme de soi-même.

C'est aussi la raison pour laquelle les femmes peuvent aussi se comporter de manière sexiste : non seulement elles ont été élevées dans ces schémas depuis leur naissance, mais les injonctions étant plus fortes et plus pressurantes, elles subissent plus de pression que les hommes pour être acceptées dans la société... ce qui les invite d'autant plus à valider ces schémas oppressifs pour aller dans le sens dominant et trouver leur place.

#### Références :

Mirion Malle, *Barbie VS Musclor, ou l'allégorie de la mauvaise foi* - <http://www.mirionmalle.com/2014/04/barbie-versus-musclor-ou-lallegorie-de.html>

Mirion Malle, *Représentation pour tous !* - <http://www.mirionmalle.com/2014/07/representation-pour-tous.html>

## NORMATIVITÉ ET REPRÉSENTATION

### Résumé

- Normativité : Enfermement dans un unique modèle établi.
- Réaliser l'importance et l'impact des représentations.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

44 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### **Normativité et représentation – Résumé**

La normativité désigne donc le fait que seul un ensemble très restreint de corps/comportements/rôles soient largement visibilisés et montrés comme positifs, invalidant d'office tout le reste et poussant tout le monde à s'y conformer. Ceci prend notamment forme par l'ensemble des représentations de ces corps, comportements et rôles effectuées par les médias. Ceux-ci ont donc une influence souvent non consciente mais déterminante sur notre perception de soi et des autres.

Pour terminer, on pourrait se demander qui est invisibilisé par la normativité : les personnes pas assez féminines, les pas assez viriles, les non-blanches, les grosses, les petites... La majorité de la population, en fait.



- **Mirion Malle**
- *Barbie VS Musclor, ou l'allégorie de la mauvaise foi*
- *Représentation pour tous !*

## Normativité et représentation – Références

**Mirion Malle, *Barbie VS Musclor, ou l'allégorie de la mauvaise foi* -**

<http://www.mirionmalle.com/2014/04/barbie-versus-musclor-ou-lallegorie-de.html>

**Mirion Malle, *Représentation pour tous !* -**

<http://www.mirionmalle.com/2014/07/representation-pour-tous.html>

## 4 – Rôles féminins : Passivité et impuissance

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

46 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### 4 – Rôles féminins : Passivité et impuissance

Après avoir parlé des représentations, penchons-nous plus en détails sur les rôles que remplissent les personnages.

On va commencer par plusieurs clichés fréquents représentant les femmes simplement comme motivation à agir pour le héros, mais sans pouvoir à elles, passives, impuissantes, victimes, objets et non sujets de l'histoire.

## RÔLES FÉMININS : PASSIVITÉ ET IMPUISSANCE

### Princesses en détresse...



### Princesses en détresse...

La Princesse en détresse est un stéréotype dans lequel le personnage féminin est placé dans une situation périlleuse dont elle ne peut s'échapper seule et doit être sauvée par un personnage masculin, apportant généralement une motivation centrale pour la quête du protagoniste.

Cette figure archi-connue est apparue dès les débuts du jeu vidéo (par exemple avec Jumpman, futur Mario), et n'a pas perdu de sa popularité depuis lors, vu comme une multitude de jeux en usent et abusent. Il faut dire que c'est un procédé très simple et compréhensible pour le public pour lancer l'aventure.

Mais les procédés trop faciles riment très souvent avec clichés... L'histoire du jeu *Star Fox Adventures* est particulièrement illustrative : le jeu s'appelait à l'origine *Dinosaur Planet*, et comportait une héroïne féminine nommée Krystal, qui était forte, active et capable de se battre. Lorsque le jeu, en cours de développement, a été intégré à la licence *Star Fox*, le héros masculin traditionnel de la série, Fox McCloud, est devenu le personnage principal... et Krystal a été reléguée au rang de princesse en détresse passive tout au long du jeu, qui plus est sexualisée comme récompense pour le héros.

#### Quel est le problème de ce rôle ?

Il chosifie la femme, qui subit les actions mais n'est jamais active elle-même ; il la réduit à l'état de récompense à conquérir, de trésor à trouver, d'objectif à atteindre. Elle n'a pas d'intérêt en tant que personnage dans l'histoire, elle devient simplement un enjeu passif, un prétexte à une compétition entre hommes actifs (Mario VS Bowser, Link VS Ganondorf, etc). Comme le dit Anita Sarkeesian : "In the game of patriarchy, women are not the opposing team, they are the ball." : « Dans le jeu du patriarcat, les femmes ne sont pas l'équipe adverse, elles sont la balle. » (ou mieux encore, vis-à-vis de tout ce qu'on vient de voir, elles sont le trophée)

Comme pour le reste, cette figure n'est pas spécifique au jeu vidéo (on la voit largement et depuis longtemps au cinéma, dans les séries TV, etc), et existe même depuis des millénaires, puisqu'on la retrouve fréquemment dans la mythologie grecque, et probablement encore avant.

#### Références :

Anita Sarkeesian, *Tropes VS Women in Video Games: Damsel in Distress, part 1* - <http://feministfrequency.com/2013/03/07/damsel-in-distress-part-1/>

## RÔLES FÉMININS : PASSIVITÉ ET IMPUISSANCE ...Et femmes dans le réfrigérateur



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

48 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### ...Et femmes dans le réfrigérateur

La « femme dans le réfrigérateur » est un autre cliché similaire. Le terme fut inventé par Gail Simone à la fin des années 90 pour décrire la violence faite à une femme importante pour le héros (généralement la conjointe, parfois la sœur ou autre) pour le motiver à l'action. Il tire son nom du *Green Lantern* n°54 où le héros rentre chez lui pour voir sa femme dans le frigo, tuée par le méchant pour faire du mal au héros.

#### Références :

Anita Sarkeesian, *Tropes VS Women in Video Games: Damsel in Distress, part 2* – <http://feministfrequency.com/2013/05/28/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/>

## RÔLES FÉMININS : PASSIVITÉ ET IMPUISSANCE ...Et femmes dans le réfrigérateur



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

49 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### ...Et femmes dans le réfrigérateur

Cette figure est elle aussi très régulièrement utilisée dans les comics et les jeux vidéo.

#### Quel est le problème ?

Là encore, la femme est chosifiée, réduite à l'état de prétexte. La violence qu'elle subit n'est aucunement le sujet de l'histoire : ce n'est qu'un prétexte comme un autre pour motiver le personnage masculin à passer à l'action, et amener le public à se concentrer à nouveau sur ce qui est intéressant, à savoir le héros.

C'est d'autant plus problématique que cela banalise les violences faites aux femmes, dans une société où ces violences sont déjà très présentes : en moyenne, chaque année en France, 200.000 femmes se déclarent victimes de violences conjugales. 80 à 90% des victimes de violences ou de viol conjugal sont des femmes. Comme pour tout le reste de ces questionnements, il importe de ne pas les considérer isolés, mais liés à la société dans lesquels ils prennent place pour en comprendre le contexte et la portée.

**Source** : Haut conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes, *Repères statistiques* – <http://www.haut-conseil-egalite.gouv.fr/violences-de-genre/reperes-statistiques-79/> (une saine lecture pour avoir un aperçu rapide de l'ampleur du phénomène des violences sur les femmes)

## RÔLES FÉMININS : PASSIVITÉ ET IMPUISSANCE ...Et femmes dans le réfrigérateur



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

50 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### ...Et femmes dans le réfrigérateur

Dans le jeu vidéo, récemment, on trouve même des combinaisons des deux rôles, apportant ainsi la double motivation « vengeance + sauvetage » : la femme y est tuée et son esprit retenu prisonnier en enfer, comme dans *Dante's Inferno* par exemple.

## RÔLES FÉMININS : PASSIVITÉ ET IMPUISSANCE

### Résumé

- Clichés classiques : Princesse en détresse et Femme dans le réfrigérateur.
- Point commun : femme victime, objet, prétexte.
- Personnage féminin n'existant que comme motivation à la quête du héros.

### Rôles féminins : Passivité et impuissance – Résumé

Les clichés récurrent de la princesse en détresse et de la femme dans le réfrigérateur réduisent le personnage féminin à un non-personnage, un simple prétexte pour la quête du personnage masculin, et donnent une image des femmes passives, faibles et subordonnées à l'existence des hommes.

Ils sont pourtant extrêmement fréquents : amusez-vous à les trouver dans les jeux que vous avez déjà finis...

## RÔLES FÉMININS : PASSIVITÉ ET IMPUISSANCE

### Quelques exemples positifs



jeu vidéo et sextisme – Thomas Planques

52 / 167

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Rôles féminins : Passivité et impuissance – Quelques exemples positifs

#### ***The Last of Us***

Ellie prend de la maturité au cours du jeu, et finit par devenir assez forte pour protéger à son tour Joel, le personnage masculin mentor qui la protégeait.

#### ***Valkyrie Profile***

Lenneth Valkyrie est forte par elle-même sans besoin d'un homme. Une histoire d'amour est suggérée avec un humain, Lucian, qui malgré son statut masculin est perçu comme plutôt faible par rapport à elle et a besoin d'être sauvé par l'héroïne. Ceci est cohérent avec le rôle asymétrique des deux personnes, guerrière divine VS humain normal.



- **Anita Sarkeesian, Tropes VS Women in Video Games :**
  - [Damsel in Distress, part 1](#)
  - [Damsel in Distress, part 2](#)
  - [Damsel in Distress, part 3](#)

## Rôles féminins : Passivité et impuissance – Références

### Anita Sarkeesian, *Tropes VS Women in Video Games* :

*Damsel in Distress, part 1* – <http://feministfrequency.com/2013/03/07/damsel-in-distress-part-1/>

*Damsel in Distress, part 2* – <http://feministfrequency.com/2013/05/28/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/>

*Damsel in Distress, part 3* – <http://feministfrequency.com/2013/08/01/damsel-in-distress-part-3-tropes-vs-women/>

## 5 – Les femmes comme récompense

### 5 – Les femmes comme récompense

Examinons maintenant une image largement répandue, découlant directement des stéréotypes dont nous venons de parler : la femme présentée comme récompense à l'homme conquérant.

# LES FEMMES COMME RÉCOMPENSE

## Une figure fréquente



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

55 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Une figure fréquente

Dans la continuité de la Princesse en Détresse : après avoir accompli sa quête, le héros obtient comme récompense la femme.

Exemples :

- Obtenir un baiser (allégorique de la relation amoureuse/sexuelle) de la princesse en détresse au moment du sauvetage.
- *Metroid*, mais aussi *Resident Evil 5* et autres jeux avec obtentions de nouveaux costumes affriolants pour les personnages féminins : Principe de « plus le joueur joue bien, plus la femme est dénudée ».
- *The Witcher* : Possibilité de draguer et coucher avec de nombreux PNJ féminins, en étant récompensé par une image salace dudit PNJ. On a ici l'imagerie de la constitution d'un véritable tableau de chasse de dragueur...

### Quelles idées cela amène-t-il concrètement ?

La femme est ainsi vue comme un objet à gagner, plutôt qu'un être humain conscient à la volonté propre. Son avis n'est jamais demandé. On part toujours du principe qu'elle est consentante.

Cette imagerie entretient un principe malsain et, de plus, particulièrement présent dans les milieux geeks : le principe du "nice guy", à savoir l'homme qui pense qu'il suffit d'être gentil pour obtenir une relation amoureuse/sexuelle avec l'autre - et qui se retrouve en situation d'incompréhension et de frustration s'il est confronté à un refus. « Mais j'ai été gentil, pourquoi elle me dit non ? »

### Pourquoi ce fonctionnement est-il problématique ?

C'est parce qu'il est uniquement orienté sur soi, ne prenant pas en compte la volonté et l'autonomie de l'autre. La relation amoureuse/sexuelle est ici perçue inconsciemment non comme quelque chose de réciproque, mais comme quelque chose qui se gagne tout seul. Alors que dans une relation à deux, il est nécessaire de prendre en compte l'autre et son acceptation via le dialogue.

Cette figure valide ainsi une position dégradante pour la femme (qui accepte automatiquement la relation et n'a pas de conscience, de choix ou de droit à la parole). Mais, en entretenant cette figure du nice guy largement présente dans le public cible, elle dessert aussi largement le public masculin qui peut se situer dans ce schéma de pensée ; elle l'entretient dans un cercle vicieux plutôt que lui offrir un point de vue critique qui permettrait d'améliorer sa situation.

### Petit rappel : ce n'est pas parce qu'on a eu un comportement à problème qu'on est une mauvaise personne, il suffit de se corriger

Rappelons bien que l'idée n'est aucunement de stigmatiser quiconque personnellement : des personnes très bien intentionnées peuvent, par manque de connaissance sur un sujet, avoir des raisonnements problématiques. Nous ne sommes pas infailibles et cela arrive à tout le monde. L'idée est bien d'analyser ces raisonnements, non pour dire que les personnes qui les entretiennent sont intrinsèquement mauvaises, ce qui est faux et ne mènerait à rien, mais bien plus sainement pour en voir les failles et les corriger.

Références :

Mar\_Lard, *Genre et jeu vidéo : les femmes comme récompense* – <http://cafaitgenre.org/2012/06/08/genre-et-jeu-vidéo-2-les-femmes-comme-recompenses/>

Anita Sarkeesian, *Women as Reward - Tropes vs Women in Video Games* – <https://youtu.be/QC6oxBLtku>

## LES FEMMES COMME RÉCOMPENSE

### Résumé

- Non-prise en compte de la personnalité, des souhaits de l'autre : **consentement**.
- Position d'impuissance pour la femme.
- Principe du « nice guy » : amour/sexe vu non comme une volonté et une acceptation réciproques, mais comme une chose à **gagner, seul**.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

56 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Les femmes comme récompense – Résumé

Ce principe du chevalier servant qui conquiert la princesse à la fin nie l'humanité et l'autonomie de pensée de l'autre personne ; il entretient une image de la relation comme étant à conquérir seul, au lieu d'être dans l'échange et dans l'attention au consentement de l'autre, et dessert ainsi le public féminin comme masculin.

## LES FEMMES COMME RÉCOMPENSE

### Quelques exemples positifs



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

57 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## La femme comme récompense – Quelques exemples positifs

### ***Braid***

Le jeu questionne précisément cette thématique, présente dès le début. Sans spoiler, la fin offre un questionnement à ce niveau riche en potentiel d'interprétation, magistralement mis en scène tant par la narration que par le level design.

### ***Mass Effect***

Il y a une véritable construction de la relation via le dialogue, où l'autre personnage a des réactions humaines et crédibles qui doivent être prises en compte.

De manière moins centrale à notre problématique, on peut noter que comme dans la réalité, la relation amoureuse/sexuelle n'est pas la finalité absolue de l'histoire, c'est un élément de la vie à côté du reste.

Comme pour les autres chapitres, avoir une réflexion plus développée sur cette question permet de la traiter de manière bien plus intéressante : au point que les relations amoureuses de Mass Effect, sans constituer le cœur de l'expérience, ont marqué les joueurs et sont devenues un point d'intérêt très fort du public pour la série.



- **Mar\_Lard**
- [Genre et jeu vidéo : les femmes comme récompense](#)
- **Anita Sarkeesian**
- [Women as Reward - Tropes vs Women in Video Games](#)
- Sur la figure célèbre du Nice Guy encouragée par ce stéréotype : Mirion Malle
- [Friendzone/Girlfriendzone : deux faces d'une même pièce pourrie](#)

## La femme comme récompense – Références

**Mar\_Lard, Genre et jeu vidéo : les femmes comme récompense –**

<http://cafaitgenre.org/2012/06/08/genre-et-jeu-video-2-les-femmes-comme-recompenses/>

**Anita Sarkeesian, Women as Reward - Tropes vs Women in Video Games –**

<http://feministfrequency.com/2015/08/31/women-as-reward/>

Sur la figure célèbre du Nice Guy encouragée par ce stéréotype : Mirion Malle,

*Friendzone/Girlfriendzone : deux faces d'une même pièce pourrie –*

<http://www.mirionmalle.com/2014/01/friendzone-girlfriendzone-le-combat-des.html>

## 6 – La femme : un simple add-on à l'homme ?

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

59 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### 06 – La femme : un simple add-on à l'homme ?

Voyons maintenant deux autres stéréotypes de représentation féminine, qui mettent en exergue la perception de l'homme comme référentiel de base et de la femme comme simple à-côté.

## LA FEMME : UN SIMPLE ADD-ON À L'HOMME ? Ms. Male Character



### Ms. Male Character

Anita Sarkeesian définit le stéréotype « Ms. Male Character » comme une version féminine d'un personnage masculin déjà bien établi. Ms. Male Character se définit principalement par sa relation à son alter-ego masculin via son apparence ou son lien narratif. Ce stéréotype date lui aussi de bien avant la naissance du jeu vidéo, avec une utilisation importante dans l'animation et la bande dessinée tout au long du XX<sup>ème</sup> siècle.

La différenciation du personnage féminin par rapport à la version masculine se fait par des marqueurs de genre, qui sont toujours les mêmes : nœud dans les cheveux, longs cils, couleurs rose et fuchsia, petits cœurs, rouge à lèvres... Cette exagération de l'aspect féminin du personnage s'accompagne souvent de clichés sexistes du côté du caractère, avec des traits de personnalité type capricieuse, hystérique, accro du shopping...

Le problème n'est pas la présence des marqueurs de genre en eux-mêmes. Il réside dans le fait que comme ailleurs, **ces marqueurs définissent le personnage comme différent, là où la base est l'homme**. Le masculin est la base, le mètre étalon, la norme ; le féminin n'en est qu'une déviation, une variation sur ce thème, un à-côté.

Un des plus vieux et plus célèbres exemples de Ms. Male Character est... Eve ! Le mythe nous enseigne que Dieu a créé Adam à son image, puis lui a prélevé une côte, et a créé à partir de celle-ci la première femme. Cette version renforce la vision des femmes comme subordonnées aux hommes : l'homme comme concept original et « code source » pour la femme, qui est inspirée de celui-ci.

Mais un débat existe sur la traduction du terme hébreu : le terme « côte » a été largement adopté, mais le terme d'origine signifie plus souvent dans la Bible « côté » ou « flanc » : Eve serait alors sorti d'un « côté » entier et non d'une « côte » d'Adam, la mettant à égalité avec celui-ci et renvoyant à l'androgynie originelle d'Adam. Intéressant que la version avec la côte, plaçant clairement le féminin en situation de subordination, ait été la version privilégiée...

Mais revenons à nos marqueurs de genre : en plus de positionner la femme comme un dérivé de l'homme, ils imposent une vision restrictive et monolithique de la féminité. Enfin, ils font qu'**être « femme » est un trait de caractère en soi, ce qui empêche d'autres développements plus complexes, réservés aux personnages masculins**. En effet, comme ces derniers ne sont pas définis par des marqueurs de genre, leurs designs et personnalités ont un champ des possibles bien plus vaste. Bien souvent, là où les personnages masculins ont des caractéristiques comme « intelligent », « fort » ou « agile », un personnage féminin n'est que « femme », et cela suffit.

Ceci nous amène à un autre principe en droite lignée de celui-ci...

### Références :

Anita Sarkeesian, *Tropes VS Women in Video Games - Ms. Male Character* –  
[http://youtu.be/eYqYlfm1rWA?list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](http://youtu.be/eYqYlfm1rWA?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61)

## LA FEMME : UN SIMPLE ADD-ON À L'HOMME ? Le principe de la Schtroumpfette



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

61 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le principe de la Schtroumpfette

...Le principe de la Schtroumpfette : le terme a été inventé en 1991 par l'auteur Katha Pollitt et désigne un personnage féminin seul au milieu d'une armée de personnages masculins. La Schtroumpfette ou Wendy O'Koopa des enfants de Bowser en sont de bons exemples. On retrouve les stéréotypes insistant sur la féminité du personnage : là encore, bien souvent, la caractéristique d'être « femme » et seulement « femme » se suffit à elle-même pour définir le personnage.

#### Références :

Anita Sarkeesian, *Tropes VS Women in Video Games - Ms. Male Character* –  
[http://youtu.be/eYqYLfm1rWA?list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](http://youtu.be/eYqYLfm1rWA?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61)

## LA FEMME : UN SIMPLE ADD-ON À L'HOMME ? La « token chick »



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

62 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### La « token chick »

D'autres exemples moins caricaturaux mais tout aussi solitaires : Chun-Li et Sonya Blade aux débuts de *Street Fighter* et *Mortal Kombat*, qui illustrent le principe de « token chick » (fille de service), une fille seule dans une sélection de personnages masculins.

Les rôles gameplay vont souvent en accord : magicienne (de préférence orientée sur le soin plutôt que l'attaque) ou archère, mais surtout pas du combat rapproché « comme les hommes ».

## LA FEMME : UN SIMPLE ADD-ON À L'HOMME ?

### Résumé

- Le féminin vu comme une variation sur le masculin qui est le modèle fondamental.

### La femme : un simple add-on à l'homme ? – Résumé

En résumé, comme le décrivait Simone de Beauvoir dans l'introduction du *Deuxième Sexe*, la femme est perçue et représentée comme un Autre, un à-côté, face à un homme qui est « le Sujet », « l'Absolu », le fondamental, le mètre étalon.

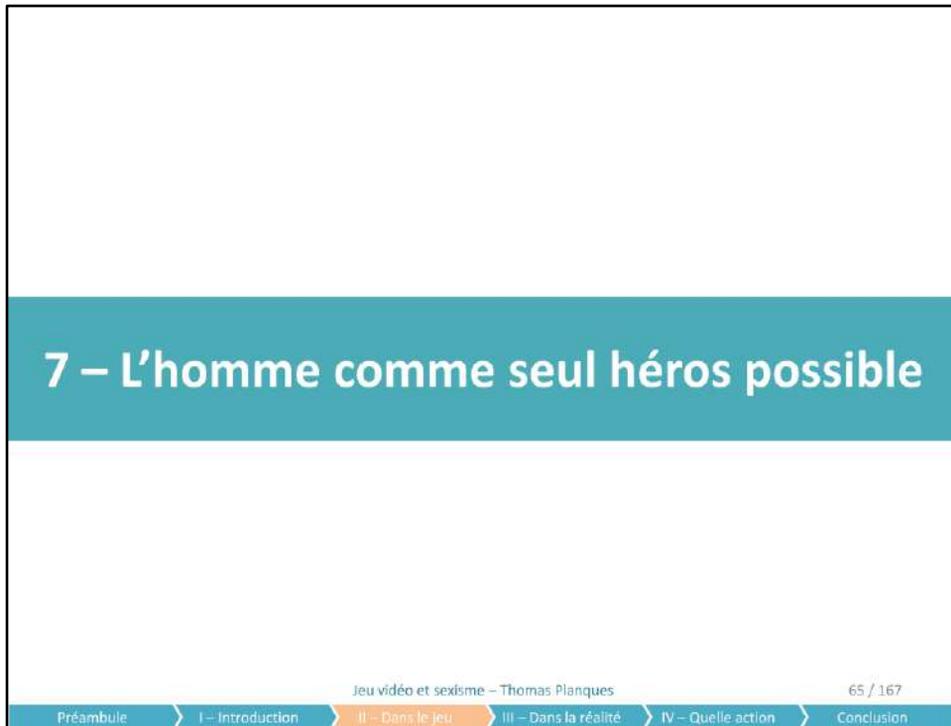
Cette hiérarchisation se retrouve notamment dans le langage, avec le masculin comme genre par défaut et dominant dans la langue française, ou encore des termes comme « l'homme » pour désigner « l'humain » en français, ou "mankind" dans la langue de Shakespeare et d'Ada Lovelace...



- **Anita Sarkeesian**
- *Tropes VS Women in Video Games - Ms. Male Character*

## La femme : un simple add-on à l'homme ? – Références

Anita Sarkeesian, *Tropes VS Women in Video Games - Ms. Male Character* –  
<http://feministfrequency.com/2013/11/18/ms-male-character-tropes-vs-women/>



## 7 – L'homme comme seul héros possible

La vaste majorité des œuvres de pop-culture (notamment dans la sphère geek) proposent des hommes comme héros. Les raisons en ont déjà été expliquées précédemment : la production est faite par des hommes pour des hommes, il serait de plus mal perçu pour des hommes de s'identifier à des femmes, et puis de toute façon l'homme est le seul référentiel intéressant, la femme n'étant qu'un gentil bonus.

Ceci nous permet d'aborder rapidement la notion d'**effort d'identification** : dans un monde où la majorité des fictions représentent des jeunes hommes blancs hétéros, ce public n'a aucun effort à faire pour s'identifier aux héros. Par contre, les autres publics (femmes, noirs, etc) ont de manière globale et régulière un plus grand effort à faire, puisque les héros leur ressemblent beaucoup moins. Ce sont pourtant les hommes blancs hétéros qui manifestent le plus de mécontentement quand on ne répond pas à leurs besoins et que leurs habitudes sont bousculées. C'est un schéma classique de dominant, intéressant à repérer car il se joue aussi dans bien d'autres domaines : n'étant pas habitué à fournir un certain effort, le dominant est particulièrement choqué quand on lui demande, à lui, de le fournir – en fait, il n'a non seulement pas conscience que d'autres le fournissent quotidiennement, mais il n'a généralement pas conscience de l'existence même d'un tel effort. Comme toujours, face à cette incompréhension, l'explication bienveillante marche mieux que la culpabilisation violente pour faire comprendre ce schéma.

L'exemple du jeu *Rust* (sur lequel on reviendra), où la couleur de peau est déterminée aléatoirement en début de partie, a déclenché l'ire de nombreux joueurs blancs qui ne voulaient pas jouer un noir. Les noirs à qui on ne demande jamais leur avis pour jouer un blanc dans la vaste majorité des jeux apprécieront...

# L'HOMME COMME SEUL HÉROS POSSIBLE

## Quelques exemples évocateurs



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

66 / 167

### Quelques exemples évocateurs

Détaillons quelques exemples illustratifs de cette tendance.

#### Remember Me

Le jeu a une héroïne féminine montrée comme forte et intéressante. Il est à mettre au crédit des directeurs de la création d'avoir porté cette idée jusqu'au bout, car de nombreux éditeurs auxquels ils se sont adressés pour financer le jeu leur ont répondu qu'un jeu avec une héroïne féminine ne se vendrait pas, et qu'il allait falloir en faire un homme pour pouvoir aller plus loin dans les négociations.

On remarquera néanmoins au passage que le maintien de cette héroïne s'est fait au prix d'une jaquette mettant opportunément en valeur l'attrait de son postérieur... Les éditeurs ne perdent pas le nord.

#### Mass Effect

Le jeu permet de jouer un homme ou une femme dont le nom est Shepard, mais seul le Shepard masculin est mis en valeur dans l'ensemble du marketing, pourtant composé de centaines de publicités, trailers, images print ou web, couvertures de magazines... Tout ceci positionne le Shepard homme en tant que protagoniste par défaut de la série. Certains étudiants n'ayant pas joué à *Mass Effect* ont d'ailleurs fait remarquer qu'ils et elles pensaient que Shepard homme était le seul héros de *Mass Effect*, sans possibilité de jouer une femme.

"Shepard" désigne d'ailleurs le Shepard masculin (la base donc), là où le terme "FemShep", qui n'est donc qu'une variation de l'original, désigne la Shepard féminine. Un effort a été fait dans *Mass Effect 3* en offrant une jaquette montrant les deux... mais par défaut, celle-ci affiche le Shepard masculin bien entendu.

#### Bioshock Infinite

Elizabeth, personnage clé du jeu au même titre que le protagoniste, se retrouve pourtant reléguée à l'arrière de la jaquette. Cette explication franche (<http://www.wired.com/2012/12/bioshock-infinite-box-art/>) de Ken Levine, créateur du jeu, en dévoile les raisons purement business : la majorité du public qui achètera le jeu est formée d'hommes peu connaisseurs qui veulent un FPS « où ça tabasse ». S'ils voient une femme sur la jaquette plutôt qu'un homme bien armé, ils n'identifieront pas le jeu comme tel, et ne l'achèteront pas.

#### Domaines proches

##### Série Ōban, Star-Racers

La série animée *Ōban, Star-Racers* aurait dû s'appeler *Molly Star-Racers*, du nom de l'héroïne, mais selon la distribution française, cette mise en valeur de l'héroïne féminine aurait baissé l'attrait du produit pour le public masculin.

<http://www.madmoizelle.com/file-animation-254561>

##### Séries Young Justice et Green Lantern

Ces séries ont été annulées par Cartoon Network pour cause de « public trop féminin », le public des petites filles étant perçu comme n'achetant pas assez de produits dérivés (jouets, etc) pour rentabiliser la série comme attendu initialement. Plutôt qu'évoluer, proposer de nouveaux produits et s'adapter aux nouveaux publics, les décideurs ont préféré stagner dans leurs schémas classiques et simplement fermer la porte à ce qui représentait une opportunité à la fois créative et financière.

<http://www.madmoizelle.com/cartoon-network-annulation-series-petites-filles-218407>

Pour terminer, un article long mais édifiant sur l'histoire de la situation des femmes dans l'animation : [www.buzzfeed.com/arianelange/creative-work-in-connection-with-preparing-the-cartoons](http://www.buzzfeed.com/arianelange/creative-work-in-connection-with-preparing-the-cartoons)

On voit la prophétie auto-réalisatrice pointer le bout de son nez : on pense que seuls les hommes achètent, donc on ne fait des produits que pour eux... donc seuls les hommes achètent. Si on fait des produits pour d'autres publics, progressivement, le marché se créera et ces publics s'y intéresseront. Là encore, le risque financier ralentit ces évolutions ; là encore, il y a nécessité d'agir fermement et pas à pas, d'avoir une vision à long terme.

## L'HOMME COMME SEUL HÉROS POSSIBLE

### Résumé

- Marché tourné vers une cible assumée, sans volonté d'en sortir.
- Répétition de schémas → Cliché auto-réalisateur.

### **L'homme comme seul héros possible – Résumé**

Les dynamiques sexistes du marché du jeu vidéo l'enferment dans un schéma unique, ne montrant qu'un type de héros à un type de public, qui se perpétue lui-même en s'empêchant de s'ouvrir à d'autres publics. Peu de dirigeants veulent faire le premier pas risqué vers l'ouverture, mais tant que personne ne le fera, celle-ci n'arrivera pas. Toujours les mêmes mécaniques de rester sur ses acquis provoquant un enfermement mortel pour le domaine à long terme.

## L'HOMME COMME SEUL HÉROS POSSIBLE

### Quelques exemples positifs



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

68 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### L'homme comme seul héros possible – Quelques exemples positifs

#### Jeux avec une héroïne, sans non plus la rabaisser ou s'appesantir lourdement sur son statut de femme

Là encore, *Mirror's Edge*, *Metroid* avec les réserves exprimées plus haut, *Valkyrie Profile*, *Beyond Good & Evil*, *Remember Me* dans une certaine mesure... Ces héroïnes sont tout aussi intéressantes et touchantes que les hommes.

#### Jeux avec héros masculin mais aux problématiques non caricaturales et intéressantes, comme un rôle paternel

*The Walking Dead* ou *The Last of Us* : Ces jeux comportent certes un héros masculin, mais dont les problématiques sont plus matures que d'habitude (questionnement sur la paternité, sur la capacité à protéger un autre être que soi et à conserver son humanité dans un monde en ruines), et peuvent contribuer à remettre en question le modèle restrictif actuel, ouvrant ainsi la porte à des personnages plus variés.

#### Jeux dont les personnages ont des caractéristiques non liées à leur genre

*Don't Starve* : Chaque personnage jouable a des caractéristiques et spécialités propres non liées à des stéréotypes de genre, ou plutôt qui jouent avec (Wigfrid est une femme qui ne mange que de la viande et est très forte physiquement, Wolfgang est une montagne de muscles mais a peur du noir, etc). Leur genre ne sera pas un critère de choix ; ils se valent tous car ils sont tous différents.

## L'HOMME COMME SEUL HÉROS POSSIBLE

### Références



- Chris Kohler (Wired)
- [\*Ken Levine Explains BioShock Infinite's Bland Box Art\*](#)
- madmoiZelle
- [\*L'animation française et ses personnages féminins\*](#)
- madmoiZelle
- [\*Cartoon Network annule les séries qui ont trop de succès auprès des petites filles\*](#)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

69 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### L'homme comme seul héros possible – Références

Chris Kohler (Wired), *Ken Levine Explains BioShock Infinite's Bland Box Art* - <http://www.wired.com/2012/12/bioshock-infinite-box-art/>

madmoiZelle, *L'animation française et ses personnages féminins* - <http://www.madmoizelle.com/fille-animation-254561>

madmoiZelle, *Cartoon Network annule les séries qui ont trop de succès auprès des petites filles* - <http://www.madmoizelle.com/cartoon-network-annulation-series-petites-filles-218407>

## 8 – Marketing genré : des jeux pour garçons et des jeux pour filles ?

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

70 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### 8 – Marketing genré : des jeux pour garçons et des jeux pour filles ?

Les rôles masculins et féminins dans les jeux étant bien établis, voyons maintenant comment, et à qui, ils sont vendus. Nous allons parler d'une tendance généralisée dans le marketing, nettement perceptible dans le jeu vidéo, celle du **marketing genré** : vendre des produits différents selon le genre.

# MARKETING GENRÉ

## Quelques éléments de définition et de contexte



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

71 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Quelques éléments de définition et de contexte

Le marketing généré consiste à vendre des produits différenciés selon le genre. Commençons par étudier cette tendance dans l'industrie du jouet avant de préciser dans le domaine du jeu vidéo.

#### Différenciation des thèmes

La différenciation entre jouets pour garçons et jouets pour fille se joue premièrement au niveau des thèmes :

- Filles : Soins, maternité, apparence personnelle, shopping, social (discussion entre copines).
- Garçons : Action et combat.

#### Apparence

La seconde différenciation se joue sur les éléments de différenciation graphiques habituels : les polices de caractère qui évoquent pour les garçons vitesse, force et technique (utilisation d'italique et de typographies type « machine à écrire ») et pour les filles amour et douceur (polices arrondies, écriture à la main, cœurs à la place des points sur les i...), couleurs (bleu/rose), etc.

#### Pourquoi ?

Même réponse que d'habitude : l'argent ! Quelques chiffres pour voir l'importance du secteur (source : [http://www.fip.fr/wp-content/uploads/2014/05/M%C3%A9mento-statistique\\_Ann%C3%A9e-2013.pdf](http://www.fip.fr/wp-content/uploads/2014/05/M%C3%A9mento-statistique_Ann%C3%A9e-2013.pdf)) :

- Chiffres d'affaire total des entreprises françaises du secteur du jouet en 2013 : 3,2 milliards d'euros.
- Nombre de jouets vendus en France en 2013 : 218 millions
- Dépenses annuelles par an et par enfant : 235€
- Prix moyen par jouet : 14,4€
- Ce qui nous fait en moyenne plus de 16 jouets par enfant et par an

Autant dire que tout ça représente une certaine quantité de sous...

Au XIX<sup>ème</sup> siècle, les jouets n'étaient pourtant pas spécialement genrés (bilboquet, marelle...) ; avec l'arrivée des jouets en masse et l'augmentation de la consommation, l'offre a évolué : l'augmentation de la ségrégation bleu/rose est récente (depuis les années 90) et a permis de **dédoubler les produits et donc les achats pour une famille avec fille(s) et garçon (s)**. L'intérêt financier pour les industriels du jouet est évident...

#### Toujours cette même question de la représentation

Le renforcement des différences de genre passe également par les photos d'enfants en situation (garçons jouant à la voiture, fillettes tenant un poupon dans leurs bras), qui se multiplient au cours des années. En 1988, le catalogue Carrefour comporte 8 photos de garçons seuls et 2 de filles seules. En 2010, on en trouve respectivement 29 et 8 : l'activité ludique serait-elle plus masculine ? Ou bien les garçons sont-ils considérés comme des enfants « génériques » ? Toujours cette même question...

#### Références :

Xavier Molénat (Sciences humaines), *Jouets : des catalogues plus que jamais en rose et bleu* - [http://www.scienceshumaines.com/jouets-des-catalogues-plus-que-jamais-en-rose-et-bleu\\_fr\\_28286.html](http://www.scienceshumaines.com/jouets-des-catalogues-plus-que-jamais-en-rose-et-bleu_fr_28286.html)

Mona Zegai, *Trente ans de catalogues de jouets : mouvances et permanences des catégories de genre* - <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/zegai.pdf>

JeongMee Yoon, *The Pink and Blue Project* - [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_pinkblue.htm](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_pinkblue.htm)

# MARKETING GENRE

## Mécaniques et conséquences



### Marketing genre

On voit ici des jeux vidéo pour garçons VS des jeux vidéo pour filles... On constate bien ici la différence de thème et de représentation.

#### Quel impact cela a-t-il sur les enfants et la société ?

**Construction sociale :** Ces images forment un tout cohérent porteur d'une vision construite du monde, en l'occurrence fortement structurée par des stéréotypes de genres. En faisant baigner les jeunes dans cet ensemble, ils sont naturellement amenés à les percevoir comme naturelles et à les reproduire. Comme pour le reste donc, les jeux et jouets sont des éléments de reproduction sociale. Plus ils sont fournis aux enfants jeunes, plus l'impact est grand. Que signifie la poupée fourrée à 3 ans dans les bras de toutes les petites filles, à part que leur rôle principal dans la société sera d'être mère ?

Ségolène Roy résume parfaitement le message transmis par les jouets dans cet article clé (<https://blogs.mediapart.fr/blog/segolene-roy/041213/pourquoi-nous-avons-besoin-du-feminisme-en-france-au-xxie-siecle>) : « Les catalogues de jouets séparent les aspirateurs, poupées, costumes de princesse, dinettes roses, et jouets de construction, costumes d'astronaute et camions bleus. Fille, au service des autres, tu seras assignée aux tâches ménagères et d'éducation des enfants en bas âge. Rêveuse, tu chercheras à plaire pour exister. Garçon, tu seras acteur de ce monde, que tu créeras grâce à ton esprit curieux et aventurier et à tes capacités intellectuelles. »

#### On retrouve les mêmes mécaniques que vues précédemment :

##### Stéréotypes auto-reproducteurs

En offrant une image bien spécifique du monde à l'enfant, il va se conformer à cette image au fil de sa croissance. Ici comme ailleurs, le stéréotype se réalise de lui-même.

##### Pression sociale dès qu'on veut sortir de la norme

« C'est des jeux pour garçons, tu n'as pas à t'intéresser à ça », « C'est pour les filles, tu n'es pas une fillette ».

##### Hierarchie des genres

Il peut arriver qu'une fille joue à des jeux pour garçons, et elle peut parfois être bien perçue. L'inverse est impensable. De même, si les parents laissent parfois jouer leur fille avec les jouets de leur frère, l'inverse est rare. « Des études montrent même que certains parents sont rassurés quand les garçons malmènent les poupées, poursuit Mona Zegai. Ils ont peur que leur fils devienne homosexuel. La reproduction des stéréotypes rassure les parents. »

##### Influence de la société

Depuis 2000, les magasins Hyper et Super U, par exemple, ont quelques pages dans leurs catalogues, où les garçons et les filles jouent aux mêmes jeux. « Mais depuis la Manif pour Tous, ils en ont retirés. De peur de vendre moins qu'avant », déplore la sociologue Mona Zegai.

##### Rôle formateur du jeu

Les filles étant vues comme moins « techniciennes », les jeux pour filles font moins appel aux compétences de construction, repérage dans l'espace, etc. Ils sont plus simples. Des études prouvent que le jeu contribue à développer les zones du cerveau impliquées lors de l'expérience de jeu. Ainsi, après plusieurs années, comme un jeu masculin fait plus appel à certaines compétences qu'un jeu féminin, ces compétences se seront naturellement plus développées chez le garçon que chez la fille. Là encore, on constate le stéréotype auto-reproducteur, non plus seulement dans la construction sociale mais dans le développement cérébral individuel.

##### Pas si naturel : pression des adultes

Expérience du livre *C'est pour un garçon ou pour une fille ? La Dictature du genre* de Georges-Claude Guilbert : 10 enfants garçons et filles de 5 ans et moins dans une pièce avec des jouets. Quand il n'y a pas d'adultes dans la pièce, les enfants jouent ensemble, avec tous les jouets, indifféremment du genre. Quand des adultes sont présents, ils jouent avec les jouets censés correspondre à leur genre, jouent séparément (garçons ensemble, filles ensemble) et montrent même plus d'agressivité envers l'autre genre. Voilà de quoi nous faire réfléchir aux notions de comportement inné ou acquis...

## MARKETING GENRÉ

### Un autre exemple : Lego, avant, après...



The image displays three distinct marketing materials for LEGO. At the top left is a letter addressed 'To parents' with a red LEGO logo at the bottom. To its right is a photograph of a young girl holding a completed LEGO set, with the text 'What it is is beautiful.' and a LEGO logo. Below these is a large image of a LEGO Friends product box, featuring the 'LEGO Friends' logo, a picture of the set, and the age range '6-12'. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with the text 'Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques' and '73 / 167'. The navigation bar includes the following steps: 'Préambule', 'I – Introduction', 'II – Dans le jeu', 'III – Dans la réalité', 'IV – Quelle action', and 'Conclusion'.

### Un autre exemple : Lego, avant, après...

#### Lettre présente dans les boîtes de Lego dans les années 70 :

“To parents – The urge to create is equally strong in all children. Boys and girls. It’s imagination that counts. Not skill. You build whatever comes into your head, the way you want it. A bed or a truck. A doll house or a spaceship. A lot of boys like dolls houses. They’re more human than spaceships. A lot of girls prefer spaceships. They’re more exciting than doll houses. The most important thing is to put the right material in their hands and let them create whatever appeals to them.”

#### Version française :

« Aux parents – Le besoin de créer est aussi puissant chez tous les enfants. Garçons et filles. C’est l’imagination qui compte, pas le talent. Vous construisez ce qui vous passe par la tête, comme vous le voulez. Un lit ou un camion. Une maison de poupée ou un vaisseau spatial. Plein de garçons préfèrent les maisons de poupées : elles sont plus humaines que les vaisseaux spatiaux. Plein de filles préfèrent les vaisseaux spatiaux : ils sont plus excitants que les maisons de poupée. Le plus important, c’est de leur mettre en main les bons outils, et de les laisser créer ce qui leur plaît. »

...Aujourd’hui, les Lego pour garçons ont des thèmes de combat ou de construction, et les Lego pour filles sont bien plus simples, avec des corps féminins différents et plus marqués, et des thèmes uniquement orientés autour de shopping/social/poneys, avec les classiques couleurs rose et fuchsia.

#### Références :

##### Anita Sarkeesian :

**LEGO and Gender Part 1** - <https://youtu.be/CrmRxGLn0Bk>

**LEGO and Gender Part 2** - <https://youtu.be/oe65EGkB9kA>

## MARKETING GENRÉ

Pas que dans le divertissement, loin de là...



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

74 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Pas que dans le divertissement, loin de là...

On y revient plus en détails dans le cours « Sexisme dans la société » [<http://www.thomas-planques.com/wp-content/uploads/Sexisme%20dans%20la%20societe%20-%20Slides%20+%20Commentaires.pdf>] mais histoire de prendre conscience de l'ampleur du phénomène : ce mécanisme est utilisé absolument partout, prenant des dimensions souvent ridicules (des pommes pour filles, vraiment ?).

Il est particulièrement intéressant de remarquer que toutes choses étant égales par ailleurs (qualité et quantité du produit ou du service, composition, etc), **le même produit est généralement plus cher dans sa version féminine** : c'est ce qu'on appelle la « Woman tax », qui selon plusieurs études, engendre un surcoût d'environ 1.400\$ par an pour chaque femme aux États-Unis (<http://www.forbes.com/sites/learnvest/2012/05/15/the-woman-tax-how-gendered-pricing-costs-women-almost-1400-a-year/>).

## MARKETING GENRÉ

### Un petit exemple pour la route



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

75 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Un petit exemple pour la route

La différence de valeurs associées au masculin et au féminin se constate comme toujours très facilement par le procédé de l'inversion, comme en témoigne cette pub illustrant comment seraient vues les règles si c'était les hommes qui les avaient... Aussi hilarant que révélateur ! <https://youtu.be/zOMPS2zkE1M>

## MARKETING GENRÉ

### Résumé

- Enfermement de chaque genre dans des clichés...
- ...Dès le plus jeune âge.
- Dans tous les domaines du divertissement, et en nette augmentation.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

76 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Marketing généré – Résumé

Le marketing généré est une stratégie instaurée dans les années 90 par les entreprises pour augmenter leurs profits en doublant le nombre de produits vendus, et en augmentant sans raison le prix pour les produits féminins. Il se base sur des stéréotypes de genre, et en les propageant chez les enfants dès leur plus jeune âge, puis en les entretenant tout au long de leur vie, il les concrétise.

On voit que c'est toujours la même mécanique : des influences artificielles exercées potentiellement très tôt dans la vie sur les individus par un ensemble de messages explicites mais aussi implicites, de manière pas toujours perceptible ni pour les personnes qui les exercent ni pour celles qui les subissent, souvent motivée par les intérêts financiers dominants, suivant une dynamique cliché auto-reproducteur... Le schéma de la construction sociale, ici comme ailleurs, est clair.



- **Xavier Molénat (Sciences humaines)**
- *Jouets : des catalogues plus que jamais en rose et bleu*
- Mona Zegai
- *Trente ans de catalogues de jouets : mouvances et permanences des catégories de genre*
- JeongMee Yoon
- *The Pink and Blue Project*
- Anita Sarkeesian:
  - *LEGO and Gender Part 1*
  - *LEGO and Gender Part 2*

### Marketing genré – Références

**Xavier Molénat (Sciences humaines), *Jouets : des catalogues plus que jamais en rose et bleu*** - [http://www.scienceshumaines.com/jouets-des-catalogues-plus-que-jamais-en-rose-et-bleu\\_fr\\_28286.html](http://www.scienceshumaines.com/jouets-des-catalogues-plus-que-jamais-en-rose-et-bleu_fr_28286.html)

Mona Zegai, *Trente ans de catalogues de jouets : mouvances et permanences des catégories de genre* - <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/zegai.pdf>

JeongMee Yoon, *The Pink and Blue Project* - [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_pinkblue.htm](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_pinkblue.htm)

Anita Sarkeesian :

*LEGO and Gender Part 1* - <http://feministfrequency.com/2012/01/30/lego-gender-part-1-lego-friends/>

*LEGO and Gender Part 2* - <http://feministfrequency.com/2012/02/06/lego-gender-part-2-the-boys-club/>

## 9 – Racisme et intersectionnalité

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

78 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### 9 – Racisme et intersectionnalité

Nous avons fait un bon tour des problématiques liées au sexisme. Mais ce n'est pas la seule discrimination profondément ancrée dans notre société. Et il est important de comprendre que **les discriminations ne sont pas isolées : elles fonctionnent de manière liée et sont à penser comme telles**. C'est ce qu'on appelle **l'intersectionnalité**. Ainsi, le sexisme n'est pas le seul problème : il est à mettre en lien avec l'ensemble des autres formes d'oppression (racisme, classisme, homophobie, etc) et des privilèges qui se jouent dans chacune, pour saisir comment les discriminations s'articulent entre elles selon les contextes, et trouver des moyens d'action adaptés à chaque groupe de personnes.

Oùlà, c'est compliqué la vie... Allez, un petit exemple pour clarifier : les problèmes des femmes blanches sont différents de ceux des femmes noires. Eh oui, car ces dernières, en plus d'être exposées au sexisme, sont aussi exposées au racisme et, appartenant généralement à des classes sociales moins favorisées et moins bien considérées dans la société, au classisme (rappel : classisme = discrimination sur la classe sociale).

Voilà un cas concret : pendant les années 60-70, les femmes blanches se battaient pour obtenir le droit à l'avortement. Mais les femmes noires étaient alors dans une position totalement différente : on leur déniait plutôt le droit à avoir des enfants et être des bonnes mères puisqu'on les voyait comme des pondeuses pour avoir les allocations... Les femmes blanches subissaient autant le sexisme que les femmes noires, mais étaient privilégiées par rapport au racisme. Leurs revendications étaient donc plus entendues que celles des femmes noires. Du coup, en affirmant que « les luttes des femmes, c'est ça », elles invisibilisaient les luttes des femmes noires.

Dans cette situation, les problématiques de sexisme, de racisme et de classisme sont directement liées entre elles. Et analyser la situation sans prendre en compte l'ensemble reviendrait à masquer une problématique majeure, ce qui peut amener à des amalgames, donc une analyse complètement à côté de la plaque ! On commence à voir la complexité du problème et la nécessité de se renseigner...

Le racisme étant un bon exemple d'autre discrimination très présente dans le jeu vidéo, pour montrer que la question ne s'arrête pas au sexisme, cela sera le principal sujet abordé dans ce chapitre.

# RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

## La notion clé : le contexte



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

79 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### La notion clé : le contexte

Démarrons par l'exemple du jeu *Resident Evil 5*, qui se déroule à un endroit indéterminé d'Afrique de l'Ouest. Il a fait du bruit à sa sortie car il a été l'objet d'accusations de racisme, puisqu'on y incarne un paramilitaire américain blanc trucidant des noirs par camions entiers. Sans débattre sur les qualités gameplay et narratives du jeu, voyons un peu en détails les raisons de ces accusations.

#### Le passif historique et sociétal des représentations

Un des arguments invoqués par les détracteurs de ces accusations était que tous les précédents épisodes comportaient presque uniquement des zombies blancs, et que personne ne voyait de problème à les dessouder par centaines. C'est vrai.

Alors pourquoi en faire toute une histoire quand ces zombies sont noirs ? C'est que la **différence fondamentale tient dans l'histoire de violence et de colonisation des blancs sur les noirs** : représenter des militaires occidentaux tuant des zombies américains ou espagnols est une fiction ne rappelant aucun épisode de l'histoire en particulier, ni un état actuel de la société. Représenter les mêmes militaires tuant des africains évoque une histoire coloniale et militaire aux effets immenses : celle-ci a, d'une part, fait des millions de morts dans le passé, et, d'autre part, il en découle encore dans le présent l'oppression et la misère d'un continent entier. Le poids historique et sociétal derrière n'est pas vraiment le même... C'est un peu comme quand *Call of Duty* nous fait jouer un valeureux militaire américain au Moyen-Orient massacrant des milliers d'arabes au moment même où les américains dévastent des populations entières dans ces régions dans la réalité via par exemple la guerre en Irak : l'imagerie est, comment dire, quelque peu problématique...

Ce premier élément permet d'appuyer le fait que ces problématiques ne sont jamais à prendre isolément : **il faut toujours considérer le poids de l'histoire et de la société**. En effet, les représentations n'existent pas dans un vide sidéral : elles ont lieu dans une société ayant un fonctionnement et découlant d'un passif donné, qui a un impact dans notre présent, et elles n'existeraient pas sans ceux-ci.

#### Appropriation culturelle : une introduction

Un autre argument des détracteurs des accusations de racisme est que le mythe du zombie provient précisément d'Afrique, et que ça a donc du sens de situer le jeu sur ce continent. Ceci est directement lié à la notion d'appropriation culturelle ; celle-ci prendrait un cours entier à développer, mais profitons de cet exemple pour l'évoquer rapidement : les cultures dominantes parlent souvent des cultures dominées sous un angle non pas réaliste et renseigné, mais exploitant des stéréotypes sous un angle caricatural, simplifiant et racisant ; de plus, les cultures dominantes produisent ces représentations en oubliant généralement de prendre en compte leur propre influence de domination voire de destruction sur les cultures dominées, dans une vision dépolitisante et faussement angélique.

Un exemple simple de cette appropriation culturelle est l'utilisation régulière de l'imagerie des Indiens d'Amérique par les états-unis blancs : par exemple un chef indien en mascotte d'équipe de foot, les enfants utilisant des costumes d'indiens pour Halloween, une star blanche posant avec une coiffure indienne traditionnelle « parce que c'est fashion », ou tout simplement les indiens régulièrement vus comme des brutes sanguinaires et non civilisées dans les westerns.

Dans ce cas, on assiste à l'utilisation par une civilisation dominante des symboles d'une autre civilisation dominée, qu'elle a préalablement massacrée et dont elle parque maintenant les derniers survivants dans des réserves insalubres ; la civilisation dominante ne s'intéresse pas au sens de ces symboles mais y cherche simplement un effet de mode superficiel. Y a-t-il réellement du respect ? Comment les descendants de la civilisation dominée devraient-ils prendre tout cela ? Il semble que quelques questions devraient se poser avant de se croire tout permis...

La question n'est pas là encore de « ne plus rien dire », mais, en tant que créateur ou consommateur, de réfléchir au sens de ses actions et de ses inspirations plutôt que de considérer automatiquement qu'on peut sans problème exploiter n'importe quel contenu culturel sans questionner le contexte et la démarche. En tant que civilisation dominante, nous ne subissons pas les retombées des oppressions ; comme on ne subit pas le problème, on ne le voit pas, c'est ce qui peut facilement nous amener à considérer qu'on a automatiquement tous les droits sur tout. Sans être formulé explicitement comme tel, c'est malheureusement le point de vue par défaut répandu dans notre société, souvent défendu à tort sous couvert d'une « liberté d'expression » mal comprise.

Pour revenir au cas *Resident Evil 5*, on peut aussi faire remarquer que la majorité des personnes émettant cet argument de l'origine africaine du mythe du zombie n'ont au mieux que de très vagues notions sur son histoire et la civilisation qui lui a donné naissance, et aucune idée sur la manière de traiter ce mythe et ses créateurs de manière respectueuse et intelligente. Parler d'un sujet est une chose ; en parler en connaissance de cause de manière à éviter les caricatures et les lieux communs insultants pour la civilisation à l'origine de ce sujet en est une autre.

En l'occurrence, il n'est aucunement question dans *Resident Evil 5* d'un traitement du mythe du zombie tel qu'on le voit dans les mythes africains, mais bien de la réinterprétation occidentale la plus simpliste, qui se résume essentiellement à fournir un prétexte pour massacrer des monstres à la tonne. L'argument du développement culturel d'un mythe africain séculaire paraît alors bien mince...

#### Références :

Po B. K. Lomami, *Petites notes sur l'appropriation culturelle* – <https://equimaupes.wordpress.com/2014/06/14/petites-notes-sur-l-appropriation-culturelle/>

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

### Le whitewashing



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

80 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le whitewashing

Penchons-nous maintenant sur le cas de Sheva Alomar en particulier, bon exemple d'une tendance appelée le « whitewashing ». Co-héroïne du jeu en tant qu'alliée du héros Chris Redfield, elle a des aspects positifs : attirail pas trop dénudé et presque crédible par rapport à sa fonction gameplay/narrative, personnage féminin fort et combattant. Mais c'est au niveau du traitement de sa couleur de peau qu'elle s'inscrit dans la lignée racisante du jeu :

- Elle est noire parce qu'elle vient de la région où se passe le jeu...
- ...Mais pas trop noire... parce que quand même, c'est une gentille ! Elle est beaucoup moins noire par exemple que les zombies de base (qui eux sont noirs d'ébène), pourtant originaires du même endroit.

Pourquoi cette distinction « noir méchant / blanc gentil » ? On pourrait arguer que Sheva est métisse et que ça ne veut rien dire. Si c'était effectivement un cas isolé, cela serait recevable ; mais on va voir qu'au contraire, c'est un schéma très fréquent...

### Références :

**Marion Coville, *Articuler rapports sociaux de genre, de classe, de « race » et de sexualité : une approche intersectionnelle du jeu vidéo* –**

<https://youtu.be/MvpfJHbal6Q>

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

### Le whitewashing



### Le whitewashing

On assiste en effet parfois à la « blanchification » de personnages de jeux, toujours dans le même sens : pour passer de valeurs liées au noir et à la force (qui pourraient effrayer chez une femme) à du blanc et de la douceur (valeurs attendues et rassurantes). En bref, là encore, une normalisation des corps collant aux critères de beauté masculins hétérosexuels blancs.

Ici, on a l'exemple d'Elena de *Virtua Fighter*, passée de noire musclée à blanche lisse en un épisode.

# RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

## Le whitewashing : *Exodus: Gods and Kings*



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

82 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le whitewashing: *Exodus: Gods and Kings*

Mais ce phénomène se voit particulièrement dans le cinéma. Un exemple récent particulièrement flagrant est *Exodus: Gods and Kings* de Ridley Scott. Le film reprenant l'histoire de Moïse, il se passe bien avant l'an 1.000 avant J.-C. en Égypte, soit dans un lieu et une époque où il ne risquait pas d'y avoir de blancs... et pourtant, les héros et les personnages importants et positifs sont joués par des blancs, alors que les esclaves et les voleurs sont joués par des noirs !

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

### Le whitewashing: *Stonewall*



Marsha P. Johnson and Silvia Rivera, a black drag queen and a transgender woman, started the Stonewall Riots. Not a white cis man named Danny!



Tony Kearney  
@atlantatony

Follow

Who started the #Stonewall Riots? Marsha P. Johnson & Silvia Rivera! #knowyourhistory. [planettransgender.com/stonewall-movi...](http://planettransgender.com/stonewall-movi...)

12:24 PM - 5 Aug 2015

386 246

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

83 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le whitewashing: *Stonewall*

L'exemple du film *Stonewall* (<http://www.dailykos.com/story/2015/08/12/1411032/-White-Washing-Herstory-Stonewall-Marsha-P-Johnson>), sur les célèbres émeutes LGBT de 1969 à New-York ayant joué un grand rôle dans la reconnaissance de cette population, est parlant aussi : les femmes transgenres et drag queens noires, qui ont été les véritables initiatrices du mouvement, ont été remplacées par un homme blanc cisgenre, parce que quand même, au cinéma, ça passe mieux (mix racisme/sexisme/transphobie, hop).

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

### Le whitewashing



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

84 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le whitewashing

C'est ce qu'on appelle le « whitewashing » : la « blanchification » des personnes noires dans l'objectif de plaire au public blanc (plus riche et plus nombreux – au moins dans la tête des décideurs blancs) en leur offrant une imagerie qui lui ressemble plus et qui semble moins menaçante.

Ce procédé largement répandu a pour effet de :

- Invisibiliser les personnes de couleur.
- Renforcer les stéréotypes raciaux (les noirs et les arabes ont systématiquement des rôles de voleurs ou de terroristes, etc).
- Entretenir la vision que seuls les blancs existent et que seule une histoire avec des blancs mérite d'être racontée.

Bien entendu, tout ceci se retrouve aussi dans la publicité et les autres médias de masse, comme on peut le voir ici avec Beyoncé avant et après retouche pour une campagne de publicité pour L'Oréal. Ceci est à mettre en lien avec le succès des produits pour se lisser les cheveux ou se blanchir la peau (excessivement toxiques – imaginez-vous vous badigeonner la peau à l'eau de javel au quotidien...) pour les africaines, ou les opérations pour se débrider les yeux et s'affiner le nez pour les asiatiques : les standards de beauté blancs sont généralisés et imposés partout, de manière exclusive au détriment de toute autre ethnie.

**Imaginez-vous habiter dans une société où tout vous rappelle que votre corps n'est pas le bon, sans que vous ayez aucune chance d'atteindre le référentiel accepté, et sans que vous ayez de modèles positifs. Quel impact cela aurait-il sur votre développement ?**

#### Références :

Amanda Scherker (Huffington Post), *Whitewashing Was One Of Hollywood's Worst Habits. So Why Is It Still Happening?* – [http://www.huffingtonpost.com/2014/07/10/hollywood-whitewashing\\_n\\_5515919.html](http://www.huffingtonpost.com/2014/07/10/hollywood-whitewashing_n_5515919.html)

TV Tropes, *But Not Too Black* - <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ButNotTooBlack>

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

### Sexisme + Racisme = Combo !



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

85 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Sexisme + Racisme = Combo !

Après l'examen de cette sympathique tendance, revenons à Sheva Alomar. Si son premier costume était passable, son costume bonus est un exemple de mélange entre racisme et sexisme si concentré qu'il en devient caricatural :

- L'héroïne est clairement dénudée pour en faire un objet d'attrait sexuel (rappel chapitre 1).
- Le costume est obtenu selon certaines conditions gameplay (rappel chapitre 5 – on revoit la notion de femme dénudée comme récompense pour le joueur).
- L'ensemble du costume constitue un concentré de clichés racistes : peau de léopard, tatouages tribaux, dents et griffes d'animaux jetés au hasard... On nage à fond dans une vision occidentale stéréotypée et non documentée de l' « exotisme ».

### Références :

**Marion Coville, *Articuler rapports sociaux de genre, de classe, de « race » et de sexualité : une approche intersectionnelle du jeu vidéo* –**

<https://youtu.be/MvpfJHbal6Q>

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

Sexisme + Racisme = Combo !



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

86 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Sexisme + Racisme = Combo !

Pendant ce temps-là, le 2<sup>ème</sup> costume de Chris Redfield, « Safari Chris », est bien entendu complètement habillé, et joue sur le stéréotype du blanc qui fait son petit safari dans les terres colonisées... La boucle est bouclée.

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

### L'exemple Rust



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

87 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### L'exemple Rust

Passons à une initiative plus sympathique : le jeu *Rust* a récemment fait parler de lui en laissant entièrement au hasard de nombreux éléments de la création de personnage, et notamment la couleur de peau... Comme dans la vraie vie en fait : on ne choisit pas dans quel corps on naît.

De nombreuses réactions racistes ont eu lieu (heureusement, la communauté s'est auto-gérée et les autres joueurs ont posé des limites claires à ceux qui avaient des propos racistes), avec des joueurs blancs refusant de jouer un personnage noir, arguant notamment que c'est de la « politisation forcée ». Pourtant, les joueurs non-blancs à qui on demande cet effort de manière quasi-systématique n'en font pas tout un plat... On se rappelle la notion d'effort d'identification déjà abordée.

Comme le dit Tauriq Moosa dans un article en référence en fin de chapitre : « Donc quand des joueurs blancs sont forcés de jouer des personnages d'une autre race que la leur, c'est de la politisation forcée. Quand des joueurs non-blancs doivent se plier à la même règle, c'est la normale. Si vous vous plaignez, vous êtes vu comme un geignard voulant tout politiser. L'argument est un peu effrayant quand on le regarde de plus près : le seul moyen pour les jeux d'éviter la politique est de faire semblant que les personnes de couleur n'existent pas. » Voilà qui donne à réfléchir...

C'est en tout cas une démarche osée et innovante de la part des développeurs, qui ont indiqué en juillet 2015 s'apprêter à faire de même pour le choix du sexe du personnage. Le fondateur du studio, Garry Newman, a dit « Rien ne me ferait plus plaisir que si en jouant un mec noir dans un jeu, un mec blanc avait une idée de ce que c'est que d'appartenir à une minorité persécutée ». Une belle façon de bousculer les habitudes et faire progresser les points de vue de manière créative.

### Références :

**Nathan Grayson (Steamed), *Rust Chooses Players' Race For Them, Things Get Messy* –**  
<http://steamed.kotaku.com/rust-chooses-players-race-for-them-things-get-messy-1693426299>

**Nathan Grayson (Steamed), *Rust Players Divided Over Not Being Able To Choose Their Sex* –**  
<http://steamed.kotaku.com/rust-players-divided-over-unchangeable-character-sexes-1719118024>

# RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

## Le « réalisme historique »



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

88 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le « réalisme historique »

Le débat du racisme dans le jeu vidéo a aussi fait parler de lui récemment avec plusieurs articles clés qui ont créé la polémique. Ces articles déplorait la faible présence, voire l'absence, de personnes de couleur dans des jeux à gros budget comme *The Witcher 3*, avec l'effet d'invisibiliser les personnes de couleur, et de transmettre le message que seuls les blancs sont des gens intéressants dont il convient de parler.

Comme d'habitude dès que la norme est remise en question, quelle qu'en soit la manière, ces articles ont été vivement critiqués. Le contre-argument principal était le « réalisme historique » : il ne serait pas crédible d'inclure des personnes de couleur dans des univers médiévaux fantastiques puisque dans l'espace-temps de leur inspiration, l'Europe médiévale, il n'y avait pas de personnes de couleur. Ça semblerait presque se tenir, non ? C'est compter sans une analyse détaillée de cet argument !

#### Plus de personnes de couleur qu'on ne veut bien le croire : d'où l'importance d'une recherche digne de ce nom

Premièrement, le brassage culturel était plus fort au Moyen Âge qu'on ne le croit généralement, via les mouvements de populations causés entre autres par les guerres comme les Croisades, ou les liens créés par les expéditions d'exploration. Le blog [MedievalPoc](http://medievalpoc.com), qui travaille sur la présence et les contributions des personnes non-blanches à la société médiévale européenne, est une formidable source sur ce sujet : [http://medievalpoc.tumblr.com/](http://medievalpoc.tumblr.com) <https://twitter.com/medievalpoc> <https://www.facebook.com/medievalpoc>

Pourquoi alors partir d'un postulat faux ? Par manque de connaissance sur le sujet, tout simplement : là encore, on a vite tendance à ériger en vérités historiques de vagues préjugés souvent basés sur des choses aussi faibles que des souvenirs épars de choses apprises il y a des décennies à l'école... Quel que soit le résultat final auquel aboutit la recherche sur un sujet, il est extrêmement risqué de considérer comme vraies des opinions avant d'avoir effectué un travail de recherche sérieux dessus. En oui, faire des recherches, c'est fastidieux, mais c'est le seul moyen de ne pas raconter n'importe quoi...

Mais il y a une bonne nouvelle : cet article sur la conception du jeu *Elsinore* (<http://gamasutra.com/blogs/KatieChronis/20150302/237689/quotBut Its Not Historically Accuratequot Diversity in Elsinore.php>), centré sur un personnage annexe du *Hamlet* de Shakespeare, nous prouve qu'effectuer des recherches sur le sujet n'est en réalité pas forcément si coûteux ! Sans plus craindre des recherches longues et ennuyeuses, à nous de faire la démarche minimum pour s'instruire et échapper aux idées préconçues.

#### Moins réaliste historiquement que les dragons ?

Et puis, soyons sérieux : les elfes, la magie, les dragons, les prophéties épiques sur la fin du monde seraient plus crédibles que l'idée de l'existence de personnes à la peau marron ? Reisons cette phrase trois fois en y réfléchissant bien, parce que c'est bien ce que sous-entend cette idée de réalisme historique...

#### Le réalisme se limite à montrer ce qu'attend la norme

La réponse typique à la question précédente sera « Ces histoires sont inspirées de mythes de (insérer un pays d'Europe ici), il n'y a pas de personnes de couleur dans ces mythes ». Premièrement, on parle bien d'une simple « inspiration », d'ailleurs souvent très libre, donc on n'en serait pas à une « incohérence » près. Mais cela ne dérange jamais personne jusqu'à ce qu'on parle d'inclusion de minorités, auquel cas la nécessité de fidélité absolue à l'histoire devient soudain de plus haute importance. Remarquons que la situation inverse (situations contredisant totalement la « réalité historique », mais convenant à la norme – rappelez les exemples d'*Xoosus: Gods and Kings* et *Stonewall*) dérange beaucoup moins : ce réalisme historique serait-il à géométrie variable ? On l'invoque pour justifier la validation de la norme existante, mais on l'oublie quand la norme le pète ? Au final, il apparaît que le réalisme historique se résume simplement à montrer des blancs.

N'a-t-on pas déjà vu cet argument ailleurs ? Ah oui, sur le sexisme, quand le réalisme permettrait de justifier de montrer des demoiselles dénudées au public masculin hétéro. On voit ici encore un schéma de raisonnement commun à la plupart des oppressions : la seule chose que l'on attend du réalisme, c'est de montrer la norme attendue par les dominants.

#### Une question plus large

Et puis rester bloqué sur ce point empêche de prendre du recul pour saisir la globalité du problème : la vaste sous-représentation dans notre culture, quel que soit l'univers, de personnes de couleur vues de manière non stéréotypée. On pourra toujours invoquer à chaque cas particulier des contre-arguments, mais cela ne invalidera pas ce problème global, et au contraire, ira dans le sens de celui-ci : la société patriarcale blanche se nourrit et se valide elle-même par les représentations qu'elle produit, au mépris des minorités qu'elle domine.

#### Là encore, un manque de sensibilisation au sujet

Comme toujours, ce racisme n'est pas causé par des maîtres du mal qui manipulent la population : il est simplement acté par tout un chacun selon son éducation, qui a donc reçu ce racisme ambiant et le retransmet à son tour sans le vouloir. Et comme toujours, il n'y a aucune accusation personnelle : on peut même être assez certain que ce racisme n'a rien de volontaire ou de conscient. Là comme ailleurs, il découle d'un manque de réflexion sur le sujet causé par le fait que rien dans notre société ne nous invite à y réfléchir.

Comme l'explique fort bien Tauriq Moosa (<https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem>) : « Presque tous les tests de *The Witcher 3* ont été écrits par des hommes blancs – d'excellents écrivains que je respecte totalement. Mais le jeu vidéo, comme le monde de la technologie en général, est un domaine largement dominé par des hommes blancs. C'est pourquoi nous avons une centaine d'articles pointant aux développeurs des problèmes de moter physique pour l'herbe, mais pas un seul leur demandant pourquoi il n'y a pas de personnes de couleur. »

Il cite aussi, quant à un problème similaire dans *Dragon Age* : « Ce n'est pas que quiconque dans l'équipe de *Dragon Age* soit volontairement raciste ou malveillant envers les joueurs ; c'est simplement que quelqu'un qui n'a pas vécu l'expérience d'être confronté au racisme en tant que personne de couleur ne penserait tout simplement pas à ces choses. »

#### Ne pas rejeter, mais intégrer

Et comme toujours, sortir de la norme pour réfléchir plus loin n'enfermera pas la créativité, mais au contraire la démultipliera en multipliant les personnages et les histoires possibles, en parlant à plus de personnes avec plus de respect. On peut citer ici Sidney Fussell (<http://theonlinegame.com/2015/06/26/race-video-games-witcher-3.html>) : « Le futur appartient à ceux qui violent la diversité – qu'elle concerne les femmes, les personnes de couleur, les handicapés, les personnes queer ou transgenre – non comme « irréaliste » ou comme la « mort » de leur monde, mais plutôt comme le commencement d'un monde meilleur. »

## RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

### Résumé

- Intersectionnalité : Croisement des problématiques de domination.
- Une domination peut en cacher une autre, et les dominés dans un rapport peuvent devenir dominants dans un autre...

### Racisme et intersectionnalité – Résumé

Le sexisme n'est pas la seule discrimination largement répandue. Certaines comme le racisme le sont tout autant, mais il en existe bien d'autres : homophobie et transphobie bien entendu, discrimination au physique (taille, poids...) ou à la religion, mais aussi validisme (handicap physique et moteur), classisme (classe sociale), âgisme (âge)...

Les mêmes schémas sont à l'œuvre dans toutes les discriminations. Il importe de réfléchir à ces discriminations de manière liée, l'intersectionnalité, afin de comprendre les rapports complexes qui les régissent.



**Racisme et intersectionnalité – Quelques exemples positifs**

**Racisme**

Lee de *The Walking Dead*, Nilin de *Remember Me*, ou les personnages de *Left 4 Dead* ou de *Civilization Beyond Earth* : le fait qu'ils soient noirs (ou autres couleurs de peau) ne conditionne pas le reste de leur représentation (graphique, scénaristique, gameplay...). « They happen to be black ».

Mention spéciale à Michelle Grant, personnage secondaire de *Life is Strange* : c'est un des premiers personnages que l'on rencontre dans le jeu, et c'est une femme noire corpulente ! Elle est vue très positivement : professeur intelligente au comportement mesuré et bienveillant, elle a une forte conscience politique et un rapport amical avec l'héroïne, à qui elle propose des questionnements riches de sens. Même si c'est un personnage secondaire, il faut la faire remarquer : il est rare de voir de telles minorités (femme, noire, grosse : elle cumule...) représentées de manière aussi positive et intelligente.

**Validisme**

*Sly Cooper* : Bentley, la tortue handicapée, est le personnage le plus agréable à manier, et dont l'objet symbolique de son handicap (fauteuil roulant) est mis en valeur comme vecteur de puissance (via ses gadgets, etc). Une représentation positive du handicap moteur, qu'il faut saluer !

En rentrant un peu plus dans le détail, on pourrait faire la remarque qu'on tombe dans un autre stéréotype : comme le personnage est moins valide physiquement, il devient automatiquement un geek intello (même cliché avec Huey Emmerich dans *Metal Gear* ou Oracle dans *Batman*). En cherchant à échapper à un stéréotype de manière positive, on tombe ici dans un autre stéréotype ; celui-ci est certes moins négatif et plus valorisant, mais néanmoins répétitif et donc limitant : s'il n'existe qu'une seule représentation un tant soit peu positive du handicap moteur, toujours répétée à l'identique, cela n'offre comme rôle modèle qu'une perspective très limitée...

Une fois de plus, on voit que ces problématiques sont complexes, et qu'en comprendre un niveau ne prémunit pas contre le risque de tomber dans d'autres problèmes plus subtils.

# RACISME ET INTERSECTIONNALITÉ

## Références



- Marion Coville : [Articuler rapports sociaux de genre, de classe, de « race » et de sexualité : une approche intersectionnelle du jeu vidéo](#)
- Amanda Scherker (Huffington Post) : [Whitewashing Was One Of Hollywood's Worst Habits. So Why Is It Still Happening?](#)
- TV Tropes : [But Not Too Black](#)
- Post NeoGAF : ["...but just don't make her TOO black."](#)
- Po B. K. Lomami : [Petites notes sur l'appropriation culturelle](#)
- Nathan Grayson (Steamed) : [Rust Chooses Players' Race For Them, Things Get Messy](#)
- Nathan Grayson (Steamed) : [Rust Players Divided Over Not Being Able To Choose Their Sex](#)
- Tauriq Moosa (Polygon), [Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem](#)
- Sidney Fussell (BoingBoing), [Video games without people of color are not 'neutral'](#)
- Katie Chironis (Gamasutra), ["But It's Not Historically Accurate!" - Diversity in Elsinore](#)
- Usul sur le racisme français : [Usul, La Polémiste \(Elisabeth Levy\)](#)
- John Scalzi, [Straight White Male: The Lowest Difficulty Setting There Is](#)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

91 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Racisme et intersectionnalité – Références

Marion Coville, *Articuler rapports sociaux de genre, de classe, de « race » et de sexualité : une approche intersectionnelle du jeu vidéo* – <https://youtu.be/MvpfJHba6Q>

Amanda Scherker (Huffington Post), *Whitewashing Was One Of Hollywood's Worst Habits. So Why Is It Still Happening?* – [http://www.huffingtonpost.com/2014/07/10/hollywood-whitewashing\\_n\\_5515919.html](http://www.huffingtonpost.com/2014/07/10/hollywood-whitewashing_n_5515919.html)

TV Tropes, *But Not Too Black* – <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ButNotTooBlack>

Post NeoGAF, *"...but just don't make her TOO black."* – <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=893027>

Po B. K. Lomami, *Petites notes sur l'appropriation culturelle* – <https://equimauves.wordpress.com/2014/06/14/petites-notes-sur-lappropriation-culturelle/>

Nathan Grayson (Steamed), *Rust Chooses Players' Race For Them, Things Get Messy* – <http://steamed.kotaku.com/rust-chooses-players-race-for-them-things-get-messy-1693426299>

Nathan Grayson (Steamed), *Rust Players Divided Over Not Being Able To Choose Their Sex* – <http://steamed.kotaku.com/rust-players-divided-over-unchangeable-character-sexes-1719118024>

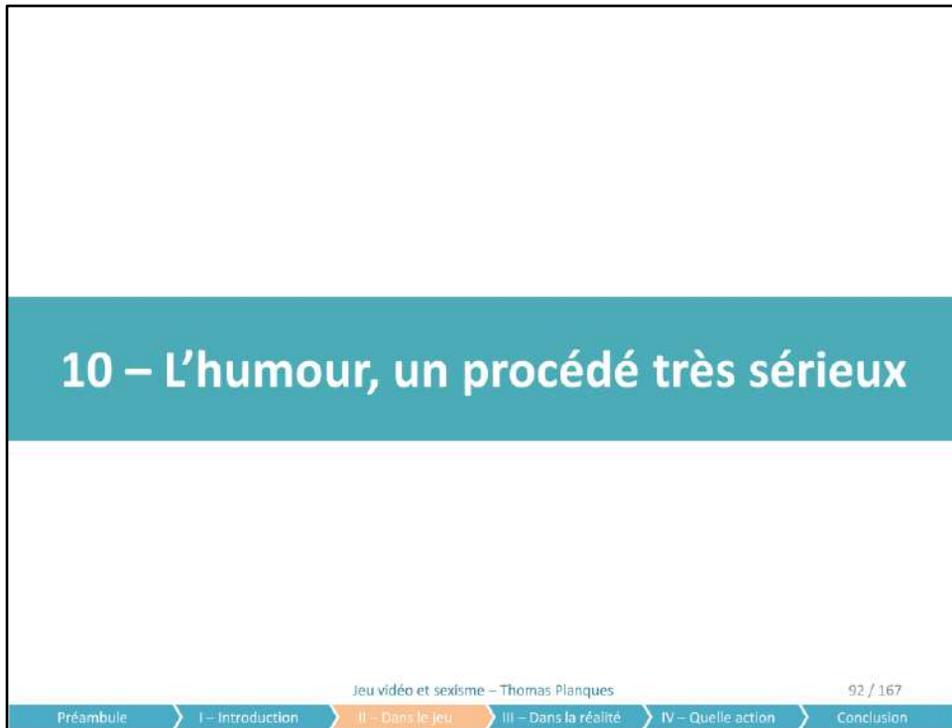
Tauriq Moosa (Polygon), *Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem* – <https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem>

Sidney Fussell (BoingBoing), *Video games without people of color are not 'neutral'* – <http://boingboing.net/2015/06/26/race-video-games-witcher-3.html>

Katie Chironis (Gamasutra), *"But It's Not Historically Accurate!" - Diversity in Elsinore* – [http://gamasutra.com/blogs/KatieChironis/20150302/237689/quotBut\\_Its\\_Not\\_Historically\\_Accuratequot\\_Diversity\\_in\\_Elsinore.php](http://gamasutra.com/blogs/KatieChironis/20150302/237689/quotBut_Its_Not_Historically_Accuratequot_Diversity_in_Elsinore.php)

Usul sur le racisme français : Usul, La Polémiste (Elisabeth Levy) – [https://youtu.be/05OaQnkZ\\_9E](https://youtu.be/05OaQnkZ_9E)

John Scalzi, *Straight White Male: The Lowest Difficulty Setting There Is* – <http://whatever.scalzi.com/2012/05/15/straight-white-male-the-lowest-difficulty-setting-there-is/>



## **10 – L'humour : un procédé très sérieux**

Il est maintenant temps de nous éloigner momentanément de l'examen des discriminations en particulier ; de parler d'une modalité d'expression de ces discriminations, d'un procédé innocent utilisé par tout le monde, sans trop y penser, et aux effets pourtant immenses ; un art sous-estimé dans son pouvoir de propager ou de combattre les préjugés... Nous allons parler de l'humour.

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

### Un réel vecteur de messages



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

93 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Un réel vecteur de messages

L'humour peut être vecteur de véritable message, il n'est pas neutre.

C'est une **forme de transmission** d'un message parmi tant d'autres, pas le message en lui-même : on peut dire n'importe quoi sous le mode de l'humour comme sous un autre mode. Ainsi, **dire « c'est de l'humour » ne dédouane aucunement le propos de sa portée**. Pour preuve, comme l'illustre cette diapositive, de nombreux humoristes et œuvres humoristiques ont une portée critique ou politique assumée.

Quand on parle d'un sujet, que ce soit sous le mode de l'humour ou n'importe quel autre mode, on transmet des idées dessus dans tous les cas. D'ailleurs, la comédie est vue par les écrivains comme un des arts les plus complexes, et les grecs n'avaient que deux arts, tragédie et comédie. La comédie y parle des mêmes sujets que la tragédie, mais avec un point de vue paradoxalement plus sage, plus éloigné, en tournant en dérision les événements plutôt qu'en étant émotionnellement touché par eux. L'humour n'est aucunement quelque chose de léger et d'insignifiant, mais un média complexe qui se pense.

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

« On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui... »



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

94 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

« On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui »...

**Que voulait dire Desproges avec son « On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui » ?**

Cette phrase est la plupart du temps mal interprétée, alors que c'est une clé d'une utilité incroyable pour comprendre l'humour. Penchons-nous dessus.

Une réponse revient souvent parmi les étudiants à qui cette question est posée : Desproges aurait voulu dire que qu'il ne fallait pas faire une blague devant quelqu'un que cette blague peut viser directement – par exemple, ne pas faire une blague raciste devant un noir.

...Mais cela signifierait alors que ça ne pose aucun problème de faire cette blague devant des blancs ? La question à se poser ici est : si quelqu'un peut se sentir insulté par notre humour, est-ce qu'on a envie de le faire, même devant d'autres gens ? Pour se donner des éléments de réponse, il faut se demander **pourquoi** la personne peut être insultée et réfléchir aux **conséquences** de notre humour.

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

« On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui... »



### « On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui »...

En effet, l'humour est un mécanisme de propagation et de validation d'idées. On croit souvent qu'on rit de quelque chose quand on ne le pense pas réellement. **Et c'est bien là l'erreur fatidique !** Car c'est exactement l'inverse : l'humour suppose en réalité bien souvent que l'on croie au fond un peu au propos – le fameux « c'est drôle parce que c'est vrai ». Ici comme ailleurs, cette croyance n'est d'ailleurs souvent pas forcément consciente et assumée : elle existe inconsciemment en tant qu'effet des préjugés dans lesquels nous grandissons.



### « On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui »...

C'est bien d'ailleurs pour cela que certaines blagues jouent sur des stéréotypes largement répandus. Pour prouver cela, l'anthropologue Robert Lynch a réalisé en 2012 une expérience particulièrement intéressante (<http://www.npr.org/sections/health-shots/2012/08/06/157592468/an-anthropologist-walks-into-a-bar-and-asks-why-is-this-joke-funny>). Il a fait passer un questionnaire au public d'un spectacle de stand-up pour connaître leurs opinions politiques. Puis il a mesuré à quelles blagues les gens riaient, et s'ils riaient forts. Les résultats sont révélateurs : pour une blague sexiste par exemple, les gens qui ont les vues les plus traditionnalistes des rapports hommes-femmes (pour résumer, ceux qui pensent que les hommes sont faits pour bosser pendant que bobonne reste à la maison) sont ceux qui rient le plus...

On répète depuis le début que nous avons été élevés dans une société structurée par des dominations alimentées par des stéréotypes. Ce qu'il faut comprendre par rapport à l'humour, c'est que les blagues qui jouent sur ces stéréotypes les entretiennent. D'ailleurs, il y a des blagues sur les femmes, les noirs, les musulmans, les homosexuels... mais jamais (ou extrêmement peu en comparaison) sur les hommes hétéro blancs ! De même pour les insultes et appellations péjoratives au sens large. On voit que l'humour et la caricature, comme l'insulte, vont bien plus souvent du dominant vers le dominé que l'inverse.

On vient de voir qu'un humour insultant pour une minorité suppose qu'on aie un fond de croyance dans le propos, souvent inconsciente voire involontaire. Et on a vu qu'en transmettant ces préjugés, l'humour les normalise, et contribue donc à entretenir et diffuser des idées oppressives sur les personnes dont il est le sujet. Est-ce qu'on a vraiment envie de faire ça ? Là encore, l'intention dans laquelle on fait la blague n'a aucune importance : même si on formule la blague innocemment de son côté, l'effet sera le même, car on n'a aucun contrôle sur la manière dont le public la comprendra.

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

« On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui... »



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

97 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### « On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui »...

Au final, ce « On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui » (ou sa variante classique « Oh mais tu n'as pas d'humour ») est souvent utilisé pour justifier un humour oppressif, en invoquant une liberté d'expression débridée et déresponsabilisée. On comprend maintenant que c'est quand même un peu dommage dans la mesure où Desproges, lui, voulait dire exactement l'inverse ! Sa propre explication de cette phrase était qu'il ne voudrait pas rire avec, par exemple, Jean-Marie Le Pen car ce dernier croirait réellement au propos de la blague, et celle-ci transmettrait alors des idées oppressives.

Voilà qui nous incite à faire un peu plus attention à l'humour qu'on utilise, non ? En tant que designers, nous sommes responsables de nos messages envers notre public, il faut donc s'assurer que celui-ci est clair. Laisser des ambiguïtés, c'est prendre le risque que certains comprennent le message de manière exactement inverse, que ce soit par paresse intellectuelle ou autre.

Desproges n'interdit rien. Il dit seulement qu'il faut se responsabiliser dans son humour et réfléchir à son impact.

#### Références :

Denis Colombi, *L'humour est une chose trop sérieuse...* - <http://uneheuredepeine.blogspot.fr/2012/08/lhumour-est-une-chose-trop-serieuse.html>  
Myroie, *L'humour est une arme* - <http://www.egalitariste.net/2013/04/21/lhumour-est-une-arme/>

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

### La « loi de Poe »



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

98 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### La « loi de Poe »

La « loi de Poe » ([https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi\\_de\\_Poe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi_de_Poe)) est assez pratique pour penser cet argument de « C'est du second degré » plus finement : elle explique que si on ne peut pas être sûr que ce propos est humoristique, donc que **si on ne peut pas différencier l'humour caricatural d'une vision extrémiste sincère... alors ça n'est plus de l'humour**. Il y a besoin d'un dispositif clair pour montrer que c'est une critique et faire voir le second degré, sinon le propos peut être perçu comme un message sincère, et ce « second degré » devient bien souvent juste un prétexte pour continuer à utiliser les mêmes clichés oppressifs.

L'exemple de *Duke Nukem* quelques diapositives après en est une bonne illustration : comme le dit l'article qui en parle, « *Duke Nukem Forever* tente de louvoyer le long de la frontière entre la caricature des clichés sexistes des films d'action et l'exploitation de ces mêmes clichés pour vendre le jeu à un public de jeunes hommes. Le personnage principal est clairement une parodie des gros baraqués des films d'action des années 80, mais vous vend aussi l'idée que c'est génial d'en être un ». Le jeu utilise exactement les mécaniques et représentations qu'il parodie comme arguments de vente. L'argument de la parodie semble alors un peu hypocrite, non ?

Il est donc facile d'invoquer la « parodie » pour rester dans les mêmes clichés usés jusqu'à la corde. À l'inverse, un exemple ne tombant pas du tout dans ce piège est le film « La cabane dans les bois » : en prétendant parodier les mécaniques classiques des films d'horreur, il aurait pu se reposer simplement sur celles-ci pour fonctionner, et n'aurait alors rien parodié du tout. Mais toute une surcouche narrative est rajoutée pour que l'intérêt aille au-delà de ces clichés, et la parodie est alors réelle et extrêmement bien menée.

# L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUR

## La différence entre rire avec et rire contre



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

99 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### La différence entre rire avec et rire contre

« Mais alors on ne peut parler de rien ? »

C'est la question qui arrive souvent à ce point du débat. Eh bien si, on peut rire de tout. Mais **rire de**, et **rire contre** sont deux choses très différentes. Rit-on d'un concept abstrait, ou se moque-t-on directement de certaines personnes, avec la propagation de préjugés sur elles qui va avec ?

Pour citer un autre article fondamental, *L'humour est une arme* (en référence) :

« Se moquer de, c'est rire contre. Rire de, c'est rire avec. On peut rire du viol avec une victime de viol. On peut rire du sexisme avec une femme, et même avec une féministe (oaaah, dingue). On peut rire du racisme avec un arabe. On peut rire du handicap avec un handicapé mental ou moteur. On peut rire de tout. Mais pas contre tout. Parce que se moquer de, c'est exclure la cible de la moquerie. Alors que rire avec elle c'est l'intégrer dans le groupe, dans la société. Alors quand vous faites une blague, posez-vous la question : quel est mon but ? Est-ce que je cherche à exclure ? Ou est-ce que je cherche à intégrer ? Et si je cherche à intégrer, est-ce que c'est réellement visible ? Est-ce que ce n'est pas maladroit ?

Et dans l'éventualité où votre blague vexé malgré votre but d'intégrer, souvenez-vous que la meilleure des réactions, c'est de présenter des excuses. Des excuses sincères, du genre « pardon, j'ai mal agi » et surtout pas « désolé que t'aies pas compris » (qui sous-entend « désolé que tu sois con », hein). En agissant ainsi, vous faites preuve d'humilité et vous montrez que votre but n'est pas d'agir comme un meneur assoiffé de pouvoir dont je parlais plus haut. Présenter des excuses à une personne blessée par une blague est une politesse élémentaire que trop de personnes dédaignent, par orgueil. »

Pour montrer à quel point il est possible de rire d'un sujet, même problématique, sans rire contre les personnes qui le subissent, cette diapositive représente l'humoriste Wanda Sykes riant... du viol ! Mais à aucun moment elle ne se moque des personnes violées. La différence est fondamentale.

Il est important d'analyser ce que sous-tend le procédé d'expression utilisé, et nous allons utiliser cet exemple comme cas d'étude.

Qu'est-ce que c'est que cette histoire d'analyse ? Pour faire un parallèle, le gameplay est un procédé d'expression, qui transmet des valeurs. Citons à dessein un exemple grossier pour illustrer : Call of Duty dit que c'est bien de tuer des gens, car le gameplay vous récompense pour cela. C'est certes une fiction, intentionnée comme telle, qui ne dit pas explicitement qu'il faut sortir de chez soi et aller tuer tout le monde ; tout le monde est d'accord là-dessus. Mais le message du gameplay reste une valorisation de la guerre : votre objectif est de tuer des gens, c'est à peu près la seule action possible, et il vous récompense quand vous le faites. La grammaire propre au jeu vidéo, le gameplay, qui constitue la pierre angulaire de l'expérience, valorise ainsi ce message par ses composantes les plus basiques (ici, objectif, action du joueur, et récompense).

Pour l'humour, on peut se questionner de la même manière. La liste de questions simples qui suit est à garder en tête, car elle permet une analyse claire applicable à n'importe quelle forme d'humour :

- En quoi est-ce drôle ?
- Avec qui est-ce que j'en ris ?
- De qui ou quoi je ris ?
- Sur quel propos repose ma blague ?
- Assumerais-je ce même propos sur un autre mode plus sérieux ?

Si on applique ces questions à ce sketch de Wanda Sykes, ça donnerait quelque chose comme ça :

- **En quoi est-ce drôle ?** Cela présente une situation fictive et impossible où le violeur se retrouverait ridiculisé car sa victime ne possède pas ce qu'il veut lui prendre.
- **Avec qui est-ce que j'en ris ?** Avec tout le monde, sauf peut-être les violeurs. Comme la blague ridiculise les violeurs et non les personnes violées, même une personne victime de viol pourrait en rire.
- **De qui ou quoi je ris ?** Des violeurs, donc de personnes en claire situation d'opresseurs dans la situation évoquée. Là encore, la blague se moque des oppresseurs et non des opprimés.
- **Sur quel propos repose ma blague ?** Les violeurs et la menace qu'ils représentent sont tellement pénibles qu'il faudrait en arriver à des extrémités impossibles comme celle suggérée dans le sketch pour avoir la paix. C'est une critique du risque de viol auquel est confrontée une femme dans de nombreuses situations.
- **Assumerais-je ce même propos sur un autre mode plus sérieux ?** Oui.

De plus, la personne à l'origine de la blague est aussi à prendre en compte : ici, c'est une femme. Elle, elle peut subir ce dont elle parle. Elle n'est pas du « bon côté de la barrière » par rapport à la problématique qu'elle évoque : elle n'est pas du côté de ceux qui peuvent en rire de loin mais ne la subiront jamais. C'est tout simplement la notion de savoir de quoi on parle : est-on plus légitime quand on est soi-même pris dans les mécaniques qu'on évoque, et donc connaisseur de celles-ci, ou alors quand on est hors de celles-ci voire même qu'on en profite indirectement ? Voilà qui permet de réfléchir à sa position quand on se permet de rire de quelque chose...

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

Exemple : *Fat Princess*



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

100 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Exemple : *Fat Princess*

Un exemple de jeu à l'humour problématique : *Fat Princess*. Dans ce jeu, des petits personnages doivent ramener à leur château une princesse qui passe son temps à manger des gâteaux et à grossir, rendant son sauvetage plus difficile.

Le jeu est à la fois grossophobe et sexiste, propageant sous un habillage bon enfant une vision moqueuse des personnes en surpoids : il implique que ce surpoids n'est dû qu'à une attitude boulimique volontaire et stupide de leur part, et que décidément elles sont vraiment trop bêtes et ne facilitent pas la tâche des gentilles personnes qui veulent les aider.

Cette vision des personnes en surpoids vues comme des fardeaux seuls responsables de leur état et trop débiles pour se prendre en main par soi-même fera-t-elle rire les personnes visées ? A-t-on envie de les insulter ainsi ?

### Liberté d'expression ou liberté d'oppression ?

Les quelques personnes ayant soulevé des objections (article « *Well, that was bound to happen* » dans la section Références) ont été, comme toujours dans ces cas-là, l'objet de torrents d'insultes de la part de certains joueurs : il est possible de se moquer ouvertement d'une partie de la population, mais pas de questionner ces moqueries et leurs conséquences...

### Non intentionnel

Comme toujours, nul ne dit que les personnes perpétrant l'insulte le font consciemment et intentionnellement : elles reproduisent généralement des habitudes et reproduisent des préjugés qu'elles n'ont pas questionnés, d'autant moins qu'elles n'en subissent pas les conséquences. Elles n'ont ainsi pas conscience des conséquences négatives de ces actes, mais ces conséquences existent bel et bien. Ces mécanismes sont d'autant plus pernicioseux qu'ils sont inconscients et involontaires de la part de ceux qui les perpétuent. D'où la nécessité de chercher de l'information et de la critique pour éviter ces dynamiques.

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

### Exemple : *Duke Nukem Forever*



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

101 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

#### Exemple : *Duke Nukem Forever*

Un autre exemple avec *Duke Nukem Forever*. Traduction de [http://www.cracked.com/article\\_21800\\_the-6-creepiest-sex-scenes-in-video-game-history\\_p2.html](http://www.cracked.com/article_21800_the-6-creepiest-sex-scenes-in-video-game-history_p2.html)

*Duke Nukem Forever* tente de louvoyer le long de la frontière entre la caricature des clichés sexistes des films d'action et l'exploitation de ces mêmes clichés pour vendre le jeu à un public de jeunes hommes. Le personnage principal est clairement une parodie des gros baraqués des films d'action des années 80, mais vous vend aussi l'idée que c'est génial d'en être un.

Ceci nous amène à deux personnages récurrents du jeu, deux jumelles ultra-sexy nommées Mary et Kate Holsom, une référence évidente aux jumelles Olson qui se suffit à lui-même comme preuve de l'aspect has-been de l'humour du jeu.

Chaque rencontre avec les jumelles amène son quota de commentaires lascifs prévisibles et fades autour de la virilité de Duke. Stupide, mais rien de gravissime jusqu'à l'arrivée au vaisseau-mère alien. Les choses virent alors de bord, passant du Pays de la Gaminerie pour s'enfoncer brusquement dans l'Antre du Dérangeant et de la Déviance Absolue, comme si à la moitié du jeu, les développeurs avaient perdu de vue leur blague ironique sur les archétypes sexistes de personnages et s'étaient tout d'un coup retrouvés perdus dans un endroit très très sombre.

Lors de votre exploration des entrailles du vaisseau, vous croiserez des dizaines de femmes à demi-nues attachées aux murs et aux plafonds. La plupart sont en train de gémir ou de pleurer, et la seule chose que vous pouvez faire pour elles est de les abattre pour abrégier leurs souffrances. Bien entendu, vous finissez par tomber sur Mary et Kate qui font partie des prisonnières, et le dispositif auquel elles sont attachées fait bien plus que simplement les empêcher de bouger...

Si le seul aspect morbide du visuel n'était pas suffisant pour vous donner la nausée, le dialogue insipide des deux esclaves sexuelles s'en chargerait. Après que le Duke commente « Looks like you're fucked » (« On dirait que vous êtes bien niquées »), parce que, hé, blague, jeu de mot, elles s'excusent de leur apparence et promettent qu'elles perdront leur surpoids de grossesse. Ce qu'elles font immédiatement, en donnant naissance à des monstres dans une violente explosion.

Pour reformuler : non seulement elles se font violer par des aliens, mais elles s'excusent envers un homme du fait que la grossesse non désirée qui en résulte a pour effet de ne plus les rendre suffisamment attirantes pour coucher avec lui. Puis elles meurent.

Et quelque part, il y a une pièce pleine de mecs qui ont écrit cette scène, enregistré le dialogue, dessiné le concept art, implémenté l'ensemble dans le jeu, playtesté la séquence, et à chaque étape ils ont tout approuvé en se disant « Oui, c'est un bon moment comique. Ça détendra l'ambiance au milieu de cette bataille épique. Et ne nous demandons jamais, jamais quel type de personne trouverait ça drôle, ou quel mode de pensée pourrait les amener à rire à ce moment précis. Car s'attarder sur de telles choses nous plongera tous dans un gouffre de dépression sans fond d'où nous ne ressortirons jamais. »

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

### Résumé

- Un moyen d'expression qui transmet des idées, comme tout autre.
- Engendre une validation et une propagation du propos, qu'on le veuille ou non.
- Se base sur une acceptation de normes... et donc souvent une validation de préjugés, avec des cibles récurrentes.
- « On peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui »... et pas n'importe comment.
- « Rire des opprimés », ou « se moquer des oppresseurs » ?
- Se demander si on voudrait/assumerait de transmettre le même propos sur un autre mode sérieux. Si non : éviter, puisque le propos est transmis quand même.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

102 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### L'humour, un procédé très sérieux – Résumé

L'humour est un vecteur de propos tout aussi efficace et chargé en termes de sens que d'autres modes de transmission. Quand on fait une blague, le propos est tout de même transmis : le mode humoristique ne dédouane donc aucunement de ce propos. Il est ainsi un vecteur de propagation de valeurs. Du fait que sa portée peut être largement sous-estimée, il a souvent l'effet de propagation de stéréotypes réducteurs, et devient ainsi un outil de plus d'oppression sociale : rappelez-vous de l'écrasante majorité des blagues sur les dominés par rapport aux blagues sur les dominants...

L'humour reste un mode d'expression riche et passionnant ! Il est possible de rire de tout, mais en étant conscient du propos que transmet la blague, dans une dynamique d'intelligence et de respect. Pour ceci, répondre à quelques questions très simples permet généralement de comprendre si la blague est problématique ou pas :

- En quoi est-ce drôle ?
- Avec qui est-ce que j'en ris ?
- De qui ou quoi je ris ?
- Sur quel propos repose ma blague ?
- Assumerais-je ce même propos sur un autre mode plus sérieux ?

## L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

### Quelques exemples positifs



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

103 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## L'humour, un procédé très sérieux – Quelques exemples positifs

*Monkey Island, Portal 2, The Stanley Parable, Sam & Max...* : des jeux à succès utilisant de larges gammes d'humour sans jamais insulter personne.

# L'HUMOUR, UN PROCÉDÉ TRÈS SÉRIEUX

## Références



- Deux articles fondamentaux pour penser l'humour :
  - [Denis Colombi, L'humour est une chose trop sérieuse...](#)
  - [Myroie, L'humour est une arme](#)
- Humour et représentation de genre
  - [Mirion Malle, Les filles sont drôles comme l'éclair](#)
- Sur le cynisme
- Fat Princess
- [Well, that was bound to happen](#)
- Cracked
- [Duke Nukem Forever – The Holsom twins get ravaged by aliens](#)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

104 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### L'humour, un procédé très sérieux – Références

Deux articles fondamentaux pour penser l'humour :

**Denis Colombi, *L'humour est une chose trop sérieuse...* -**

<http://uneheuredepeine.blogspot.fr/2012/08/lhumour-est-une-chose-trop-serieuse.html>

**Myroie, *L'humour est une arme* -** <http://www.egalitariste.net/2013/04/21/lhumour-est-une-arme/>

**Humour et représentation de genre : Mirion Malle, *Les filles sont drôles comme l'éclair* -**

<http://www.mirionmalle.com/2013/11/les-filles-sont-droles-comme-leclair.html>

Sur le cynisme - <http://asoliloque.overblog.com/2014/03/hors-champ-20-si-nos-reves-sont-morts-si-le-cynisme-est-roi.html>

Fat Princess: *Well, that was bound to happen* - <http://www.feministe.us/blog/archives/2008/07/23/well-that-was-bound-to-happen/>

Cracked, *Duke Nukem Forever – The Holsom twins get ravaged by aliens* -

[http://www.cracked.com/article\\_21800\\_the-6-creepiest-sex-scenes-in-video-game-history\\_p2.html](http://www.cracked.com/article_21800_the-6-creepiest-sex-scenes-in-video-game-history_p2.html)



## 11 – Représentations des LGBT

Terminons avec une problématique de représentations liée au sexisme, celle des LGBT : Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, soit au sens large l'ensemble des sexualités alternatives à l'hétérosexualité normative.

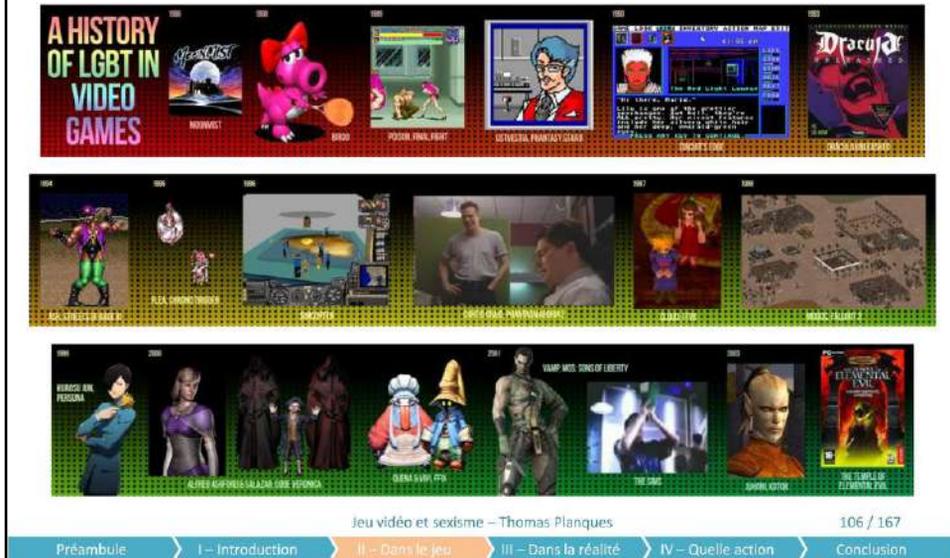
### Un petit mot sur le T de LGBT

Au passage, on préférera l'appellation « transgenre » à « transexuel-le » : le sexe fait référence au sexe biologique de la personne, et le genre est la manière dont elle se définit dans la société. L'identité de genre est ainsi une identité qui se construit et se choisit, là où le sexe est arbitraire. On préférera donc faire référence à la manière dont la personne fait le choix de se définir elle-même et donc parler de genre.

De plus, il existe plusieurs manières de modifier son corps pour changer de genre : l'opération de changement de sexe, aboutissant à devenir transexuel-le, en est une, mais il en existe d'autres (comme la prise d'hormones) qui modifient de nombreuses caractéristiques du corps mais ne changent pas le sexe. C'est donc pour ne pas avoir une attitude intrusive mais plutôt aussi inclusive que possible qu'on parlera de transgenre plutôt que transexuel-le.

# REPRÉSENTATION DES LGBT

## Petit historique



### Petit historique

On trouve des personnages LGBT depuis les premiers temps du jeu vidéo. Là comme ailleurs, des représentations méprisantes et caricaturales ont côtoyé des représentations respectueuses et valorisantes.

Quelques exemples :

**Ash, Streets of Rage III** (1994) : Là encore, l’humour, toujours risqué... Cette grossière parodie d’homosexuel à la Hard Gay, sous-tendant les messages « Tous les gays sont comme ça », ne risque-t-elle pas d’être insultante ?

**Fallout 2** (1998) : En 1998, le mariage homosexuel existe dans le jeu alors qu’il n’était même pas encore légalisé aux États-Unis. De manière très appropriée, il n’y a aucune mise en valeur spécifique : c’est simplement une possibilité offerte par l’univers du jeu, vue comme tout aussi normale que le reste. L’explication de Tim Caine, un des écrivains du jeu, est parfaite : « Nous aimions repousser les limites. Pas toujours avec la violence, mais avec autre chose. Nous voulions un jeu riche en critiques sociales. Du coup, le mariage homosexuel parmi plein d’autres choses rentrait bien dans cette intention. Je ne pense même pas qu’on aie eu à avoir un débat pour ou contre dans l’équipe. On n’a pas non plus pensé “Purée, mais ça serait génial de faire ça”. On s’est juste dit “On va couvrir toutes les possibilités sur ce sujet” et puis on est passé à autre chose. »

⇒ On a ici une véritable maturité de propos. Simplement montrer, de manière non vulgaire ou ostentatoire, un ensemble de possibilités, signifiant que tous les choix sont possibles et valides du moment qu’ils soient décidés consciemment, et qu’il n’y a pas à juger celui des autres, sans pour autant forcer les joueurs dans aucun de ces choix ou les hiérarchiser. Voilà des développeurs qui ne confondent pas « maturité » avec un étalage gratuit de sexe ou de violence !

**Final Fantasy 9** (2000) et sa richesse en personnages queer (queer = opposé à l’hétéronormativité imposant comme seuls genres et attirances sexuelles valides la dichotomie « homme attiré par les femmes / femme attirée par les hommes ») : Kweena au genre indifférencié, Kuja potentiellement homosexuel.

**Resident Evil: Code Veronica** (2000) : L’antagoniste principal, Alfred Ashford, se travestit pour canaliser l’esprit de sa sœur Alexia. Cette visibilité d’une personne transgenre est intéressante, mais elle tombe dans un cliché classique : le méchant « déviant », dont la folie et l’identité sexuelle trouble sont forcément négatives. Sa pratique du travestissement est avant tout un élément caractérisant une déviance concentrée sur l’identité sexuelle, en lien avec sa relation incestueuse avec sa sœur et son implication dans le meurtre de son père.

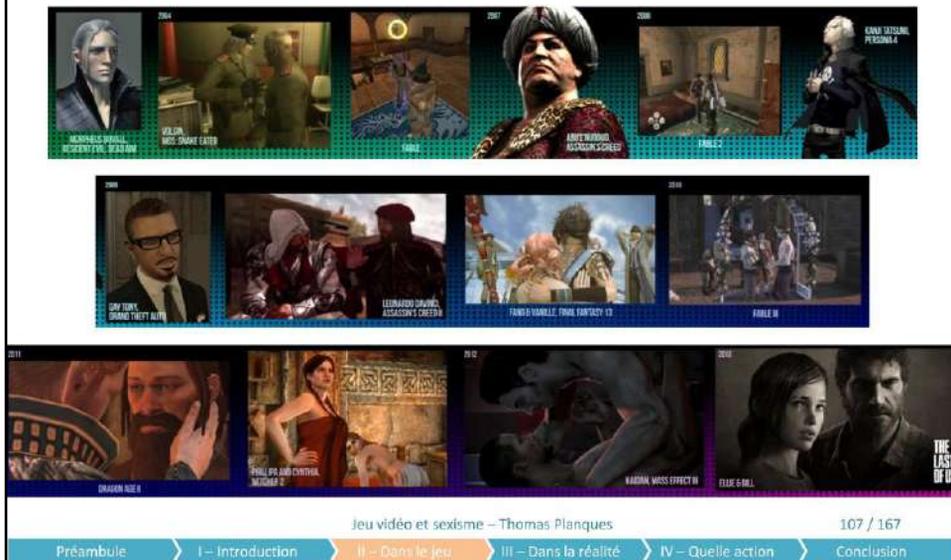
**Les Sims** (2000) : Comme pour *Fallout 2*, on voit la possibilité de mariage homosexuel totalement naturelle et intégré au reste du jeu, allant dans la veine de la liberté de construction de ses Sims.

### Références :

Jack Flanagan (The Daily Dot), *The complete history of LGBT video game characters* - <http://www.dailydot.com/geek/gay-characters-video-games-history/>

# REPRÉSENTATION DES LGBT

## Une présence en évolution



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

107 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Une présence en évolution

**Fable** (2004) : Même cas, allant jusqu'à l'inclusion de l'adoption homosexuelle dans Fable III !

**GTA 4, The Ballad of Gay Tony** (2009) : Traitement frontal du milieu homosexuel et inclusion d'un personnage fort et bien écrit, qui n'est pas forcément un gentil présenté positivement mais un personnage intéressant en soi.

**Subtilité de l'homosexualité des meilleurs personnages récents** : (référence : <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/02/how-video-games-are-slowly-quietly-introducing-lgbt-heroes/284017/>)

- **Assassin's Creed** (2007) : Le marchand Abu'l Nuquod dont l'homosexualité est soupçonnable via certaines de ses répliques, se décrivant « honteux » et « à part », avec sa réplique finale « Comment pourrais-je financer une guerre en l'honneur du même Dieu qui me traite d'abomination ? »

- **Assassin's Creed Brotherhood** (2010) : Exploitation des rumeurs de relations de Léonard De Vinci avec ses étudiants hommes, dans une séquence où, quand Ezio lui reproche de passer tout son temps avec une de ses modèles, il lui répond « Les femmes ne sont pas si distrayantes que cela ».

- **Assassin's Creed Liberation** (2012) : Aveline de Grandpré et les nombreuses indications de son homosexualité, sans que le personnage infirme ou confirme clairement.

- **The Last of Us** (2013) : Bill, personnage bourru, viril et badass, est (plus ou moins) subtilement indiqué comme gay (sa manière de parler de "my partner, Frank", la lettre d'adieu dudit Frank, le magazine homo trouvé à la fin de la séquence dans sa voiture). Idem pour Ellie, dont le cas est d'autant plus intéressant que sa relation homosexuelle est suggérée dans le DLC, alors que le public avait déjà eu le temps de se faire son image du personnage (en la supposant généralement, par défaut, hétéro).

- **Tomb Raider** (reboot de 2013) : Le scénario a été pensé expressément pour n'inclure aucune indication sur l'orientation sexuelle de Lara, et pour fonctionner tout aussi bien si on la voit amoureuse de Sam, la demoiselle en détresse du jeu.

À chaque fois, l'homosexualité est indiquée finement : elle ne choquera pas le grand public s'il ne souhaite pas la voir, mais elle est pourtant là. Et le personnage n'est pas défini par son orientation sexuelles, "s-he happens to be gay".

On assiste donc peut-être, grâce à l'introduction de ces personnages LGBT au background suggéré plutôt qu'asséné, à un mouvement précurseur d'une écriture plus nuancée. Pour citer Rhianna Pratchett (scénariste principale du reboot de *Tomb Raider*) sur les raisons pour lesquelles les protagonistes ne sont montrés en tant que LGBT que de manière subtile : « Placer ces représentations dans les jeux est le premier pas. Une fois que nous serons à l'aise avec ça, parler plus franchement de ces thèmes deviendra possible. »

### Références :

Jack Flanagan (The Daily Dot), *The complete history of LGBT video game characters* - <http://www.dailymdot.com/geek/gay-characters-video-games-history/>

NewNowNext, *9 Great Video Games For Gay Gamers* - <http://www.newnownext.com/9-video-games-with-lgbt-content/06/2014/>

The Backlot, *"The Last Of Us" has the Only Gay in the Post-Apocalyptic Village* - <http://www.thebacklot.com/meet-bill-the-only-gay-in-the-post-apocalyptic-village-in-the-last-of-us/08/2013/>

Jagger Gravnig (The Atlantic), *How Video Games Are Slowly, Quietly Introducing LGBT Heroes* - <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/02/how-video-games-are-slowly-quietly-introducing-lgbt-heroes/284017/>

## REPRÉSENTATION DES LGBT

### Perceptions asymétriques

#### Options romantiques dans Mass Effect 1 & 2 :

Pour un personnage féminin :



Pour un personnage masculin :



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

108 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Perceptions asymétriques

Enfin, il est impossible d'aborder ce sujet sans parler de Bioware, à la pointe des améliorations dans ce domaine chez les AAA. Le studio, spécialisé dans les RPG épiques comportant un système de romances complexes avec des personnages variés, constitue un véritable exemple à suivre ! Il effectue des efforts soutenus à chaque nouveau jeu pour parvenir à plus d'inclusivité et de variété dans les représentations des relations amoureuses en particulier, et pour traiter des thématiques de plus en plus sensibles et complexes. Sans être toujours parfait, le studio a l'humilité et l'intelligence de prendre acte de ses erreurs et de les corriger pour le jeu suivant. Cette attitude de remise en question, d'humilité et de progressisme est exactement le comportement sain à adopter.

Cette ligne de conduite lui a d'ailleurs apporté le respect de nombreuses communautés de joueurs, hétéros comme LGBT : comme quoi, le respect paye et il est possible de concevoir des AAA traitant ces thématiques avec intelligence.

Mais avant de revenir sur cet exemple positif, arrêtons-nous un instant sur l'exemple des trois premiers *Mass Effect*, qui constituent une parfaite illustration de l'asymétrie de perception entre l'homosexualité féminine et masculine.

#### **Dans *Mass Effect 1* et *2*, des relations homosexuelles sont possibles pour Shepard femme, mais pas pour Shepard homme. Pourquoi ?**

Même raison que d'habitude : le jeu est fait par des hommes pour des hommes. L'homosexualité féminine est perçue comme excitante par le public masculin, d'où son inclusion. En revanche, l'homosexualité masculine est perçue comme avilissante, effrayante et ridicule. Comme d'habitude, cette plus grande visibilité de l'homosexualité féminine comme appât d'excitation sexuelle pour le public masculin de référence est tout aussi présente dans d'autres domaines, comme la publicité, le cinéma, la pornographie...

#### **Mais Bioware sait évoluer et introduit des relations homosexuelles masculines dans *Mass Effect 3*.**

La résistance et les propos clairement homophobes de certains joueurs, probablement peu nombreux mais bruyants (comme souvent chez les publics les plus conservateurs), que la simple présence de la possibilité de ces relations dérangeait, prouve qu'il reste du chemin à faire.

Il est important de noter que ces relations n'avaient, tout comme les autres, rien d'obligatoire. Si elles l'avaient été, cela aurait imposé un choix aux joueurs à un endroit où ils avaient plus de liberté avant, ce qui aurait pu légitimer leur rejet. Bioware a la finesse d'ouvrir les possibilités plutôt que de les imposer grossièrement au joueur : c'est à la fois plus respectueux, plus réaliste, plus responsabilisant, et permet qu'aucun public ne puisse se sentir légitimement agressé.

# REPRÉSENTATION DES LGBT

## Krem : LA leçon à retenir !



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

109 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Krem : LA leçon à retenir !

Enfin, l'exemple de la conception du personnage transgenre de *Dragon Age Inquisition* concentre à lui seul l'ensemble des clés élémentaires permettant d'avoir un comportement sain et constructif.

Extrait et traduction de <http://kotaku.com/bioware-put-a-lot-of-work-into-dragon-ages-trans-charac-1676924495> :

*Dragon Age Inquisition* contient un personnage trans : Krem, un homme, commandant en second d'une compagnie de mercenaires. Son histoire est dévoilée de manière progressive au fil des conversations entre Krem et son commandant Iron Bull. Le traitement du personnage a eu un accueil extrêmement positif sur internet dans les milieux liés aux questionnements LGBT.

Le post de l'écrivain Patrick Weekes sur le blog de Bioware, qui a travaillé sur le personnage, jette un éclairage précieux sur le sérieux avec lequel les créateurs du jeu ont abordé les problématiques de représentation, et le respect dont ils ont fait preuve dans le traitement du personnage. L'ensemble du texte vaut le coup, mais le plus important est le paragraphe où Weekes explique comment il a fait lire les premiers brouillons du script par des amis dans la communauté genderqueer (*NDT : communauté des personnes adoptant des définitions de genre alternatives à la définition hétéronormative dominante*), et comment cela a révélé de nombreuses erreurs qu'il avait commises sans le vouloir :

« J'ai écrit Krem au mieux de mes capacités, et les éditeurs ont passé chaque ligne au peigne fin, corrigeant les dialogues et paraphrases qui pouvaient donner lieu à de mauvaises interprétations. Je l'ai ensuite transmis à deux amis dans la communauté genderqueer... et c'est là qu'ils m'ont montré à quels passages je faisais n'importe quoi et m'ont offert des retours constructifs sur comment y remédier. Dans la première version, c'était Bull qui révélait que Krem avait un binder (*NDT : pièce de tissu visant à contenir les seins pour les cacher*) en lui faisant une blague amicale. Mes amis m'ont montré à quel point quelque chose d'aussi direct était vécu comme une agression par de nombreuses personnes trans dans la réalité ("Hé, au fait, en vrai t'es une fille, je voulais juste te le rappeler !") et que le propos de Bull était incroyablement insultant. Ce n'était pas du tout ce que je voulais – les joueurs de la version finale du jeu voient que Bull et Krem se prennent la tête sur plein de petites choses, mais ne s'attaquent jamais là où ça fait mal – et j'ai réécrit la scène pour ce soit Krem qui en parle le premier. Cela indique clairement que ça ne pose pas de problème à Krem de parler du fait qu'il est trans, et qu'il ne se sentira pas agressé si le joueur lui pose des questions là-dessus.

Il y a une phase d'investigation où on peut demander à Krem de parler de son passé à Tevinter. Dans la première version, il désertait après avoir dû repousser quelqu'un qui avait découvert son secret et qui avait essayé de le violenter. Mes amis m'ont fait remarquer que ça jouait directement sur le triste cliché « la personne trans attaquée », et que si c'était tout à fait plausible, c'était un moment sordide qui pouvait évoquer des expériences douloureuses réellement vécues par des personnes trans. Le but était de faire de Krem un personnage positif qui était maintenant heureux dans sa vie, et j'ai donc modifié son départ de Tevinter en accord avec ça. »

La morale, sur cet exemple précis : le meilleur moyen pour les écrivains non-trans de ne pas raconter n'importe quoi avec leurs personnages trans ou genderqueer est de demander leur avis à des personnes trans ou genderqueer. Cette réalisation est cruciale.

**C'est l'élément le plus important de ce cours.** Pour élargir ce merveilleux exemple, la **démarche fondamentale** est la suivante :

- **Prise de conscience de sa différence sociale** (« je fais partie d'un groupe social particulier, et je ne vis pas les mêmes choses que d'autres groupes sociaux, qui peuvent être sujets à des choses que je ne soupçonne même pas »),
- **Humilité** (« je sais que je ne sais pas et que d'autres savent mieux »),
- **Apprentissage** (« je veux comprendre ce sujet »),
- **Ouverture** (« je vais voir les personnes qui connaissent et qui sont concernées »),
- **En plus de la bienveillance et du respect** (« je ne veux pas m'exprimer à la place, ou donner une représentation négative, des personnes dont je parle »),

**Ces seules clés très simples sont les bases qui permettent un comportement constructif envers n'importe quel personne et n'importe quelle thématique.**

Cet homme savait qu'il parlait de quelque chose qu'il ne connaissait pas. Au lieu de croire à tort, comme nous l'invite souvent la société moderne, qu'il avait légitimité à parler pour d'autres personnes des problèmes qu'elles rencontraient sans les vivre lui-même, il a simplement pris acte de son absence de connaissance du sujet, avec humilité et sérénité, et pris les mesures nécessaires pour combler ce manque auprès des personnes concernées. En agissant de manière aussi limpide, il a pu effectuer un travail respectueux et intelligent, et les réactions ont été très positives. Tout ceci est bien simple, finalement : il suffisait d'un peu d'humilité et d'ouverture... mais celles-ci nécessitent une déconstruction par rapport à notre éducation, puisque notre société associe souvent ces comportements à des preuves de faiblesse, alors que ce sont au contraire des preuves de sagesse, d'assurance et de force.

**À vous maintenant de vous approprier ces clés pour effectuer un travail d'autant plus riche de sens !**

## REPRÉSENTATION DES LGBT

### Résumé

- Encore des clichés grossiers...
- ...Mais un sujet traité avec de plus en plus de maturité et de visibilité.
- Comme toujours : écoute, respect, ouverture, humilité sont les clés de compréhension.
- Encore sporadique, et des réactions négatives : du chemin à parcourir...

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

110 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentations des LGBT – Résumé

Une dernière réflexion intéressante, qui revient au « public unique » omniprésent : il reste bien du chemin à parcourir, car comme le dit Lucien Soulbán, développeur ouvertement gay : « Et quand allons-nous voir un protagoniste gay dans un gros jeu ? Pas avant un moment à mon avis, à cause de la peur de l'impact sur les ventes. »

Son raisonnement se comprend facilement. Les personnes LGBT forment une minorité de la population. Contrairement à la télévision, le jeu vidéo demande une participation active – vous vous incarnez dans le personnage que vous jouez. Il pourrait être compréhensible que les développeurs craignent que jouer un personnage gay risque de repousser les joueurs hétéro.

Mais là encore, beaucoup d'entre nous n'avons jamais été des jeunes filles de 14 ans, et certainement personne n'a jamais dû sauver sa peau en combattant des « Infectés ». Et pourtant, nous avons adoré jouer Ellie dans *The Last of Us*. Les joueurs LGBT jouent des personnages hétéro depuis longtemps, même quand une romance hétérosexuelle est la carotte pour mener le joueur ; pourquoi les joueurs hétéro ne joueraient pas des personnages gay ?

=> On revoit ici le schéma de l'effort d'identification toujours demandé aux mêmes personnes, qu'il n'appartient qu'à nous de faire évoluer !

## REPRÉSENTATION DES LGBT

### Références



- Jack Flanagan (The Daily Dot)
- [\*The complete history of LGBT video game characters\*](#)
- NewNowNext
- [\*9 Great Video Games For Gay Gamers\*](#)
- The Backlot
- [\*“The Last Of Us” has the Only Gay in the Post-Apocalyptic Village\*](#)
- Jagger Gravning (The Atlantic)
- [\*How Video Games Are Slowly, Quietly Introducing LGBT Heroes\*](#)
- Kirk Hamilton (Kotaku)
- [\*BioWare Put A Lot Of Work Into Dragon Age's Trans Character\*](#)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

111 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Représentations des LGBT – Références

Jack Flanagan (The Daily Dot), *The complete history of LGBT video game characters* - <http://www.dailydot.com/geek/gay-characters-video-games-history/>

NewNowNext, *9 Great Video Games For Gay Gamers* - <http://www.newnownext.com/9-video-games-with-lgbt-content/06/2014/>

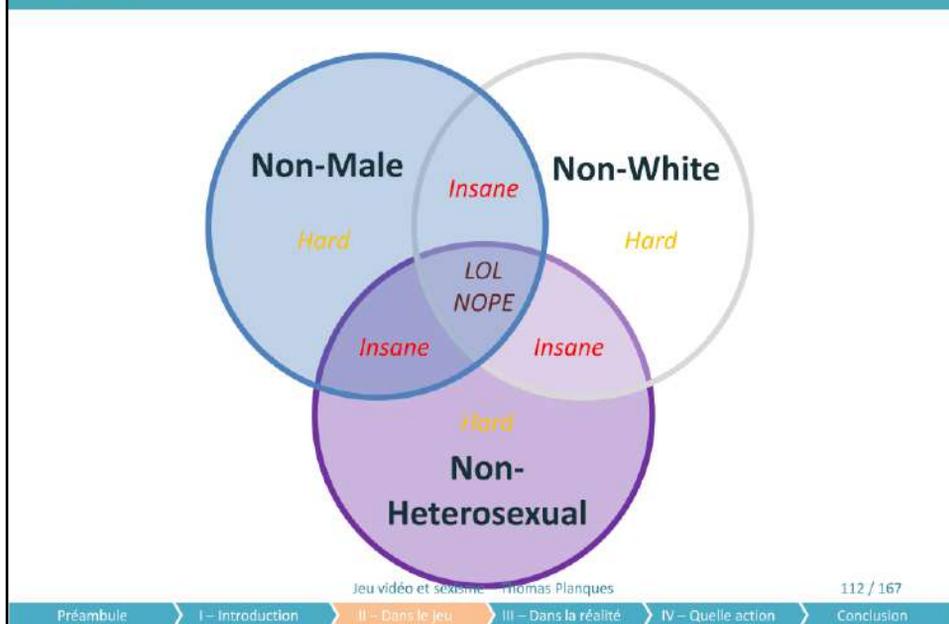
The Backlot, *“The Last Of Us” has the Only Gay in the Post-Apocalyptic Village* - <http://www.thebacklot.com/meet-bill-the-only-gay-in-the-post-apocalyptic-village-in-the-last-of-us/08/2013/>

Jagger Gravning (The Atlantic), *How Video Games Are Slowly, Quietly Introducing LGBT Heroes* - <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/02/how-video-games-are-slowly-quietly-introducing-lgbt-heroes/284017/>

Kirk Hamilton (Kotaku), *BioWare Put A Lot Of Work Into Dragon Age's Trans Character* - <http://kotaku.com/bioware-put-a-lot-of-work-into-dragon-ages-trans-charac-1676924495>

## II – DANS LE JEU : REPRÉSENTATIONS DE GENRE ASYMÉTRIQUES

### Résumé



#### Résumé du chapitre II – Dans le jeu – Représentations de genre asymétriques

Les problématiques de discrimination sont multiples et liées entre elles. En tant qu'homme blanc hétérosexuel aisé, c'est notre groupe qui est le plus représenté, valorisé, et qui dirige les décisions. Plus on s'éloigne de cette norme, plus la vie se complique et plus les problématiques sont invisibilisées.

En lien avec ceci, le petit schéma en illustration de la diapositive est une parodie illustrant la difficulté de la vie selon les conditions d'existence de chacun, en référence à l'excellent article « **Straight White Male: The Lowest Difficulty Setting There Is** » (<http://whatever.scalzi.com/2012/05/15/straight-white-male-the-lowest-difficulty-setting-there-is/>)

Chacun a sa place dans ce système social, qui assigne plus ou moins implicitement des rôles, des compétences, des objectifs à chaque groupe. Tant qu'on n'a pas réfléchi à sa propre place et tenté de déconstruire les injonctions qui vont avec, on perçoit le monde et on agit en accord avec les attentes sociales qui y sont liées, de manière inconsciente et involontaire. Qu'on le souhaite ou pas, on est avantagé par ce système si on est en position de dominant, et on est désavantagé si on est en position de dominé.

Les médias, en reproduisant les constructions sociales de leurs créateurs, sont directement influencés par le système social dans lequel ils existent, et l'influencent en retour.

Ce système se manifeste donc dans le jeu vidéo par un discours s'adressant majoritairement aux hommes blancs hétérosexuels, se traduisant par des stéréotypes de genre comme une objectivation des femmes, une forte asymétrie entre les rôles masculins actifs et valorisés VS les rôles féminins passifs et dégradants, mais aussi une invisibilisation et un traitement stéréotypé des personnes non-blanches, non-hétérosexuelles, etc.

Tout ceci n'est aucunement un complot mondial géré par un génie du mal : ce système n'a pas vraiment besoin que des individus se disent consciemment « Je vais perpétuer tout ça (dans mon propre intérêt machiavélique, mouahahah) ». Il s'alimente de lui-même, par l'action inconsciente de ses acteurs (à savoir nous tous) de reproduction et perpétuation des schémas dans lesquels ils ont été formés : pour l'exemple du jeu vidéo, puisque nos constructions sociales nous poussent à suivre les normes sans nous en rendre compte, ce sont les discours dominants qui parlent au plus grand public, et qui génèrent donc le plus d'argent. Un domaine soumis à d'importantes contraintes financières comme le jeu vidéo est donc particulièrement susceptible d'aller dans le sens des normes établies et de les perpétuer dans un objectif économique.

La plupart des discriminations partagent les mêmes schémas de fonctionnement (vision du « réalisme » allant uniquement dans le sens de la norme, prophéties auto-réalisatrices, difficulté à en sortir car non-conscience des dominés comme des dominants du schéma dans lequel ils se trouvent...). La bonne nouvelle, c'est qu'un ensemble de clés de pensée finalement pas si complexes permet d'agir positivement !

Il serait utopique voire contre-productif de foncer contre ce système bille en tête en croyant tout changer d'un coup. Mais il serait défaitiste de penser que « c'est comme ça » et de ne pas agir à son niveau pour y faire quelque chose – ce serait même bien arrangeant et malhonnête de la part de quelqu'un en position de dominant qui profite de ce système. Heureusement, certains, comme Bioware entre autres, ne se découragent pas devant l'ampleur de la tâche à accomplir ; ils savent effectuer des pas en avant, mesurés mais constants, qui font changer les choses lentement mais sûrement. En gardant en tête l'humilité, la réflexion, le respect, en ayant conscience de sa propre place dans le système, en étant à l'écoute, en sachant se renseigner, se remettre en question et se corriger quand il faut, en agissant avec mesure et fermeté, ces personnes apportent à notre domaine plus d'inclusivité, de diversité, d'intelligence, et font du jeu vidéo quelque chose qui améliore concrètement l'être humain. Pas mal pour des gens qui « racontent juste des histoires », non ?



### III – Dans la réalité : sexisme ordinaire

Nous allons maintenant aborder le sexisme dans la réalité, « IRL » : joueurs, journalistes, développeurs...

#### Références

La majorité de cette section est tirée de l'article de Mar\_Lard, ***Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*** -

<http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

Il est donc cité ici et ne sera pas cité à nouveau dans chaque diapositive afin d'éviter les redondances.

### III – DANS LA RÉALITÉ : SEXISME ORDINAIRE

#### Sommaire

- 1 – Joueurs : la Fake Geek Girl
- 2 – Joueurs : harcèlement en ligne
- 3 – Professionnels : à tous les niveaux
- 4 – Réactions





## 1 – Joueurs : la Fake Geek Girl

On commence par le sexisme parmi les joueurs, et une de ses deux manifestations principales : le syndrome de la Fake Geek Girl.

**Fake Geek Girl** : Désigne une fille se revendiquant comme geek mais qui n'est en réalité « pas assez geek » pour être légitime dans cette affirmation. Elle devient un objet de mépris pour les « vrais » geeks, généralement masculins.

Un homme, lui, aura en revanche automatiquement cette légitimité : en se revendiquant geek, il sera automatiquement accepté comme tel. Une femme rencontrera beaucoup plus de résistance et de doute. Un bel exemple de préjugé de genre...

Sur quoi se base ce jugement ? Sur la **connaissance (perçue) du domaine**, et **l'apparence**.

Le postulat de base est qu'une fille n'y connaît rien (connaissance perçue), et qu'elle n'est ici que pour attirer l'attention (apparence).

## JOUEURS : LA FAKE GEEK GIRL

### Connaissance perçue



### Connaissance perçue

Une fille étant vue comme de base « non-geek » et ne pouvant atteindre ce statut suprême, la moindre faille suffit à invalider toute sa connaissance. On en arrive à la parodie de l'interrogatoire de plus en plus serré jusqu'à trouver LA faille – alors que personne ne pourrait y répondre.

Mar\_Lard analyse très bien cette problématique : « Juger les femmes à l'aune d'idéaux inatteignables et contradictoires est l'un des symptômes du patriarcat. Qu'elles choisissent de travailler ou non, de materner ou non, de séduire ou non, quoi qu'elles fassent, les femmes doivent se sentir inadéquates, jamais assez bien. La geekerie a répliqué ce charmant mécanisme en imposant l'idéal de la « Vraie Geek Girl » face à cette impositrice de « Fake Geek Girl »... et en rendant cet idéal parfaitement inatteignable dans les faits. »

Encore un bon exemple d'une manière de réinstaurer dans une communauté se voulant « en marge » les oppressions propres au système dont cette communauté veut s'éloigner.



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

117 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

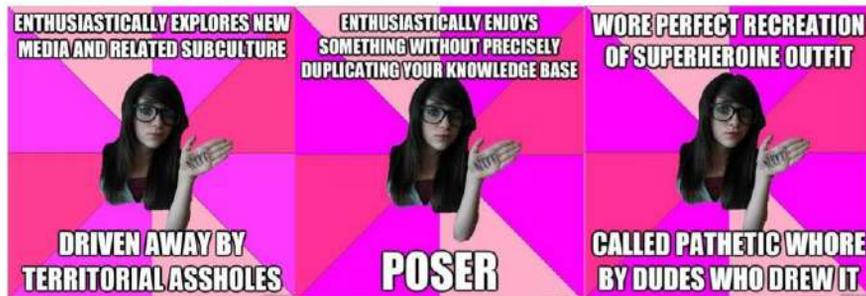
Conclusion

## Apparence

Un attirail jugé comme sexy sera perçu comme ayant pour but de masquer l'incompétence technique (voir « Connaissance perçue ») et d'attirer l'attention masculine. Particulièrement intéressant dans un univers où ces personnes critiques sont précisément celles qui créent ou aiment une vaste majorité de personnages féminins dénudés...

## JOUEURS : LA FAKE GEEK GIRL

### Causes et conséquences



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

118 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Causes et conséquences

On a donc de la part de ces messieurs, « qui étaient là avant », une sorte de paranoïa que la fille geek est là pour leur voler la place (peur, rejet de la différence et du changement), et/ou pour se mettre en valeur face à leur regard à eux (ce qui revient à voir les femmes comme ne se définissant que par le regard masculin).

Pourquoi une telle défiance ? Pourquoi une femme voudrait-elle agir ainsi ? Qu'ont vécu les hommes qui croient cela ? Quelle image ont-ils des femmes ?

Potentiellement une rancœur d'une époque où ils étaient rejetés en tant que « geeks » par les filles, et une généralisation de ce ressentiment à la gent féminine en général ? Il serait temps de comprendre, et passer au-delà, des frustrations d'adolescent...

Attention aussi à l'effet de groupe, de valider ces comportements et préjugés sans forcément y croire activement soi-même.

#### Causes : Par quoi est déclenché ce genre de dynamique ?

- Sexisme ambiant (« Les filles sont nulles en sciences, en jeu vidéo, en sport »...),
- Production du marché (les jeux étant faits en vaste majorité par des hommes pour des hommes, comme vu précédemment),
- Frustration de jeunesse

#### Conséquences : Qu'amène ce genre de dynamique ?

Rejet et mépris, jugements hâtifs, fermeture et sclérose du milieu (au niveau du public et de la créativité). C'est particulièrement ironique pour des gens qui veulent se faire reconnaître du monde extérieur... C'est une mécanique humaine typique de s'enfermer dans une niche et une fois qu'on y est bien, de rejeter tout ce qui n'en fait pas partie. On assiste ici à des réactions de peur et d'incompréhension plutôt que d'ouverture et de partage.



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

119 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## Conclusion

Comme toujours, on voit l'inutilité du rejet et du jugement de l'autre. Pourquoi pas plutôt « Vivre et laisser vivre » ? Même si la personne est incompétente, quel mal cela fait-il aux personnes qui sont si choquées par son attitude ? Pourquoi cette hargne disproportionnée et ces présomptions de culpabilité ?

## JOUEURS : LA FAKE GEEK GIRL

### Un exemple amusant



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

120 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Un exemple amusant

Un exemple croustillant pour la route : ou quand les « vrais geeks » autoproclamés sont tellement aveuglés qu'ils se vantent dans les grandes largeurs...

## JOUEURS : LA FAKE GEEK GIRL Un exemple amusant



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

121 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Un exemple amusant

Un exemple croustillant pour la route : ou quand les « vrais geeks » autoproclamés sont tellement aveuglés qu'ils se vautrent dans les grandes largeurs...

#### Commentaires de l'image

Au-dessus :

Oh my god if you're going to judge someone's cosplay you better learn your fucking shit because this is Duela Dent you goddamn assholes.

{image de Duela Dent}

(Traduction (édulcorée) : Oh mon dieu, si vous voulez juger le cosplay des autres vous feriez mieux de savoir de quoi vous parlez puisque c'est Duela Dent bande d'abrutis.)

En réponse :

AHAHAHA

Perpetually laughing over the fact that "real gamers/comic book nerd" males keep insulting women for cosplaying things they've never even heard of.

Who's the "fake geek" now, fuckers?

(Traduction : Je me marre régulièrement du fait que les mecs "vrais gamers/geeks de comics" passent leur temps à insulter des femmes qui font du cosplay de choses dont ils n'ont jamais entendu parler. C'est qui le "faux geek" maintenant, imbéciles ?)

## JOUEURS : LA FAKE GEEK GIRL

### Résumé

- Un syndrome sectaire et sexiste.
- Jugement hâtif et infondé sur la connaissance perçue et l'apparence, et les intentions derrière.
- Origines : frustration, jalousie, mépris, prétention...
- Conséquences : rejet de l'autre et sclérose du milieu.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

122 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### **Joueurs : la Fake Geek Girl – Résumé**

La Fake Geek Girl est un préjugé amenant une communauté majoritairement masculine à se replier sur elle-même, et à rejeter des publics féminins qui auraient tout à y apporter. En se croyant capable de juger des personnes sur des exigences irréalistes, il valide des insultes et des harcèlements aussi infondés que disproportionnés. Pourquoi toujours se croire permis de porter des jugements sur les autres ?

En croyant créer une communauté ouverte pour les exclus de tous poils, les geeks tombant dans ce syndrome perpétuent ainsi les dynamiques même qu'ils croient rejeter... Il est temps d'avoir une attitude plus sereine et inclusive, qui sera bien meilleure pour l'évolution du milieu qu'ils croient défendre.



- Mar\_Lard
- *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*
- Albin in Wonderland
- *Fake Geek Girls*

## Joueurs : la Fake Geek Girl – Références

Mar\_Lard, *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier* - <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

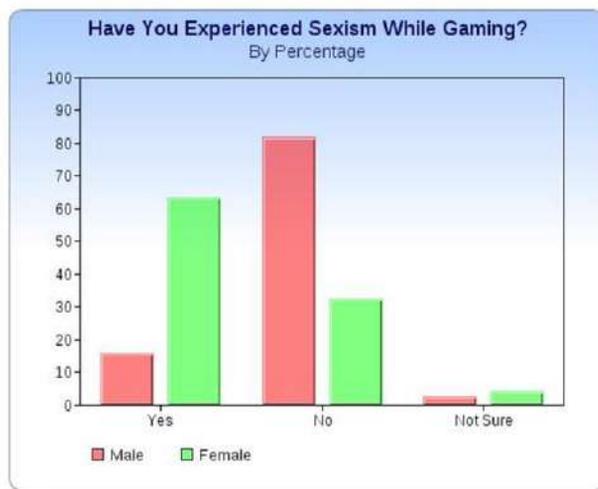
Albin in Wonderland, *Fake Geek Girls* - <https://youtu.be/J0ggK9-TBVY>

## 2 – Joueurs : harcèlement en ligne

### 2 – Joueurs : harcèlement en ligne

Passons maintenant à la deuxième forme principale du sexisme parmi les joueurs, qu'a vécue la majorité des joueuses de jeux en ligne : le harcèlement en ligne.

## JOUEURS : HARCÈLEMENT EN LIGNE Toujours les mêmes cibles



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

125 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

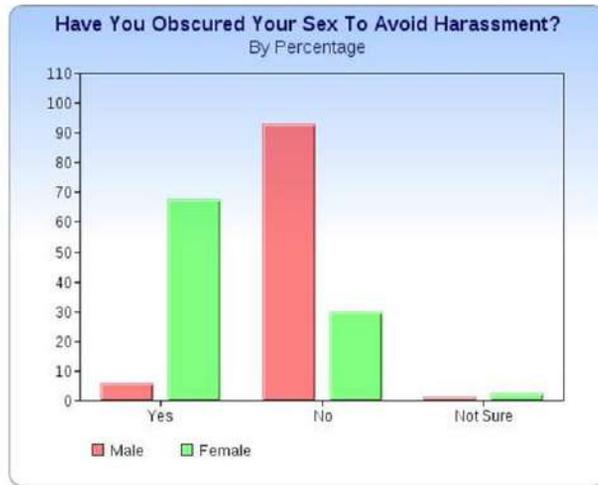
### Toujours les mêmes cibles

Une étude de 2012 sur un échantillon représentatif de 874 personnes (source : <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>) sur cette question apporte des résultats révélateurs :

« Les femmes étaient 4 fois plus susceptibles que les hommes d'avoir fait l'expérience de moqueries ou du harcèlement – 63,3% de toutes les femmes interrogées répondaient par l'affirmative. Les histoires que m'ont raconté ces femmes étaient conformes à ce qu'on peut s'imaginer sur le sujet : « cunt », « bitch », « slut » and « whore » (*NDT : que l'on pourrait traduire par « chatte », « pétasse », « salope » et « pute »*) étaient des insultes communes. Les menaces évoquaient majoritairement des agressions sexuelles. Une grande partie du harcèlement consistait à demander ou exiger des faveurs sexuelles ou à faire des remarques à propos des rôles genrés traditionnels et des comportements stéréotypés des femmes dans la société occidentale. De nombreuses insultes concernaient le poids du sujet ou son apparence physique. »

« 15,7% des hommes ont aussi rapporté avoir subi des moqueries, du harcèlement ou des menaces concernant leur genre en jouant aux jeux vidéo. Bien que ce soit minoritaire, cela compte tout de même comme du sexisme. Toutefois, les remarques adressées à ces joueurs diffèrent de celles adressées aux joueuses de façons très révélatrices. La plupart des joueurs qui apportèrent des précisions à leur réponse ont indiqué avoir subi des remarques concernant leur inadéquation au rôle genré masculin. Ces hommes étaient souvent traités de « pédés » ou de femmes, comparés à des femmes et désignés par des mots stéréotypiquement féminins. (...) Pour les femmes, le sexisme subi concerne leur féminité. Pour les hommes, il concerne leur inadéquation à un standard de masculinité. En bref, ce sexisme place le « masculin » comme genre normatif et « pas masculin » ou « insuffisamment masculin » comme raisons d'insultes, d'humiliations et de brimades. »

## JOUEURS : HARCÈLEMENT EN LIGNE Pour vivre heureuses, vivons cachées...?



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

126 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

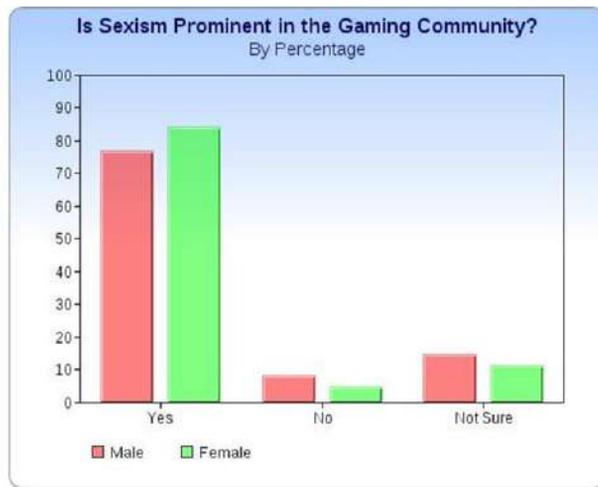
IV – Quelle action

Conclusion

### Pour vivre heureuses, vivons cachées...?

70% de femmes ont caché leur genre pour ne pas subir de harcèlement. Voilà qui participe à l'impression que « les filles ne jouent pas »... et pour cause, vu l'accueil qui leur est réservé.

## JOUEURS : HARCÈLEMENT EN LIGNE Une tendance largement répandue



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

127 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

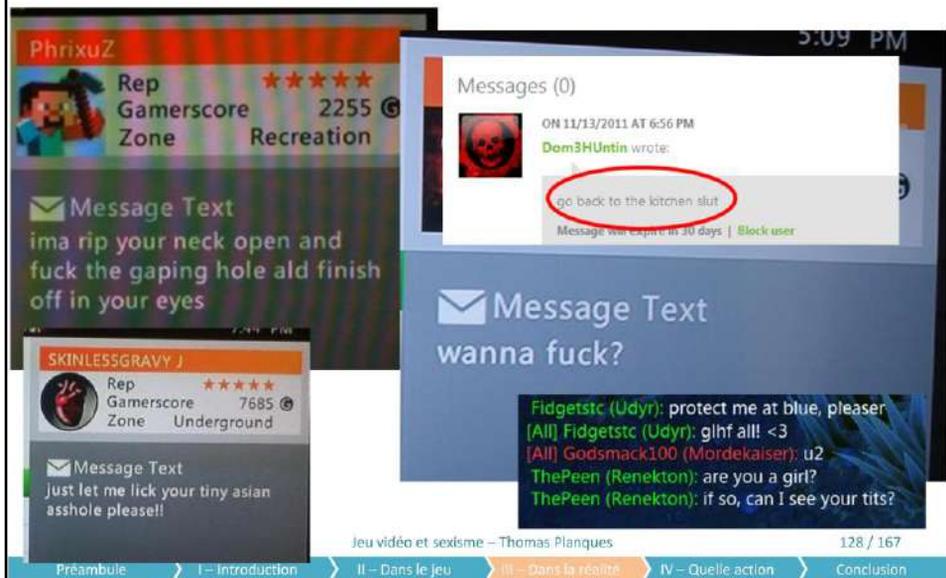
IV – Quelle action

Conclusion

### Une tendance largement répandue

La vaste majorité du public, même masculin, réalise que le sexisme est présent dans la communauté des joueurs.

## JOUEURS : HARCÈLEMENT EN LIGNE De sympathique messages



### De sympathiques messages

Un charmant florilège des messages qu'une fille peut recevoir, trouvés entre autres sur <http://fatuglyorslutty.com/>

Comme toujours : la fille est perçue comme inférieure (impliquant l'humiliation et la rage du joueur qui serait battu par une fille) et sexuellement disponible.

## JOUEURS : HARCÈLEMENT EN LIGNE

### Résumé

- Une dynamique bien réelle.
- Un autre symptôme du sexisme de notre communauté.

### **Joueurs : harcèlement en ligne – Résumé**

« Les femmes ne s'intéressent pas à l'univers geek » : ce n'est pas comme si la communauté les y aidait...

## JOUEURS : HARCÈLEMENT EN LIGNE 25 Invisible Benefits of Gaming While Male



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

130 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### 25 Invisible Benefits of Gaming while Male

C'est le moment de regarder une vidéo qui résume la question en présentant les avantages à être un joueur par rapport à être une joueuse :

**25 Invisible Benefits of Gaming while Male** - <https://youtu.be/E47-FMmMLy0>



- Mar\_Lard
- *[Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier](#)*
- Emily Matthew
- *[Sexism in Video Games](#)*
- Anita Sarkeesian
- *[25 Invisible Benefits of Gaming while Male](#)*
- *[Fat, Ugly or Slutty](#)*
- Leigh Alexander
- *[But WHAT CAN BE DONE: Dos and Don'ts To Combat Online Sexism](#)*

## Joueurs : harcèlement en ligne – Références

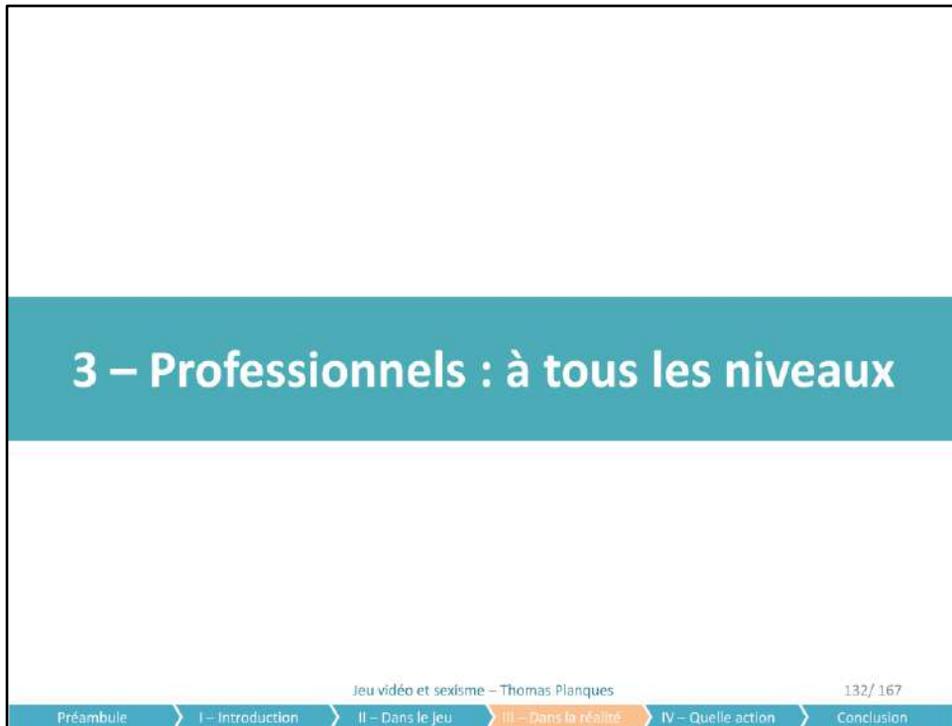
**Mar\_Lard, *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*** - <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

**Emily Matthew, *Sexism in Video Games*** - <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>

**Anita Sarkeesian, *25 Invisible Benefits of Gaming while Male*** – <http://feministfrequency.com/2014/12/02/25-invisible-benefits-of-gaming-while-male/>

**Fat, Ugly or Slutty** - <http://fatuglyorslutty.com/>

**Leigh Alexander, *But WHAT CAN BE DONE: Dos and Don'ts To Combat Online Sexism*** - <http://leighalexander.net/but-what-can-be-done-dos-and-donts-to-combat-online-sexism/>



### **3 – Professionnels : à tous les niveaux**

Abordons maintenant le sexisme dans les milieux professionnels du jeu vidéo : développement, mais aussi marketing et presse.

# 9 hommes pour 1 femme dans l'industrie. Causes ? Conséquences ?

## Un milieu très masculin

### Il y a environ neuf hommes pour une femme dans le développement de jeu vidéo. Pourquoi ?

- Il y a beaucoup moins de joueuses donc de conceptrices => On en revient au public unique auquel s'adressent les jeux. Les joueuses, à cause du rejet qu'elles subissent, et n'étant pas la cible du marketing, sont moins présentes sur les consoles de salon/jeux en ligne.
- Vision de société que « les jeux c'est pas pour les filles », et les carrières scientifiques/technologiques non plus.

### Quelles en sont les conséquences ?

- Manque de diversité des jeux : donc toujours un seul public, mépris des autres, pauvreté du discours.
- De fait, le jeu vidéo aurait à y gagner : plus grande diversité de discours, plus de public, plus de créativité...

Dans certaines écoles où ce cours a été donné, il a été remarqué que parmi les postulants pour entrer dans la nouvelle promo, il y avait eu 50% de filles, mais que nombre d'entre elles avaient finalement abandonné leur candidature. Pourquoi ? Là encore, cela vient de la pression sociale d'un domaine perçu comme non féminin. « Tu ne t'y épanouiras pas, c'est un domaine de garçons, les filles sont fortes en littérature mais pas en sciences », etc.

# PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

## Publicité



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

134 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## Publicité

Passons maintenant à la publicité : des choses tout en finesse...

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Publicité



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

135 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## Publicité

...et en subtilité...

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Publicité



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

136 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Publicité

...Ceci est d'ailleurs la troisième publicité où l'on voit des seins mais pas de visage : belle constante dans le sens des priorités.

Cette publicité mise en avant par Sony lors de la Paris Games Week 2012 est parlante.

Après avoir fait l'objet de vives critiques sur Twitter, la défense de Sony est révélatrice : « [Cette publicité] fait partie d'un catalogue distribué lors de la Paris Games Week. Elle est donc destinée aux joueurs attendus. » « Nous préparons un communiqué pour nous excuser auprès des personnes qui auraient été choquées mais à qui la publicité n'était pas destinée. »

Comme l'analyse Mar\_Lard, les présupposés sur lesquels cette défense repose sont particulièrement savoureux :

- La Paris Games Week n'est fréquentée que par de jeunes hommes hétérosexuels – « les joueurs attendus ».

- Lesdits « joueurs attendus » sont des obsédés frustrés appréciant les torsos difformes et décapités.

- Les (chieuses) « personnes qui auraient été choquées » n'ont rien à dire car la publicité ne leur était « pas destinée ».

- Il est parfaitement acceptable d'être sexiste lorsqu'on s'adresse à un public masculin. Tout comme il est parfaitement acceptable d'être raciste quand on s'adresse à un public blanc. (On revient à l'alibi classique, dans lequel il ne faut pas tomber : quel que soit le public cible, une communication propage des idées, et se doit d'être respectueuse de tout le monde, que ce soit la cible ou l'ensemble des autres personnes).

...Une communication qui prend donc soin d'insulter ceux qu'elle cible ET de dégoûter le reste de son public, tout en finesse.

Le lien avec la publicité en général, utilisant des femmes dénudées pour vendre à peu près tout, est clair.

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Publicité



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

137 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Publicité

Petit rappel sur l'intersectionnalité : ajoutons ici le racisme au sexisme pour faire bonne mesure...

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Salons



### Salons

Passons à autre chose : comment ne pas évoquer une tradition des salons de jeu vidéo, les babes ?

Commençons par un quizz : Quelles images de cette diapositive font partie du salon du jeu vidéo, lesquelles du salon de l'auto ?

...Le fait qu'il faille se pencher dessus en détails pour répondre est révélateur de la ressemblance.

Les babes donc, « icônes » des salons de jeu vidéo : une tendance qui paraît très drôle, mais symptomatique de cette chosification de la femme, en plus d'être d'une parfaite beauferie. Avec les éléments de publicité présentés ci-dessus, on voit que le jeu vidéo n'est pas si au-dessus des autres produits de consommation que les jeunes passionnés se plaisent à le penser.

Quant à la presse, elle se rend complice de ce mouvement, en photographiant copieusement les babes pour les exposer largement au public.

### Pourquoi ?

- Principe de la « News à clic » (un article sur les babes attirera à coup sûr beaucoup plus de clics que la moyenne) => Comme toujours, un facteur économique : la chosification des femmes, là comme ailleurs, engendre un profit financier facile au mépris des considérations éthiques et humaines les plus basiques.

- Manque d'éducation des journalistes (eux-mêmes souvent des hommes hétéro blancs) sur le sujet : en ne voyant pas le problème, ils se posent à leur tour involontairement et inconsciemment comme acteurs de la reproduction du sexisme.

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Salons



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

139 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Salons

À la Paris Games Week 2012, Square Enix a mis en scène les « nonnes sexy » de *Hitman Absolution*... malgré le scandale provoqué quelques mois plus tôt par leur objectification et leur mise à mort outrageusement violente et sexualisée dans le trailer du jeu. À ce niveau, on ne peut plus parler de « maladresse » : la compagnie est tout à fait consciente des problèmes que pose son marketing, mais elle persiste et signe.

Quelques articles en lien avec cet épisode :

<http://gamer.portail.free.fr/article-des-nonnes-sexy-lara-croft-plus-vraie-que-nature-et-anthony-kavanagh-2898.html>

<http://www.mirror.co.uk/news/technology-science/technology/hitman-why-the-video-game-trailer-is-a-shameless-855466>

<http://thinkprogress.org/alyssa/2012/06/04/493882/hitman-absolution-and-violence-involving-women-v-violence-against-women/>

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-05-31-cant-we-discuss-this-like-adults>

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Salons



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

140 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## Salons

À l'occasion de la sortie du jeu *Dante's Inferno*, EA a organisé le concours « Sin to Win » : commettez le péché de luxure en vous photographiant avec des babes ! La meilleure photo gagne « un dîner et une nuit de péché avec DEUX filles sexy, un service limousine, paparazzi et un coffre plein de trésors ». Vous avez bien lu : EA a encouragé ses fans à harceler sexuellement les hôtesse (pas seulement leurs employées, n'importe lesquelles) et leur proposait des femmes en récompense.

On notera aussi la finesse de l'illustration de l'affiche...

Quelques articles en lien avec cet épisode :

<http://kotaku.com/5322216/ea-provides-girls-asks-gamers-to-sin-to-win>

<http://www.gamingangels.com/2009/07/sexism-and-the-eadantes-inferno-sin-to-win-contest/>

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Communication publique – Résumé

- Des femmes nues pour vendre... Comme partout.
- Sexisme ordinaire, objectification des femmes... Comme partout.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

141 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Communication publique – Résumé

En résumé, le marketing de jeu vidéo utilise tout autant que les autres domaines le procédé sexiste de base consistant à montrer des femmes, présentées comme objets sexuels, pour vendre.

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### #1reasonwhy

**"Because if I succeed, I'm exceptional. And if I fail, I'm proof that women shouldn't be in the industry."**  
@sweetpavement

**"Because you can't just be a 'game developer.' No, you will always be a 'female game developer'"**  
@reynoldspobia

**Kim Swift** @k3h4Swift  
Because I get mistaken for the receptionist or day-hire marketing at trade shows. #1reasonwhy  
27 Nov 12

**filamena** @filamena  
Because conventions, where designers are celebrated, are unsafe places for me. Really. I've been groped.  
#1reasonwhy  
26 Nov 12

**Brenda Romero** @br  
Because I am not his arm candy, motherfucker. I make games. #1reasonwhy  
27 Nov 12

**Lillian Cohen-Moore** @llyori  
Because I'm sexually harassed as a games journalist, and getting it as a games designer compounds the misery.  
#1reasonwhy  
26 Nov 12

**Charles Randall** @charlesrandall  
None of my women developer friends will read comments on interviews they do, because the comments are so brutally nasty. #1reasonwhy  
27 Nov 12

Préambule > 
 I – Introduction > 
 II – Dans le jeu > 
 III – Dans la réalité > 
 IV – Quelle action > 
 Conclusion

### #1reasonwhy

Le hashtag #1reasonwhy est né spontanément en novembre 2012, en réponse à une question posée sur Twitter : pourquoi y a-t-il aussi peu de femmes dans l'industrie du jeu vidéo ? Son succès instantané est une preuve du problème. Les principales tendances notées sont les suivantes :

- Constante supposition qu'une femme est la copine de quelqu'un ou une secrétaire, et ne saurait être une développeuse légitime.
- Impossibilité de se sortir du schéma du sexisme : syndrome du « Si je réussis, je suis une exception ; si j'échoue, je suis une preuve (de la légitimité du sexisme) ».
- Préjugés de manque de compétences par les joueurs ou d'autres développeurs.

Et bien évidemment, cela vaut aussi pour les joueuses : le classique « C'est pour votre copain ? » dans les magasins, orientation des vendeurs sur des jeux « pour filles », etc.

### Références :

**Jennifer Allaway (Gamasutra), *The Reality of Sexism in the Game Industry* - [http://www.gamasutra.com/blogs/JenniferAllaway/20140331/214320/The\\_Reality\\_of\\_Sexism\\_in\\_the\\_Game\\_Industry.php](http://www.gamasutra.com/blogs/JenniferAllaway/20140331/214320/The_Reality_of_Sexism_in_the_Game_Industry.php)**

**Brianna Wu (Polygon), *No skin thick enough: The daily harassment of women in the game industry* - <https://www.polygon.com/2014/7/22/5926193/women-gaming-harassment>**

**Tom Bramwell (Eurogamer), *I am sexist* - Prise de conscience humble et lucide par un professionnel du jeu de son propre sexisme - <http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-18-editors-blog-i-am-sexist>**

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Résumé

- Envers le public : Considération d'un seul type de public, exclusion des autres.
- Envers les collègues : Égalité encore à atteindre...

### Professionnels – Résumé

Le milieu des développeurs de jeu vidéo, et de la technologie en général, est encore un milieu peu accueillant pour les femmes. Les causes principales en sont :

- Avant même d'y entrer, perception de société que ce sont des domaines faits pour les hommes, menant à des signaux dissuadant les femmes d'y entrer.
- Esprit de groupe masculin encourageant des comportements sexistes comme des « blagues » récurrentes, sans mauvaise intention mais épuisantes par leur répétitivité.
- Perception des femmes comme moins compétentes, à divers niveaux d'ampleur et de conscientisation.

## PROFESSIONNELS : À TOUS LES NIVEAUX

### Références



- Mar\_Lard
- [Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier](http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/)
- Jennifer Allaway (Gamasutra)
- [The Reality of Sexism in the Game Industry](http://www.gamasutra.com/blogs/JenniferAllaway/20140331/214320/The_Reality_of_Sexism_in_the_Game_Industry.php)
- Brianna Wu (Polygon)
- [No skin thick enough: The daily harassment of women in the game industry](https://www.polygon.com/2014/7/22/5926193/women-gaming-harassment)
- Tom Bramwell (Eurogamer)
- [I am sexist – Prise de conscience humble et lucide par un professionnel du jeu de son propre sexisme](http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-18-editors-blog-i-am-sexist)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

144 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Professionnels – Références

**Mar\_Lard, *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier* - <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>**

**Jennifer Allaway (Gamasutra), *The Reality of Sexism in the Game Industry* - [http://www.gamasutra.com/blogs/JenniferAllaway/20140331/214320/The\\_Reality\\_of\\_Sexism\\_in\\_the\\_Game\\_Industry.php](http://www.gamasutra.com/blogs/JenniferAllaway/20140331/214320/The_Reality_of_Sexism_in_the_Game_Industry.php)**

**Brianna Wu (Polygon), *No skin thick enough: The daily harassment of women in the game industry* - <https://www.polygon.com/2014/7/22/5926193/women-gaming-harassment>**

**Tom Bramwell (Eurogamer), *I am sexist - Prise de conscience humble et lucide par un professionnel du jeu de son propre sexisme* - <http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-18-editors-blog-i-am-sexist>**



#### 4 - Réactions

Terminons par une prise de conscience des réactions auxquelles font face les femmes qui parlent du sujet. On va voir que ces réactions sont pour le moins disproportionnées...

# RÉACTIONS

## Le cas Anita Sarkeesian

**Photoshop Harassment**

Jeux vidéo et sexisme – Thomas Planques 146 / 167

Préambule > I – Introduction > II – Dans le jeu > III – Dans la réalité > IV – Quelle action > Conclusion

### Le cas Anita Sarkeesian

**Mai 2012**

Anita Sarkeesian annonce sa prochaine réalisation : une série de vidéos étudiant les représentations des femmes dans les jeux vidéo. Elle lance un Kickstarter afin de réunir les fonds pour ce nouveau projet plus ambitieux que les précédents.

En quelques jours, une campagne massive et coordonnée de cyber-harcèlement s'organise :

- Ses vidéos sont inondées de commentaires haineux : insultes et menaces par milliers, véritable éventail de haine misogyne, homophobe, antisémite, raciste, anti-féministe, etc.
- Sa chaîne Youtube est reportée en masse comme « terrorisme anti-hommes » dans l'espoir de la faire bannir.
- Sa page Wikipédia est vandalisée de façon systématique. Traduction du début de la page : « Bunitar Sarkeesian, d'ascendance juive, est une négresse dans la cuisine et une pute... ». L'image est un dessin pornographique la représentant, légendé « Activités quotidiennes ».
- Ses photos sont éditées pour inclure insultes et messages obscènes avant d'être postées sur son mur Facebook, son Twitter, ou encore disséminées sur Internet : elle a notamment reçu de nombreux dessins pornographiques la représentant violée par des personnages de jeux vidéo.
- Un jeu Flash permettant de la tabasser virtuellement est mis en ligne : le joueur clique sur une photo de son visage pour la couvrir de blessures.
- Son site est hacké et rendu inaccessible à de multiples reprises ; plusieurs mois après, il fait encore l'objet d'attaques régulières.
- De larges campagnes de désinformation et de diffamation sont mises en place pour faire circuler la rumeur qu'Anita s'est enfuie avec l'argent et que les vidéos ne verraient jamais le jour. Un photomontage visant à faire croire qu'elle a dépensé l'argent en chaussures a abondamment circulé, relayé par des gamers trop heureux d'y croire. Tout ceci est bien entendu faux, puisque les vidéos sortent régulièrement depuis l'annonce de la série.

**...Tout ceci simplement parce qu'elle a voulu s'exprimer, via des vidéos au propos construit et respectueux, sur le sexisme dans le jeu vidéo... Qu'on soit d'accord ou non avec le propos, l'aspect disproportionné de la réaction est à peine concevable.**

Du côté « positif » : toutes ces horreurs attirent l'attention. L'affaire met le sexisme geek sur le devant de la scène en Amérique. Anita reçoit des messages de soutien du monde entier, et son projet finit par récolter 150.000 dollars, soit 25 fois le montant original demandé. Elle donne de nombreuses conférences et interviews pour évoquer le sexisme des espaces geeks et le harcèlement dont elle a été victime.

**4chan, Reddit, 9gag : la « culture internet »**

Dans une intervention à TEDxWoman2012, elle explique comment les agresseurs coordonnent leurs attaques à la façon d'un jeu. 4chan et Reddit sont devenus leurs bases d'opération : sur ces forums anonymes et non-moderés célèbres pour recueillir la lie d'Internet, des milliers d'hommes adultes s'encouragent mutuellement à l'escalade de violence contre la grande méchante féministe qui ose parler de leurs jeux vidéo.

**Août 2014**

Anita Sarkeesian reçoit des menaces à son domicile, qu'elle doit quitter pendant une semaine.

**Octobre 2014**

Elle est obligée d'annuler une conférence dans une université de l'Utah à cause de menaces de massacre et d'une sécurité insuffisante.

Référence : <http://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/10/15/gamergate-feminist-video-game-critic-anita-sarkeesian-cancels-utah-lecture-after-threat-citing-police-inability-to-prevent-concealed-weapons-at-event/>

Le cas d'Anita Sarkeesian est particulièrement impressionnant, mais il n'est nullement isolé. Il arrive **systématiquement** dès qu'une femme évoque le sujet du sexisme. Ceci arrive d'ailleurs **quel que soit le ton employé**... ce qui relativise très fortement l'argument « Les féministes sont trop agressives et seraient mieux entendues si elles s'exprimaient plus calmement. »

## RÉACTIONS

### Collaboration Mar\_Lard - Usul



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

147 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Collaboration Mar\_Lard - Usul

Un autre exemple, très symptomatique sur le fait que les hommes sont considérés plus légitimes que les femmes, même pour s'exprimer sur des questions de sexisme : la chronique « La virilité » d'Usul sur la virilité dans le milieu du jeu vidéo, où il demande l'aide de Mar\_Lard. Mar\_Lard est une bloggeuse et productrice de jeu vidéo, dont les articles, mis en référence dans ce cours, ont largement contribué à éveiller le débat en France, mais ont bien entendu été reçus avec un torrent de mépris et d'insultes comparable à celui qu'a subi Anita Sarkeesian.

Bref, Usul, vue l'aide qu'elle lui a apporté, l'a créditée au générique. Deux choses se sont alors passées :

- De nombreux hommes n'ayant pas repéré Mar\_Lard au générique sont venus indiquer à celle-ci la chronique à peu près en ces termes : « Eh la folle, regarde, LUI il dit des choses intelligentes ».
- D'autres avaient bien identifié son pseudonyme, mais pensaient que cette citation était juste une attaque ironique, et rirent qu'Usul ait cité « l'autre hystérique ».

Cela alors même que les deux propos sont identiques et que plusieurs exemples dans la chronique d'Usul sont tirés directement des articles de Mar\_Lard.

La différence de réception est claire : si une femme raconte les discriminations dont elle est victime, c'est perçu comme une attaque mensongère et insupportable ; si un homme évoque les mêmes sujets, c'est reçu avec acceptation, amusement et auto-dérision, « haha ouais c'est vrai qu'on est comme ça ».

### Un simple exemple personnel – « Check your privileges »

La personne à l'initiative de ce cours est un homme. En discutant avec certaines collègues féminines, au moins autant voire plus compétentes que lui sur ce sujet (plusieurs d'entre elles l'ayant d'ailleurs aidé à concevoir ce cours), il a constaté qu'il arrivait fréquemment à celles-ci de rencontrer un rejet très fort du public en abordant les mêmes sujets. Dans le même type d'école, avec le même type de public que là où intervient l'auteur de ces lignes. Pourtant, en un bon nombre de présentations de ce cours, celui-ci n'a jamais eu à subir ce rejet... La différence de réception s'est jouée sur le seul genre de l'intervenant. Auriez-vous reçu le propos différemment s'il venait d'une femme ? Pourquoi ?

En tant qu'homme, c'est un privilège désolant mais bien réel que de bénéficier de plus de crédibilité, sur ce sujet comme sur tant d'autres.

# RÉACTIONS

## Le Gamergate



Jeux vidéo et sexisme – Thomas Planques

148 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Le Gamergate

#### Le début

2013 : Une game designer indépendante nommée Zoe Quinn sort un jeu gratuit nommé *Depression Quest*.

Mi-août 2013 : Un ex de Quinn annonce, dans une série de très longs articles de blog et à grands renforts de détails intimes, qu'elle l'a trompé avec plusieurs hommes dans l'industrie du jeu vidéo afin de faire avancer sa carrière.

Un de ces hommes écrivait pour le célèbre site de jeu vidéo Kotaku. Elle aurait donc couché avec lui pour obtenir des avis favorables sur le site. Bien que lui comme Quinn aient nié les accusations, les gamers outragés explosent déjà de rage sur Twitter, Reddit et 4chan pour protester contre l'ennemi identifié, l'éthique de la presse de jeu vidéo.

Des informations personnelles sur Quinn sont révélées (dont son adresse et des photos nues), elle subit des menaces de mort et de viol la forçant à fuir sa maison... Pendant ce temps, le journaliste incriminé travaille toujours pour Kotaku, qui a clairement mis hors de cause lui comme Quinn (<http://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>).

Que devient ici le rapport entre les actions des « Gators » (partisans du Gamergate) et la question de l'éthique dans le journalisme de jeu vidéo...?

#### Les suites

En quelques jours, les Gators s'en prennent aussi à Anita Sarkeesian (voir diapositives précédentes), qui est à son tour forcée de fuir sa maison.

Peu de temps après, deux autres femmes qui ont écrit sur Quinn et Sarkeesian (Jenn Frank, une journaliste de jeu vidéo, et Mattie Brice, game designer) annoncent qu'elles quittent l'industrie à cause des harcèlements dont elles font l'objet. Jenn Frank explique que le Gamergate ne se concentre pas sur une quelconque éthique, mais sur la réduction au silence des critiques de la culture de jeu vidéo traditionnelle, patriarcale et dominée par les hommes.

Aujourd'hui, le Gamergate continue et s'est essentiellement transformé en un mouvement de rejet systématique et violent de toute personne émettant une critique sur la culture dominante actuelle dans le jeu vidéo, et notamment ses défauts masculinistes et sexistes.

#### Analyse

Un mécanisme est ici clairement identifiable : la mise en place initiale d'un ennemi identifié acceptable (la corruption de la presse de jeu vidéo), qui justifie tous les propos ultérieurs qui autrement auraient été jugés « inacceptables » : propos sexistes, racistes, etc. Ce « prétexte » d'éthique de presse de jeu vidéo (<http://isabouthethicsgamesjournalism.tumblr.com/>) offre une bonne conscience aux Gators, alors que le phénomène n'a plus aucun rapport avec cette question depuis bien longtemps. C'est une dynamique qui n'a pas été lancée par un seul individu, mais qui est entretenue par tous car très arrangeante pour les personnes impliquées.

Toutes les personnes s'intéressant au Gamergate ne sont pas sexistes/racistes/folles, et la question de la corruption dans le journalisme a un sens. Mais si un tout petit peu de raison a existé dans ce débat, elle a été noyée depuis longtemps dans la furie de la foule.

Il est donc très important, quand on s'intéresse à un mouvement voire qu'on y participe, de ne pas considérer uniquement son objectif visible et affiché, mais bien plutôt les procédés concrets, avec les objectifs implicites qu'ils servent, les schémas de pensée qui les sous-tendent, et les personnes auxquelles ils s'attaquent.

#### À quel point ce mouvement est-il représentatif ?

Il est impossible de croire que l'ensemble des joueurs sont des abrutis violents et sexistes. Les trolls violents ne sont qu'une minorité, mais très bruyante.

Il est en tout cas important de considérer que quel que soit le degré de bienveillance dont on souhaite faire preuve, nous avons tous des constructions intégrées (sexisme, racisme, etc) ; consciemment, nous ne le souhaitons pas, mais nous avons tellement baigné dedans qu'elles font forcément partie de nous. Et il est fondamental, non de pointer du doigt des trolls extrémistes en se pensant au-dessus de tout soupçon, mais bien plutôt de réaliser que nos propres constructions sociales pourraient nous mener à avoir nous-mêmes une action allant dans le sens de ce genre de mouvement, de manière bien plus subtile qu'on ne le pense.

#### Le mot de la fin

La lettre ouverte à la communauté du jeu vidéo d'Andreas Zecher (<https://medium.com/@andreaszecher/open-letter-to-the-gaming-community-df4511032e8a>), du studio indépendant Spaces of Play, signée par des milliers d'autres professionnels. « Nous croyons que tout le monde, quel que soit son genre, orientation sexuelle, ethnique, religion ou handicap, a le droit de jouer aux jeux, critiquer les jeux et créer des jeux, sans subir de harcèlement ou de menaces. C'est la diversité de notre communauté qui permet au jeu vidéo de s'épanouir. »

#### Idée de TP

Comparer trois articles sur le Gamergate, et analyser les points de vue.

- Point de vue neutre : [http://www.lemonde.fr/jeux/article/2014/08/22/une-creatrice-de-jeux-video-victime-d-une-vaste-campagne-de-harcèlement-en-ligne\\_4474760\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/jeux/article/2014/08/22/une-creatrice-de-jeux-video-victime-d-une-vaste-campagne-de-harcèlement-en-ligne_4474760_4408996.html)

- Point de vue jeuxvideo.com, des défauts mais conscience de sexisme dans le jeu vidéo : <http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00074205-quand-developpeurs-et-journalistes-couchent-ensemble-par-interet.htm#infos>

- Point de vue sexiste et violent : [http://www.gameblog.fr/blogs/seishou/p\\_107747\\_une-inde-couche-avec-un-journaliste-de-kotaku-en-echange-de](http://www.gameblog.fr/blogs/seishou/p_107747_une-inde-couche-avec-un-journaliste-de-kotaku-en-echange-de)

## RÉACTIONS

### Résumé

- Réaction systématique à la moindre critique : insultes, menaces, violence.
- Sans doute pas un très grand nombre, mais suffisamment nombreux pour générer toute cette brutalité.
- Prouve le problème par sa simple existence.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

149 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

#### Réactions – Résumé

Nous parlons d'insultes perpétuelles, de menaces de viol, de mort... **Imaginez-vous simplement subir cela au quotidien.** Ces réactions, sexistes à l'extrême, sont en elles-mêmes une preuve de la présence du sexisme dans les milieux geeks. Se ranger aux côtés de ces personnes, sur ces sujets ou d'autres, c'est valider l'ensemble oppressif et destructeur qui va avec.

#### Débat : Pourquoi des réactions si violentes ?

**Manque de remise en question :** Beaucoup de personnes, surtout parmi les publics les plus jeunes et les moins mûrs, prennent toute critique personnellement. La clé est de comprendre que les critiques anti-sexistes sont dirigées non contre soi individuellement mais contre une attitude systémique.

**Refus de se mettre à la place de l'autre :** Le public masculin hétéro blanc n'a jamais subi aucune oppression de genre, contrairement aux femmes qui les subissent dans une plus ou moins grande mesure de manière quotidienne. Cela constitue une énorme différence de vécu personnel, difficile à franchir. La clé est ici de réaliser que son expérience et son référentiel de vie propres peuvent être très différents de ceux des autres.

**Injonction de virilité :** Les hommes sont mis en valeur dans notre société comme forts et ayant raison. S'« abaisser » à écouter le point de vue féminin et se remettre en question par rapport à celui-ci peut être perçu comme un signe de faiblesse par certains. Il faut déconstruire cette injonction à la virilité, et réaliser que la remise en question et l'écoute sont au contraire les attitudes sages qui mènent non pas à se rabaisser, mais à apprendre donc à s'élever.

**Ampleur du mouvement dominant :** Présence très forte des imageries et opinions sexistes dans les milieux geeks. Cela mène à une validation de fait, quand le point de vue « contre » est très minoritaire. Il faut alors être capable de ne pas se ranger par facilité du côté des plus forts qui réduisent les autres au silence, mais s'élever pour agir à son tour pour un changement positif, même quand c'est difficile ou risqué.

Dans notre manière consciente de construire la culture geek, nous nous voyons comme voulant une culture accueillante, ouverte aux exclus de tout poil, libre et épanouissante. Mais nous voyons ici que certains biais de comportement inconscients, nés d'un manque d'information dans certains domaines comme le sexisme, peut nous amener à agir de manière totalement opposée. À nous donc de nous donner les moyens intellectuels d'agir concrètement de manière aussi positive que nous le souhaitons.

# RÉACTIONS

## Références



- **Mar\_Lard**
- [Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier](#)
- **Rob Fahey (GamesIndustry.biz)**
- [Can't We Discuss This Like Adults?](#)
- Usul :
  - [Les joueuses](#)
  - [La virilité](#)
- Sur le Gamergate :
  - **Caitlin Dewey (The Washington Post)**
  - [The only guide to Gamergate you will ever need to read](#)
  - Jennifer Allaway (Jezebel)
  - [#Gamergate Trolls Aren't Ethics Crusaders, They're a Hate Group](#)
  - Kotaku
  - [Mise hors de cause de Zoe Quinn et Nathan Grayson](#)
  - Soraya Nadia McDonald (The Washington Post)
  - [Gaming vlogger Anita Sarkeesian is forced from home after receiving harrowing death threats](#)
  - Andras Zecher
  - [Open letter to the gaming community](#)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

150 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Réactions – Références

**Mar\_Lard, Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier** - <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

**Rob Fahey, GamesIndustry.biz, Can't We Discuss This Like Adults?** – <http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-05-31-cant-we-discuss-this-like-adults>

Usul :

*Les joueuses* - <https://youtu.be/XE8do6bDRys>  
*La virilité* - <https://youtu.be/W9S3Zp0qIA>

Sur le Gamergate :

**Caitlin Dewey (The Washington Post), The only guide to Gamergate you will ever need to read** - <http://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>

Jennifer Allaway (Jezebel), *#Gamergate Trolls Aren't Ethics Crusaders; They're a Hate Group* - <http://jezebel.com/gamergate-trolls-arent-ethics-crusaders-theyre-a-hate-1644984010>

Kotaku, *Mise hors de cause de Zoe Quinn et Nathan Grayson* - <http://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>

Soraya Nadia McDonald (The Washington Post), *Gaming vlogger Anita Sarkeesian is forced from home after receiving harrowing death threats* - <http://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/08/29/gaming-vlogger-anita-sarkeesian-is-forced-from-home-after-receiving-harrowing-death-threats/>

Andras Zecher, *Open letter to the gaming community* - <https://medium.com/@andreaszecher/open-letter-to-the-gaming-community-df4511032e8a>

## IV – Quelle action au niveau individuel ?

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

151 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### IV – Quelle action au niveau individuel ?

La seule action qu'on puisse mener est au niveau individuel : on ne peut pas changer l'extérieur, on ne peut changer que soi-même. Et c'est en se construisant soi-même, en réfléchissant à sa propre action, que l'on peut ensuite agir intelligemment dans le monde. Face à un système qu'il faut modifier, ce retour sur soi-même, cette question de sa place propre dans ce système et de sa capacité d'action individuelle, est toujours la question indispensable à se poser.

## QUELLE ACTION AU NIVEAU INDIVIDUEL ?

### Agir à son niveau

- Prendre conscience de l'existence du sexisme.
- S'informer.
- Écouter.
- Intervenir en situation problématique.
- Avoir un œil critique.

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

152 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

#### Agir à son niveau

- **Prendre conscience de l'existence du sexisme** : C'est la première étape, la plus importante : reconnaître les situations problématiques pour ce qu'elles sont, ne pas les nier ou leur chercher des excuses à tout prix. En bref, ouvrir les yeux et accepter le souci. Il est fondamental aussi de ne **jamais** croire qu'on a tout compris (par exemple, ce cours ne gratte que la surface : il ne faut certainement pas s'estimer par magie automatiquement expert et concerné par le sujet en sortant...) : ces problèmes sont omniprésents et très complexes, donc on a toujours à apprendre.

- **S'informer** : Corollaire évident du point précédent... Les sciences sociales sont précisément cela : des sciences, pas des opinions de comptoir. Sociologues, anthropologues, historiens et féministes ont mis au jour les dynamiques sociales avec des concepts et un vocabulaire précis permettant de théoriser les oppressions sur la base de faits objectifs. Aujourd'hui, grâce à Internet, ces savoirs sont plus accessibles que jamais et deviennent applicables à la culture populaire.

- **Écouter** : Pour trois raisons principales : premièrement, cela fait du bien aux personnes victimes ou qui luttent, c'est déjà un soutien en soi. Ensuite, cela évite d'interrompre ces personnes en assénant des idioties non renseignées. Enfin, cela permet tout simplement d'**apprendre**.

- **Intervenir** : Souvenez-vous : quelles que soient vos opinions, si vous gardez le silence, vous n'êtes pas neutre. Pour reprendre les mots de Desmond Tutu ([https://en.wikiquote.org/wiki/Desmond\\_Tutu](https://en.wikiquote.org/wiki/Desmond_Tutu)) : « Si vous êtes neutre en situation d'injustice, vous avez choisi le camp de l'opresseur. Si un éléphant a le pied sur la queue d'une souris et que vous vous prétendez neutre, la souris n'appréciera pas votre neutralité. » Encore une fois, la tolérance généralisée valide tacitement les comportements nauséabonds. Personne ne vous demande d'être irréprochable, d'élever la voix à chaque fois, de vous brouiller avec tous vos groupes d'amis ; mais souvenez-vous que votre silence a un poids. Souvenez-vous aussi que la possibilité de rester observateur silencieux est déjà un privilège que ne partagent pas ceux – ou en l'occurrence, celles – contre qui l'agression est dirigée. Alors exprimez votre désaccord de la façon qui vous convient, mais autant que possible, ne restez pas sans rien dire. Cet article (en anglais) propose quelques pistes (<http://thinkprogress.org/alyssa/2012/06/14/499759/the-guys-guide-to-being-a-feminist-ally-in-video-gaming/>) : analyser et interroger la situation (« Pourquoi agir ainsi ? Pourquoi c'est considéré comme drôle ? »), essayer de renverser la perspective (« Tu en penserais quoi si tu étais une femme qui subit ça au quotidien ? »), employer l'humour (dénoncer par le sarcasme, ridiculiser le sexisme permet d'inverser la vapeur de façon puissante), expliquer que tolérer le sexisme nuit à toute la communauté, employer son propre privilège (si vous êtes reconnu dans le groupe, on vous écoutera plus aisément ; de même si vous êtes un homme, d'autres hommes vous écouteront plus volontiers qu'une femme, même – surtout – sur des questions de sexisme !)

- **Avoir un œil critique** : Se souvenir que critiquer constructivement n'est pas détester, c'est même le contraire. Faire vivre la discussion : on n'achèterait pas un jeu buggé, mais on achèterait un jeu avec un contenu éthiquement infect ? On monte au créneau pour le 1<sup>er</sup> mais jamais pour le 2<sup>ème</sup>... pourtant quel est le plus important ? Et voter avec son porte-monnaie : en achetant un contenu, quel qu'il soit, on indique qu'on veut que d'autres contenus de ce genre existent, et on leur permet d'exister en leur offrant des moyens financiers. L'acte d'achat est donc un acte politique qui a un véritable impact, à chacun de choisir par là les contenus qu'il veut soutenir !

- **Ceci vaut aussi bien IRL que online** : Faites établir le refus sans ambiguïté du sexisme, racisme, homophobie et autres discriminations dans les chartes de conduite des espaces que vous fréquentez et, surtout, *faites-les appliquer*.

## QUELLE ACTION AU NIVEAU INDIVIDUEL ?

### Agir à son niveau



**dsaumger**  
as Director

Ok, that's done. Temp ban given and that's considerably restraint. I won't stand for this bloody stupid sandwich "joke" that marginalises female players involvement in this community (and, like, life in general, it's precisely the opposite of the kind of environment we here at G4mp want to create).

I'll leave it as a warning for now but shall make the string of comments from orbit if it comes up again so, fact, now allow!

Welcome. That's great! Also other people! Everything's perfectly at right now. We're fine. We're all the here now, thank you. How are you?

And how does everyone feel about Daggles? Those crazy little gays.

dsaumger, Aug 2, 2011 Report #138 Unlink Reply

You, Miss and meowmeow like this.



**dsaumger**  
as Director

Hi Hylakarrn,

Imagine how alienating it would be for the first response you give from every online forum to be a "joke" that says you and everyone like you is fit only to be some kind of kitchen servant - you aren't allowed to participate or even, nothing you say matters. If not worse - at least it warns something so odious as the "tits or GTF" line.) Yes, casual and unthinking sexism really is ubiquitous in many gaming communities.

Ever been bullied? Surely you've been on the receiving end of such "jokes" in one form or another. Do you play along and pathetically pretend they're funny to appease the bully to try to get on their good side so maybe they'll stop? De they? And what's that make you feel like and look like, submitting to your own mockery. It gets old really, really quickly.

I know you did not intend it to be that way, so you it was like some lighthearted fun, but it's a really ugly thing that it feels like from the receiving end and that's the tone it sets for the community in general, whether intended or not. And the sandwich "joke" stuff is so common that it's the side of a panel at GeekGirlCon, see here:

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planchard

Regards: 153 / 167

dsaumger, Today at 1:17 PM Report Unlink Reply

"Oh, Mela Ala A, Boudrick", *Denies to Women's Participation in Online and Pcs Games - 2010/10/02*

How many times have you read "get back in the kitchen" or "go make me a sandwich" in comments on a YouTube video about gaming or made by women? Or have you experienced the reactions of simple being female on Xbox LIVE? Perhaps discuss obstacles to women's participation in online games, discuss pieces of evidence, and provide tips to combat and improve gender dynamics online.

Presented by Anita Sarkeesian, Mela Martinez, Lita Kitling, Nigma Boudrick, Chica Gita, Chéle Riggle

Or have a look at <http://fatuglysluttty.com/> to see the start of treatment women get for playing games without hiding their gender. I can go on - just a google for "sexism in gaming communities" or something should get you plenty of reading material to understand my reaction here.

Right: And to be clear I'm not having a debate about this because I've run my uterus out having men debates on the internet a long, long time ago. Now that I've, wordily, been part of making a game and it's get a forum, I'm not going to tolerate a tone that alienates anyone traditionally disempowered by gaming communities, be it women, G4ET folk, etc. - even unconsciously. Hence my extra rage and banning.

However I do appreciate your desire to make amends. I hope that you can take some understanding of my position from this.

There's people need not respond if she doesn't want to and owes nothing if she doesn't want anything to do with you ever again, that's her right and it'll be respected.

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planchard

Regards: 153 / 167

dsaumger, Today at 1:17 PM Report Unlink Reply

### Agir à son niveau

Mar\_Lard : Voici un formidable exemple de modération qui ne tolère pas le sexisme – l'un des seuls dont j'ai jamais été témoin en espace geek. Une joueuse de *Dredmor*, un rogue-like extrêmement difficile, réussit un exploit au sein du jeu et se rendit sur le forum de la communauté pour en discuter, expliquer comment elle avait fait... Il suffit d'une journée pour qu'un joueur se croyant drôle l'envoie à la cuisine. N'importe où ailleurs, cette « blague » serait passée comme une lettre à la poste, le blâme serait tombé sur la joueuse indignée : « pas d'humour... » « second degré... » « politiquement correct... » Mais pas sur ce forum. Voici la réaction du modérateur :

« Bon, ça c'est fait. Bannissement temporaire, et je me retiens *considérablement*. Je ne tolérerai pas cette « blague sandwich » foutument stupide qui marginalise les joueuses dans la communauté et dans la vie en général. C'est précisément l'inverse de l'environnement que nous voulons créer ici. Je laisse tous les messages en guise d'avertissement pour l'instant, mais j'effectuerai un bombardement orbital si le sujet refait surface. Circulez, plus rien à voir ! (...)

Il prend ensuite la peine d'expliquer avec bienveillance, fermeté et intelligence sa réaction au joueur concerné afin de rentrer dans une dynamique non pas d'opposition, mais de réflexion :

« Salut (pseudo du membre), imagine à quel point ça serait aliénant si la première réponse que tu avais sur tous les forums était une « blague » qui dit que toi et tous les gens comme toi ne sont bons qu'à être des servants en cuisine – tu n'as pas le droit de participer ou d'exceller, rien que tu dises n'a d'importance. (Ça peut être pire – au moins, ce n'était pas l'odieux « Tits or GTF / Montre tes nichons ou dégage »). Oui, le sexisme ordinaire et irréflecti est *vraiment* si omniprésent dans de nombreuses communautés gamer.

Tu as déjà été harcelé ? Tu as sûrement déjà eu droit à de telles « blagues » sous une forme ou une autre. Tu joues le jeu, tu fais pathétiquement semblant de les trouver drôles pour apaiser le harceleur, dans l'espoir de te faire apprécier pour que peut-être il arrête ? Ils arrêtent ? Et ça te fait te sentir comment, de te soumettre à ta propre moquerie ? C'est exaspérant très, très vite.

Je sais que ce n'était pas ton intention, pour toi c'est juste un peu d'humour léger, mais c'est vraiment très pénible quand on en est la cible et ça donne le ton pour la communauté en général, même sans faire exprès. Et la blague « sandwich » est si courante que c'est le titre d'une conférence à GeekGirlCon, regarde : {description d'une conférence à une conférence geek-féministe, sur le harcèlement sexuel en ligne}. Ou regarde Fat, Ugly or Slutty (<http://fatuglysluttty.com/>) pour voir comment sont traitées les femmes qui jouent sans cacher leur genre. Je pourrai continuer – une simple recherche « sexism in gaming communities » ou quelque chose du genre te donnera plein de sources pour comprendre ma réaction ici.

Voilà. Et pour être clair, je n'en débattrai pas parce que j'ai épuisé ma patience pour les non-débats sur Internet il y a très, très longtemps. Maintenant que, bizarrement, j'ai participé à créer un jeu et que ce jeu a un forum, je ne tolérerai pas un ton qui aliène quiconque de traditionnellement opprimé par les communautés gamers, que ce soient les femmes, les personnes LGBT, etc. – même inconsciemment. D'ou ma rage instantanée et le bannissement.

Toutefois j'apprécie ton désir de te faire pardonner. J'espère que tu comprendras ma position sur ce sujet.

(Joueuse) n'a pas à te répondre si elle ne le souhaite pas et elle ne te doit rien ; si elle ne veut plus jamais avoir affaire à toi c'est son droit et ce sera respecté. Cordialement. »

# QUELLE ACTION AU NIVEAU INDIVIDUEL ?

## La banalité du mal



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

154 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### La banalité du mal

Nous avons vu à quel point les comportements sexistes et discriminatoires en général ont des effets destructeurs qui dépassent ce que l'on imagine a priori. Mais comment expliquer alors leur omniprésence ? Comment expliquer que tant de personnes qui n'ont pas de mauvaises intentions fondamentales, à commencer par nous-mêmes, les perpétuent à des degrés divers ?

Cette question nous permet de terminer ce cours par une notion absolument capitale : ayons la prétention d'invoquer de grandes figures historiques avec **le concept de la « banalité du mal »**, formulé par **Hannah Arendt, grande théoricienne politique du XX<sup>ème</sup> siècle**. Ce concept nous explique que le mal, ça n'est pas un grand méchant démoniaque et inhumain comme ceux qu'on voit dans les films ou les jeux, ou une inclination de l'esprit vers des comportements volontairement destructeurs. Le mal est en réalité quelque chose de beaucoup plus simple, ordinaire et répandu que cela : juste des choses très humaines, qui sont **l'ignorance** et la **passivité**.

**L'ignorance** nous mène à faire inconsciemment le jeu de mécaniques oppressives avec lesquelles on ne serait pourtant pas d'accord si on était capable de les détecter. Croyant accomplir un devoir et s'inscrire dans le cours naturel des choses, l'on suit les consignes et l'on cesse de penser.

Et la **passivité** nous mène d'une part à ne pas acquérir la connaissance pour combattre l'ignorance, et d'autre part à avoir des difficultés à sortir de notre zone de confort pour modifier nos comportements.

Les mécanismes discriminatoires dans lesquels nous avons la place d'opresseurs, ne fût-ce que par des choses aussi anecdotiques qu'une blague ou un préjugé, ne sont presque jamais conscients. Nous ne souhaitons pas activement écraser les autres.

Personne ne se définit comme « raciste » ou « sexiste ». Chacun fuit ces idéologies. Mais ce n'est pas manichéen, pas 0 ou 1, on n'est pas « sexiste » ou « pas sexiste ». Nous avons un ensemble de comportements discriminatoires subtils plus ou moins marqués qu'il nous appartient de déconstruire. Nous les avons intégrés à partir des normes dans lesquelles nous vivons, et nous ne les remettons pas en question par ignorance, par manque d'interrogation et de recherche intellectuelle. Quand on ne les subit pas, ces oppressions n'existent même pas à nos yeux.

Et bien souvent, quand on nous les fait remarquer, la première réaction est le rejet, un retranchement derrière un mur de défense érigé uniquement dans le but là encore inconscient de ne pas se remettre en question, de valider notre manière d'être au monde plutôt que la questionner pour l'améliorer.

Que cela soit parce que la critique est formulée sur un ton agressif, qu'on universalise son vécu propre, par manque d'empathie, d'humilité et de capacité d'écoute, par crainte de la culpabilité... ce sont l'ignorance et la passivité qui nous amènent à ne pas souhaiter remettre en question ces normes, qui nous demanderaient une remise en question et un changement, choses non innées et difficiles de prime abord pour l'esprit humain.

Nous sommes pleinement responsables de notre pensée : Hannah Arendt comprend l'absence de pensée comme étant non pas une fatalité imposée de l'extérieur par quelque force insurmontable, mais le résultat d'un choix personnel, de l'ordre de la démission. Penser est une faculté humaine, son exercice relève de la responsabilité de chacun.

C'est en fait une excellente nouvelle : ces deux tendances si destructrices ne sont pas des absolus figés, il nous est parfaitement possible de changer individuellement. En restant éveillé intellectuellement, en effectuant la démarche consciente d'acquisition de connaissances, de critique et d'action basée sur les conclusions, nous remédions à nos défauts intellectuels et nous améliorons sans cesse notre action. Continuer à « penser » (c'est-à-dire s'interroger sur soi, sur ses actes, sur la norme) est la condition pour ne pas sombrer dans cette banalité du mal. Inlassablement se cultiver, réfléchir et garder ouvert l'œil critique de l'esprit... cela prend du temps, certes. Mais étant donné les alternatives, que voudrait-on faire d'autre ?

Aux étudiants : vous vous devez à vous-mêmes de devenir des êtres humains plus conscients des dynamiques du monde dans lequel vous existez. Pour vous-mêmes, car cela vous apportera une expérience de la vie bien plus riche, et pour les autres, car en tant que futurs designers/développeurs/etc, vous allez contribuer à la transmission d'un message et vous devrez donc en être responsables.

En espérant que ce cours vous aura permis de saisir vos responsabilités et les pistes qui vous permettront de les acter au meilleur de vos moyens, terminons par une citation similaire d'Edmund Burke, homme politique et philosophe irlandais du XVIII<sup>ème</sup> siècle, à méditer : « La seule chose nécessaire au triomphe du mal est l'inaction des gens de bien ».

## QUELLE ACTION AU NIVEAU INDIVIDUEL ?

### Références



- **Mar\_Lard**
- *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*
- **Alyssa Rosenberg (ThinkProgress)**
- *The Guy's Guide To Being A Feminist Ally In Video Gaming*
- **Leigh Alexander**
- *But WHAT CAN BE DONE: Dos and Don'ts To Combat Online Sexism*
- Wikipédia : *Banalité du mal*

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

155 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Quelle action au niveau individuel ? – Références

**Mar\_Lard, *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*** – <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

**Alyssa Rosenberg (ThinkProgress), *The Guy's Guide To Being A Feminist Ally In Video Gaming*** – <http://thinkprogress.org/alyssa/2012/06/14/499759/the-guys-guide-to-being-a-feminist-ally-in-video-gaming/>

**Leigh Alexander, *But WHAT CAN BE DONE: Dos and Don'ts To Combat Online Sexism*** – <http://leighalexander.net/but-what-can-be-done-dos-and-donts-to-combat-online-sexism/>

Wikipédia, *Banalité du mal* – [https://fr.wikipedia.org/wiki/Banalit%C3%A9\\_du\\_mal](https://fr.wikipedia.org/wiki/Banalit%C3%A9_du_mal)

## Résumé

- **Jeux**
  - **Représentations de genre stéréotypées**, normatives et restrictives, basées sur la vision masculine hétéro dominante.
  - **Clichés féminins** : impuissance, prétexte, récompense, subordonnée au héros masculin.
  - **Homme comme base**, normalité, seul héros visible.
  - **L'humour**, un procédé complexe et puissant à manier avec attention.
  - **Marketing genré** : omniprésence dans notre domaine.
  - **Intersectionnalité** et questionnements parallèles : LGBT, racisme...
- **Réalité**
  - **Joueurs** : Rejet et mépris, harcèlement des joueuses.
  - **Professionnels** : Repli sur soi, attitude paternaliste.
  - **Aspect extrême des réactions** à toute critique du système établi.

## Résumé

- **Agir à son niveau** : prendre conscience du problème, s'informer, écouter, critiquer, intervenir.
- L'essence de tout cela...
  - Les constructions sociales sont omniprésentes, à nous de savoir les détecter et les analyser...
  - ...Afin de les penser pour les traiter consciemment dans nos créations (et notre vie...) et non les laisser nous mener inconsciemment.

## Questions ?



<http://www.thomas-planques.com/teaching>  
[thomas.planques@gmail.com](mailto:thomas.planques@gmail.com)

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

158 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## À vous de jouer !

- **Exposé :**

- Produire un exposé de 20mn sur votre sujet avec support PowerPoint. Les questions posées dans le document sont là pour vous aider à vous orienter ; à vous ensuite, à partir de vos recherches, d'axer le questionnement sur les éléments qui vous auront semblé les plus pertinents.

- **Jeu :**

- À partir de votre connaissance du sujet acquise via le développement de l'exposé, tirez-en un élément particulier que vous souhaitez développer : un point de vue, un propos spécifique.
- Produire un jeu, simple au niveau technique et gameplay, qui illustrera ce propos.
- Le jeu doit être compréhensible sans explications extérieures et être appréciable en 10mn.
- Souriez, vous êtes sur internet...



# Exemples de jeux

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

160 / 167

Préambule

I – Introduction

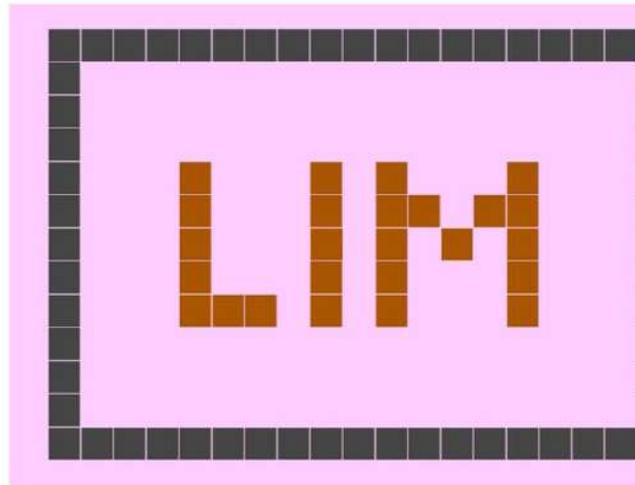
II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

# LIM



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

161 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## LIM

Adresse du jeu : <http://www.gamesforchange.org/play/lim/>

## A Closed World



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

162 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

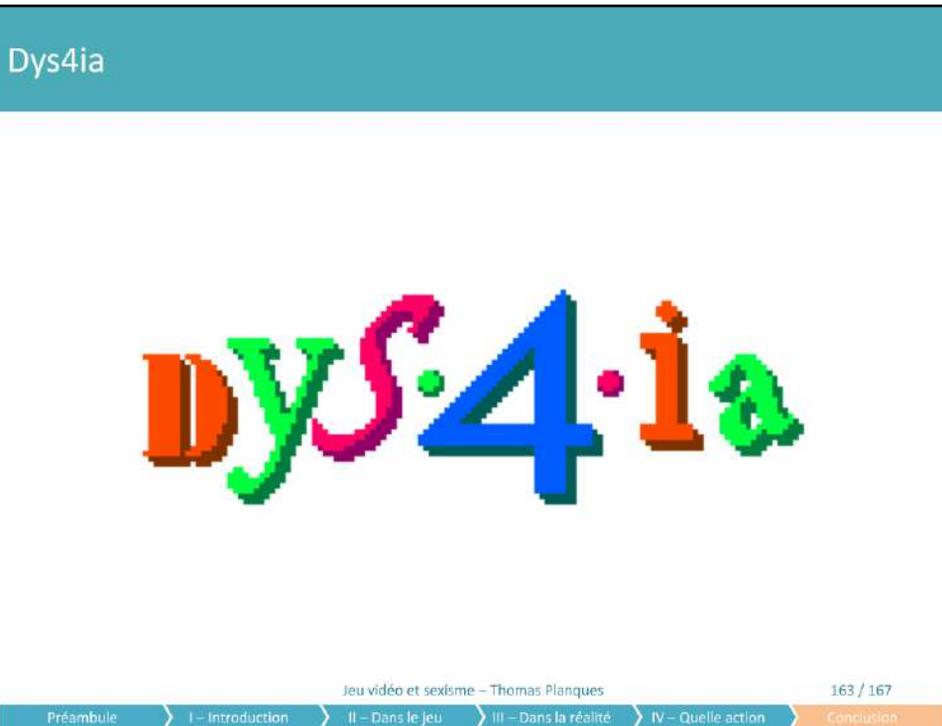
IV – Quelle action

Conclusion

### A Closed World

Adresse du jeu : <http://www.gamesforchange.org/play/a-closed-world/>

Interview sur le jeu : <http://www.gamesforchange.org/2012/01/closed-world-todd-harper-interview/>



## Dys4ia

Adresse du jeu (payant, pour la somme mirobolante de 5\$) :

<http://wizardofvore.itch.io/dys4ia>

Présentation d'Anna Anthropy, game designer transgenre, et son jeu *Dys4ia* exprimant son parcours de transition :

[http://gamasutra.com/view/news/163496/Anna\\_Anthropy\\_turns\\_a\\_personal\\_struggle\\_into\\_a\\_heartfelt\\_game.php](http://gamasutra.com/view/news/163496/Anna_Anthropy_turns_a_personal_struggle_into_a_heartfelt_game.php)

## Mainichi



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

164 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

## Mainichi

Adresse du jeu : <http://www.gamesforchange.org/play/mainichi/>

Test du jeu : <http://indierpgs.com/2013/01/game-review-mainichi-1/>

Explications de la développeuse et présentation du jeu :  
<http://www.mattiebrice.com/mainichi/>

## Coming Out Simulator



Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

165 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Coming Out Simulator

Adresse du jeu : <http://ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014>

## Rendre à César ce qui est à César : Remerciements et mentions légales

- Merci à l'ensemble des auteurs en référence pour leurs propos d'une incroyable qualité, qui ont permis la compilation de ce cours.
- Les images sont la propriété individuelle de leurs auteurs et ayants droit respectifs.
- Pour toute question ou problème, n'hésitez pas à contacter le concepteur de ce cours : [thomas.planques@gmail.com](mailto:thomas.planques@gmail.com)

## Pour aller plus loin : quelques sites d'information accessibles sur les questions de genre



- L'ensemble des articles sur le féminisme de **madmoizelle**, clairs, accessibles et classés par tags ([lien](#))
- **Feminist Frequency** : Le site d'Anita Sarkeesian, des vidéos au propos clair et développé, sur le sexisme en relation avec le jeu vidéo mais pas seulement ([lien](#))
- **Projet Crocodiles** : Le harcèlement de rue mis en scène sous forme de BD ([lien](#))
- **Commando Culotte** (blog BD de Mirion Malle) : Des BD drôles et qui vont droit au but sur le sexisme et les représentations dans la pop-culture et surtout le cinéma ([lien](#))
- **Cafaitgenre** : Un blog féministe rassemblant de nombreux articles sur les multiples facettes du sexisme ([lien](#))
- **Une heure de peine** : Un blog extrêmement bien écrit et clair, écrit par un sociologue, sur le sexisme mais aussi sur les autres grands problèmes de notre société. Une lecture salvatrice pour ouvrir la réflexion ([lien](#))
- **Antisexisme.net** : Un blog dense et très complet, avec des articles plus poussés et donc un peu moins accessibles. À explorer pour aller plus loin une fois qu'on est à l'aise avec les bases ([lien](#))
- **Les Dégenreuses** : Un blog rempli d'articles accessibles sur l'actualité de la culture geek sous le prisme du féminisme ([lien](#))
- **Machisme Haute Fréquence** : Un blog de veille collaborative du sexisme en milieu geek ([lien](#))

Jeu vidéo et sexisme – Thomas Planques

167 / 167

Préambule

I – Introduction

II – Dans le jeu

III – Dans la réalité

IV – Quelle action

Conclusion

### Pour aller plus loin : quelques sites d'information accessibles sur les questions de genre

L'ensemble des articles sur le féminisme de **madmoizelle**, clairs, accessibles et classés par tags - <http://www.madmoizelle.com/motsclefs/feminisme>

**Feminist Frequency** : Le site d'Anita Sarkeesian, des vidéos au propos clair et développé, sur le sexisme en relation avec le jeu vidéo mais pas seulement - <http://feministfrequency.com/>

**Projet Crocodiles** : Le harcèlement de rue mis en scène sous forme de BD - <http://projetcrocodiles.tumblr.com/>

**Commando Culotte** (blog BD de Mirion Malle) : Des BD drôles et qui vont droit au but sur le sexisme et les représentations dans la pop-culture et surtout le cinéma - <http://www.mirionmalle.com/>

**Cafaitgenre** : Un blog féministe rassemblant de nombreux articles sur les multiples facettes du sexisme - <http://cafaitgenre.org/>

**Une heure de peine** : Un blog extrêmement bien écrit et clair, écrit par un sociologue, sur le sexisme mais aussi sur les autres grands problèmes de notre société. Une lecture salvatrice pour ouvrir la réflexion - <http://uneheuredepeine.blogspot.fr/>

**Antisexisme.net** : Un blog dense et très complet, avec des articles plus poussés et donc un peu moins accessibles. À explorer pour aller plus loin une fois qu'on est à l'aise avec les bases - <http://antisexisme.net/>

**Les Dégenreuses** : Un blog rempli d'articles accessibles sur l'actualité de la culture geek sous le prisme du féminisme - <https://lesdegenreuses.wordpress.com/>

**Machisme Haute Fréquence** : Un blog de veille collaborative du sexisme en milieu geek - <http://www.mhfreq.org/>