

# Sexisme et jeu vidéo – Sujets de réflexion et références de départ

---

## TABLE DES MATIÈRES

Consignes de base .....	2
Exposé.....	2
Jeu.....	2
Sujets et références .....	4
Tronc commun .....	4
La représentation des personnages féminins passifs.....	6
La représentation des personnages féminins actifs.....	9
La représentation des hommes : Occident et Asie, hier et aujourd’hui .....	12
La représentation des LGBT dans les jeux vidéo .....	13
Les « jeux pour fille », et le marketing genré .....	16
Jeux indépendants : de nouveaux choix de représentation ?.....	17
Humour et contre-représentations .....	19
Intersectionnalité .....	20
Sexisme des joueurs : la perception des femmes et les mécaniques du harcèlement en ligne ...	22
Sexisme des professionnels : le sexisme dans l’industrie du jeu vidéo.....	25
Bechdel du JV .....	27
Analyse d’un jeu au choix.....	28

# CONSIGNES DE BASE

## Exposé

### Durée

Votre exposé sera prévu pour une durée de 20mn, plus 10mn de questions.

### Articles

Les articles donnés ici ne sont que des points de départ pour vous aider à vous lancer. Pour y accéder, Ctrl+Clic sur le texte descriptif de l'article en [bleu](#). Mais notez bien que **c'est à vous de chercher beaucoup plus de documentation sur le sujet**. Beaucoup des articles donnés ici contiennent de nombreux liens, vers des articles qui eux-mêmes contiennent des liens et ainsi de suite : utilisez cette structure pour étendre facilement et de manière structurée vos connaissances sur le sujet.

### Mots-clés et recherches

Déterminez les mots-clés de votre problématique, et effectuez tout simplement des recherches Google avec des combinaisons de mots-clés significatives. Notez bien que comme souvent, même si de très bons sites et articles français existent, la discussion anglophone sur ces sujets est bien plus riche, privilégiez donc la recherche en anglais.

### Entretien

Chaque exposé contiendra obligatoirement un entretien (mail, skype ou direct, selon vos possibilités), dont vous fournirez la transcription à part, avec une personne compétente sur le sujet. À vous d'établir un ensemble de questions pertinentes !

## Jeu

Vous disposez de peu de temps de production. Pour obtenir un concept efficace, partez de votre connaissance du sujet acquise via la conception de votre exposé et votre écoute de celui des autres.

Ne tentez pas de résumer l'intégralité de la problématique, concentrez-vous plutôt sur un aspect précis illustrable via l'interactivité.

Préférez la simplicité, l'allégorie : rappelez-vous des jeux September 12, LIM, Mainichi, modèles de simplicité au propos clair.

Quelques possibilités de procédés qui ont fait leur preuve... :

- *Exagération du cliché* : Grossir le trait pour le faire ressortir, le faire passer de la normalité invisible à la caricature choquante.
- *Inversion* : Inverser les clichés à opposer, ici les clichés de genre, afin de mettre en évidence le côté non-naturel et non-universel. Que se passe-t-il si on applique les clichés de représentation d'un genre à l'autre genre, etc. Mais attention à ne pas retomber dans d'autres clichés...
- *Humour* : Dans tous les cas, un excellent vecteur de message... s'il est bien maîtrisé.

- *Allégorie* : Illustrer une situation par une autre, souvent plus accessible et connue du public cible. L'habillage est différent, mais le schéma de fonctionnement est le même.
- *Abstraction* : Permet de suggérer, comme LIM, et fournit dans une certaine mesure un garde-fou contre la possibilité de tomber dans d'autres clichés.

# SUJETS ET REFERENCES

## Tronc commun

### *Auteurs*

Premièrement, une rapide présentation des trois auteures qui seront le plus présentes dans les références données. Leur travail ne constitue pas l'unique source de références disponibles et nécessaires sur le sujet, loin s'en faut ; mais en couvrant la majorité des aspects du problème de manière synthétique, analytique et appuyée sur de nombreux exemples, leur production constitue une excellente introduction à nos problématiques.

N'hésitez donc pas à parcourir les articles et vidéos d'elles donnés plus bas en références, même s'ils ne sont pas listés dans le sujet sur lequel vous travaillez directement.

### Mar Lard

Bloggeuse, gameuse et professionnelle du jeu vidéo française, Mar\_Lard a largement contribué à lancer le débat du sexisme dans le jeu vidéo en France par ses articles à partir de 2011, qui englobent, nombreux exemples à l'appui, les principales problématiques sur ce sujet.

### Anita Sarkeesian

Autre figure incontournable de la question qui nous intéresse, Anita Sarkeesian vit aux États-Unis et s'est principalement fait connaître par sa série de vidéos explicatives sur le sujet, « Tropes vs Women in Video Games ». Toujours en cours, cette série, expliquée de manière construite et très claire (et sous-titrée en français), aborde principalement les problèmes de représentation et les rôles asymétriques des femmes et des hommes dans les jeux.

### Leigh Alexander

Journaliste et critique de jeu vidéo américaine, Leigh Alexander écrit depuis longtemps pour de nombreuses publications reconnues comme Gamasutra, Edge ou Kotaku. Ses réflexions portent sur de nombreux sujets concernant l'industrie et la culture du jeu vidéo, comme le sexisme, le besoin d'ouverture et de maturité.

### *Ressources*

Vous trouverez ici quelques ressources généralistes, utile pour chaque groupe comme renseignements et inspirations.

<b>Machisme Haute Fréquence</b>	<a href="#">Site rassemblant divers articles riches, bien construits et accessibles sur le sexisme dans les sphères geek.</a>	N/A	Machisme Haute Fréquence
---------------------------------	---	-----	--------------------------

<b>Feminist Frequency</b>	Le site d'Anita Sarkeesian. On y trouve ses vidéos, mais aussi, dans la partie "Resources", une mine d'or de liens et de sources, parfait pour partir à la chasse aux renseignements...	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
<b>Geek Feminism</b>	Wiki sur le féminisme dans la sphère geek, une mine d'informations.	Geek Feminism	Geem Feminism
<b>The Hawkeye Initiative</b>	Le célèbre Tumblr d'inversion de genre dans les comics.	N/A	The Hawkeye Initiative

Ainsi que ces trois BD courtes et amusantes à lire qui introduisent avec humour, clarté et intelligence le problème de la représentation de genres dans la pop-culture actuelle. Des bases à garder en tête pour chaque sujet.

<b>Barbie versus Musclor, ou l'allégorie de la mauvaise foi</b>	Exposition des problèmes de représentation de genre dans les médias actuels.	Mirion Malle	Commando Culotte
<b>Les filles sont drôles comme l'éclair.</b>	Sur l'humour, mais aussi sur les opportunités pour les hommes et les femmes dans la société.	Mirion Malle	Commando Culotte
<b>Représentation pour tous !</b>	Décryptage des mécanismes de la représentation des femmes dans les médias et de ses conséquences.	Mirion Malle	Commando Culotte

Une fois ceci lu par tous, lançons-nous dans les sujets individuels...

## La représentation des personnages féminins passifs

**Sujet :** Princesse en détresse, jouet sexuel, femme dans le réfrigérateur, Manic Pixie Dream Girl... La majorité des personnages féminins sont passifs, et n'existent qu'en relation avec l'avatar masculin. Quels sont les principaux clichés et les principales catégories récurrents chez ces personnages ? Quelle est leur relation au personnage principal masculin ? Quelle est leur utilité par rapport au scénario du jeu et au héros ? Existe-t-il des homologues masculins à ces personnages féminins passifs, suivant des schémas identiques ?

**Consignes :** Vous partirez des problématiques de représentation de genre en général. Les personnages féminins passifs existant de manière subordonnée aux personnages masculins actifs, vous ne manquerez pas de formaliser ces rapports. Vous étudierez les différents clichés et typologies existants pour bien comprendre leurs tenants et leurs aboutissants, et offrirez des exemples concrets de personnages et de jeux pour chacune.

### Ressources

#### Bases sur la représentation des personnages féminins

<b>Genre et Jeu vidéo (1) : Pour le plaisir des yeux masculins</b>	Sur la représentation graphique des femmes dans le jeu vidéo, adressée aux joueurs mâles.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>Genre et Jeu vidéo (2) : Les femmes comme récompenses</b>	Sur le rôle des femmes dans le jeu vidéo, non actives mais simples récompenses pour le personnage masculin (et par extension le joueur).	Mar_Lard	cafaitgenre

#### Cliché 1 : La princesse en détresse

<b>Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games</b>	Sur le cliché de la Princesse en détresse, et comment il est devenu un des plus répandus du jeu vidéo.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
<b>Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games</b>	Sur le cliché de la Princesse en détresse, et son exploitation avec des représentations de violence sur les femmes.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
<b>Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games</b>	Sur le cliché de la Princesse en détresse : inversion, sexisme ironique, et déconstruction du cliché.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency

#### Cliché 2 : Objet sexuel

<b>Women as Background Decoration: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games</b>	Sur l'objectification de la femme comme élément de décor sexualisé. Cette vidéo ne brosse pas tout le sujet et a besoin de la vidéo suivante pour être bien expliquée.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
--	--	------------------	--------------------

<b>Women as Background Decoration: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games</b>	Sur l'objectification de la femme comme objet sexuel et victime des violences masculines.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
--	---	------------------	--------------------

### Cliché 3 : Femme dans le réfrigérateur

<b>Stuffed into the Fridge</b>	Page wiki du cliché "Woman in Refrigerator"	TV Tropes	TV Tropes
--------------------------------	---	-----------	-----------

### Cliché 4 : Manic Pixie Dream Girl

<b>Tropes vs. Women : #1 The Manic Pixie Dream Girl</b>	Explication du cliché de la "Manic pixie dream girl" : une fille pleine de fantaisie sans personnalité propre, qui n'est là que pour répondre au fantasme du héros et l'aider à se réaliser.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
---	--	------------------	--------------------

### Cas concret : quand la passivité est la seule arme laissée à la femme par la société

<b>Why Sansa Stark Is the Strongest Character on 'Game of Thrones'</b>	Sur le personnage de Sansa Stark dans Games of Thrones, habituellement perçue comme une pleureuse passive, mais qui peut aussi être vue comme une femme forte d'une façon bien plus subtile.	Julianne Ross	Arts.Mic
--	--	---------------	----------

### Clichés de représentation graphique

<b>Repair Her Armor</b>	Sur les exagérations et aberrations des vêtements et armures féminins dans les jeux vidéo.	N/A	Tumblr
<b>The Hawkeye Initiative</b>	Le célèbre Tumblr d'inversion de genre dans les comics.	N/A	The Hawkeye Initiative
<b>No, it's not equal</b>	Analyse claire et accessible des principales différences de représentation de genre dans les comics.	Kelly Thompson	<a href="http://goodcomics.com">http://goodcomics.com</a> bookresources.com
<b>Boobs-and-Butt Pose</b>	Définition et exemples de la "Boobs and Butt Pose", la pose classique des personnages féminins de comics.	N/A	tvtropes.com

Desktop Dungeon: you're doing it right

<b>Female Representation in Desktop Dungeon</b>	Super initiative des développeurs de Desktop Dungeon pour considérer les personnages féminins de la même manière que les masculins, montrant aussi les difficultés que cela implique tant nos clichés sont profondément ancrés en nous.	Rodain Joubert	indiegames.com
---	---	----------------	----------------

## La représentation des personnages féminins actifs

**Sujet :** Guerrières, aventurières, avocates, scientifiques... Il existe des personnages féminins actifs, indépendants, avec leurs propres objectifs. Mais quels sont les clichés récurrents dans la représentation de ces personnages par rapport à leurs homologues masculins ? Vous analyserez comment chaque genre est représenté dans le jeu vidéo, en termes d'apparences, de rôle, de mise en valeur, et les messages implicites que cela transmet.

**Consignes :** Vous partirez des problématiques de représentation de genre en général. Vous pourrez détailler ensuite sur l'analyse de quelles valeurs sont portées par un personnage féminin « fort » par rapport à un personnage masculin « fort », et dégager des typologies plus précises. Vous veillerez à étudier un éventail de personnages féminins actifs les plus différents possibles, en mettant en perspective leurs ressemblances, les lieux communs dans la représentation de femmes actives, les défauts les plus récurrents. Il sera également intéressant de noter quelques figures faisant exception à ces règles, et vous semblant être des personnages féminins actifs et intéressants. Vous renseigner alors sur la démarche des développeurs pourra apporter un complément intéressant.

### Ressources

#### Bases sur la représentation des personnages féminins et masculins

<b>Genre et Jeu vidéo (1) : Pour le plaisir des yeux masculins</b>	Sur la représentation graphique des femmes dans le jeu vidéo, adressée aux joueurs mâles.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>Genre et Jeu vidéo (2) : Les femmes comme récompenses</b>	Sur le rôle des femmes dans le jeu vidéo, non actives mais simples récompenses pour le personnage masculin (et par extension le joueur).	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>Genre et Jeu vidéo (3) : Des muscles et des couilles</b>	Sur la représentation graphique des femmes dans le jeu vidéo, adressée aux joueurs mâles.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>Ms. Male Character - Tropes vs Women in Video Games</b>	Sur le "Principe de la Schtroumpfette" : comment certains personnages féminins ne sont qu'une variation du personnage masculin, qui reste le modèle fondamental.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency

#### Les personnages féminins « forts »... ou pas tant que ça

<b>We're losing all our Strong Female Characters to Trinity Syndrome</b>	Explication passionnante et claire du "Trinity Syndrome", ou comment de nombreux personnages féminins forts n'arrivent pas au bout de leur quête et ne sont là que pour renforcer le héros masculin à un moment donné.	Tasha Robinson	thedissolve.com
--	--	----------------	-----------------

<b>What did they do to you?: Our women heroes problem</b>	Sur un cliché de nombreux héros féminins actifs, qui existent car elles ont été blessées par les hommes.	Leigh Alexander	Gamasutra
<b>I hate Strong Female Characters</b>	Démontage du "Personnage féminin fort"	Sophia McDougall	newstatesman.com

(On pourra aussi penser au personnage du sergent Calhoun du film Wreck-It Ralph, qui suit aussi le schéma de tirer sa force de sa relation détruite avec un homme.)

### Un cas concret, plus complexe qu'il en a l'air : Sansa de Game of Thrones

<b>Why Sansa Stark Is the Strongest Character on 'Game of Thrones'</b>	Sur le personnage de Sansa Stark dans Game of Thrones, habituellement perçue comme une pleureuse passive, mais qui peut aussi être vue comme une femme forte d'une façon bien plus subtile. Il y a différents types de force...	Julianne Ross	Arts.Mic
--	---	---------------	----------

### Clichés de représentation graphique

<b>Et si Lara Croft était un mec ?</b>	Séries d'images de Lara Croft en homme : inversion de genre très drôle et révélatrice.	Faye	madmoiZelle
<b>Repair Her Armor</b>	Sur les exagérations et aberrations des vêtements et armures féminins dans les jeux vidéo.	N/A	Tumblr
<b>The Hawkeye Initiative</b>	Le célèbre Tumblr d'inversion de genre dans les comics.	N/A	The Hawkeye Initiative
<b>Un bingo sur les armures féminines en fantasy !</b>	Tout est dans le titre... À la fois amusant et révélateur.	Ozzie Scribblor	madmoiZelle
<b>No, it's not equal</b>	Analyse claire et accessible des principales différences de représentation de genre dans les comics.	Kelly Thompson	<a href="http://goodcomics.comicbookresources.com">http://goodcomics.comicbookresources.com</a>
<b>Boobs-and-Butt Pose</b>	Définition et exemples de la "Boobs and Butt Pose", la pose classique des personnages féminins de comics.	N/A	tvtropes.com

## Bayonetta

<b>Bayonetta, Two</b>	Argumentation positive sur Bayonetta, pour contrebalancer les avis négatifs : tout n'est pas noir ou blanc, multiplicité des avis.	Leigh Alexander	leighalexander.net
-----------------------	--	-----------------	--------------------

## Le cas Tomb Raider : Lara Croft affaiblie, pour le plaisir de ces messieurs ?

<b>You'll 'Want To Protect' The New, Less Curvy Lara Croft</b>	Interview ayant fait beaucoup de bruit du producteur de Tomb Raider reboot, sur la volonté que le joueur aie envie de protéger Lara Croft plutôt que l'incarner.	Jason Schreier	Kotaku
<b>Does Tomb Raider's Lara Croft really have to be a survivor of a rape attempt?</b>	Analyse critique des propos du producteur de Tomb Raider reboot.	Mary Hamilton	The Guardian

## Gears of War 3 VS Judgment : réussir ou échouer un personnage féminin au sein d'une même licence

<b>Gears of War: Judgment – How Do You Solve a Problem Like Sofia?</b>	Sur l'échec de la représentation des femmes dans Gears of War - Judgment comparé à Gears of War 3.	Maddy Myers	Gameranx
--	--	-------------	----------

## Desktop Dungeon: you're doing it right

<b>Female Representation in Desktop Dungeon</b>	Super initiative des développeurs de Desktop Dungeon pour considérer les personnages féminins de la même manière que les masculins, montrant aussi les difficultés que cela implique tant nos clichés sont profondément ancrés en nous.	Rodain Joubert	indiegames.com
---	---	----------------	----------------

## La représentation des hommes : Occident et Asie, hier et aujourd'hui

**Sujet :** Les personnages masculins aussi sont sujets à des clichés de représentation récurrents. Quels sont-ils ? Comment ont-ils évolué au fil de l'histoire du jeu vidéo ? Quelles sont les différences de représentation de l' « idéal » masculin entre les jeux vidéo occidentaux et asiatiques ? Quel est l'archétype dominant de héros actuel ? À qui s'adresse-t-il ? À quelle époque et pourquoi est-il devenu prépondérant ? Quelle réalité sociétale cette représentation reflète-t-elle ?

Quel est le rapport des hommes aux femmes dans le jeu vidéo ? Pour travailler cette dernière question, vous vous mettez en lien avec les groupes travaillant sur la représentation des personnages féminins actifs et passifs pour ne pas vous répéter et articuler votre travail.

Enfin, quelles représentations proposer, quelles pistes pour plus de variété, comment sortir des clichés ?

**Consignes :** Vous considérez les représentations non seulement des hommes, mais aussi des femmes, puisque ces représentations prennent sens en relation avec l'autre. Vous appuierez votre analyse, notamment via votre déroulé de l'évolution des représentations selon les aspects chronologique et temporel, sur des exemples concrets de jeux et de personnages.

### Ressources

Bases sur la représentation des personnages féminins (nécessaire puisque cette représentation est subordonnée à celle des personnages masculins)

<b>Genre et Jeu vidéo (1) : Pour le plaisir des yeux masculins</b>	Sur la représentation graphique des femmes dans le jeu vidéo, adressée aux joueurs mâles.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>Genre et Jeu vidéo (2) : Les femmes comme récompenses</b>	Sur le rôle des femmes dans le jeu vidéo, non actives mais simples récompenses pour le personnage masculin (et par extension le joueur).	Mar_Lard	cafaitgenre

Bases sur la représentation des personnages masculins

<b>Genre et Jeu vidéo (3) : Des muscles et des couilles</b>	Sur la représentation et le rôle des hommes dans les jeux vidéo.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>La virilité</b>	Une introduction agréable à la problématique de représentation des hommes et de l'attitude des gamers masculins dans le JV.	Usul	jeuxvideo.com

D'autres modalités de héros fort

<b>The Last of Us is the least we should ask of games</b>	Analyse de The Last of Us et de l'arrivée du couple père-fille pour remplacer le couple amant-amante dans certains jeux récents.	Leigh Alexander	gamasutra
---	--	-----------------	-----------

## La représentation des LGBT dans les jeux vidéo

**Sujet :** Quelle présence accorde-t-on dans les jeux vidéo aux personnages revendiquant une identité LGBT ? Comment cette identité est-elle représentée ? Y a-t-il des différences de représentation selon le genre du personnage ? Ces représentations correspondent-elles à des clichés hétérosexuels ou sont-elles plus proches de la réalité ? L'évocation de cet aspect de leur identité est-elle toujours partie prenante de l'intrigue, ou peut-elle être accessoire comme c'est le cas pour les personnages hétérosexuels et cisgenres ? Quelles sont les pistes d'évolution possibles pour ces représentations dans le jeu vidéo ?

**Consignes :** Vous serez attentifs à évoquer un large panel de jeux, allant du FPS à la simulation de vie, en analysant leurs caractéristiques propres et les difficultés que posent les différents formats. Vous prendrez en compte l'histoire du jeu vidéo afin d'établir un panel de la situation jusqu'à aujourd'hui, pour dessiner le sens de l'évolution actuelle. Vous trouverez des exemples concrets de personnages LGBT dans les jeux à illustrer et analyser afin d'étayer votre argumentation. Vous pourrez effectuer des recherches sur ces mêmes questions dans les médias proches du jeu vidéo (cinéma, séries TV) pour effectuer une comparaison et voir où en est le jeu vidéo par rapport à ceux-ci.

### Ressources

#### Histoire et bases de problématiques

<b>Playing it Straight</b>	Bon article sur les personnages gays dans les jeux vidéo	N/A	Edge
<b>The complete history of LGBT video game characters</b>	Histoire pas si complète et manquant d'analyse sur la représentation des personnages LGBT, mais offrant un bon nombre d'exemples concrets à analyser	Jack Flanagan	The Daily Dot
<b>Why we need more gay characters in video games</b>	Sur la représentation des gays dans les jeux récents (en 2014)	Luke Karmali	IGN
<b>9 great video games for gay gamers</b>	Rapide revue de neuf jeux abordant les problématiques LGBT avec respect	N/A	New Now Next
<b>How video games are slowly, quietly introducing LGBT heroes</b>	Présentation de la manière dont les persos LGBT sont introduits de manière subtile et implicite dans les jeux	Jagger Gravning	The Atlantic

#### Un cas concret récent : l'introduction de l'homosexualité masculine dans Mass Effect 3

<b>How Hard is it Not to be Gay in Mass Effect 3?</b>	Analyse courte et claire de l'option d'homosexualité masculine dans Mass Effect 3	Paul Tassi	Forbes
<b>A Mass Effect on Homosexuality in Games</b>	Pourquoi l'homosexualité dans Mass Effect 3 est importante pour le futur de la narration interactive	Laura Parker	GameSpot
<b>Mass Effect 3 'gay romance' slammed by Metacritics</b>	Explication des réactions de fans outrés de l'inclusion de l'homosexualité masculine dans Mass Effect : baisser artificiellement la note MetaCritic	BJ David	GMA News

<b>Mass Effect 3 Writers Didn't Want Same-Sex Romance to Be "a Straight Guy Writing Lesbians for Other Straight Guys to Look at"</b>	Saine réflexion des écrivains des personnages lesbiens de Mass Effect 3 pour envisager la mise en scène de l'homosexualité avec respect et intelligence.	Evan Narcisse	Kotaku
--	--	---------------	--------

### Récents débats

<b>Trailblazing WooHoos: gay evolution in The Sims</b>	Histoire et analyse de la représentation de l'homosexualité dans Les Sims.	Stuart Richards	The Conversation
<b>Nintendo s'excuse pour l'absence du mariage gay dans Tomodachi Life</b>	Sur l'omission de Nintendo du mariage homosexuel dans son jeu de simulation de vie Tomodachi Life.	Julien L	Numerama

### Écrire un personnage transgenre avec intelligence et respect : c'est possible

<b>Bioware put a lot of work into Dragon Age's trans character</b>	Présentation du personnage trans de Dragon Age et explication de son développement. Une excellente introduction au respect et au travail nécessaire pour traiter ce sujet avec intelligence et respect.	Kirk Hamilton	Kotaku
--	---	---------------	--------

### Il existe des jeux non-commerciaux centrés sur les thématiques LGBT. Quel impact peuvent-ils avoir sur l'industrie ?

#### Jeu : Mainichi

<b>Mainichi</b>	Jeu développé par un transgenre M=>F exprimant les difficultés de sa vie en société. Moyennement accessible, il se comprendra bien mieux avec la lecture du post-partum et de la review.	Mattie Brice	Games for Change
<b>Postpartum: Mainichi – How Personal Experience Became a Game</b>	Retour sur le jeu Mainichi par son concepteur, permettant de comprendre les intentions et les mécanismes du jeu.	Mattie Brice	BorderHouseBlog
<b>Game Review: Mainichi</b>	Test du jeu Mainichi, offrant un point de vue intéressant dessus.	Craig Stern	IndieRPGs

#### Jeu : Dis4ya

<b>Anna Anthropy turns a personal struggle into a heartfelt game</b>	Présentation d'Anna Anthropy, game designer transsexuelle, et son jeu Dis4ya exprimant son parcours de transition.	Leigh Alexander	gamasutra
<b>Dis4ya</b>	Jey Dis4ya, exprimant la transition sexuelle de la game designer Anna Anthropy.	Anna Anthropy	Games for Change

Jeu : A closed world

<b>A closed world</b>	Jeu "A closed world", allégorie des problèmes rencontrés par les homosexuel-le-s dans leur entourage immédiat	Singapore MIT Lab	Games for Change
<b>"A Closed World": Approaching Gender in Games and Real-life</b>	Interview sur le jeu "A closed world".	N/A	Games for Change

Les LGBT forment aussi des espaces pour se retrouver par rapport à leur passion du jeu vidéo : sites web, conventions... Pourquoi le besoin de ces espaces, comment fonctionnent-ils concrètement ?

<b>Gay Gamers to Hold Their Own 'Gaymer' Convention</b>	Sur le besoin pour les gamers homosexuels de leur propre convention.	Carol Pinchefsky	Forbes
<b>Lesbian Gamers</b>	Site sur le jeu vidéo par et pour des lesbiennes.	Lesbian Gamers	Lesbian Gamers

## Les « jeux pour fille », et le marketing genré

**Sujet :** Dans quels domaines voit-on des produits de divertissement spécifiquement adressés à un genre, masculin ou féminin ? Quels sont les clichés de représentation des produits adressés au public masculin, au public féminin ? Pourquoi cette différence existe-t-elle ? Quelles en sont les raisons et les conséquences ? Quelle extension de cette tendance largement répandue peut-on constater dans le jeu vidéo ? Quels sont les modalités du « jeu pour fille », quelle est son histoire, et qu’opposer aux clichés pour établir des jeux qui ne caricaturent ni n’enferment leur public cible dans des stéréotypes limités ?

**Consignes :** Après avoir étudié le principe global, les procédés et les effets du marketing genré, vous trouverez de nombreux exemples pertinents pour soutenir votre analyse des modalités de ce qu’est le jeu vidéo « pour fille ». Vous n’hésitez pas à faire des parallèles entre des procédés du marketing genré dans et hors du jeu vidéo pour mieux illustrer les mécaniques à l’œuvre. Vous trouverez enfin des exemples de produits ou de concepteurs œuvrant activement contre ce concept, et expliquerez les modalités de leur action.

### Ressources

#### Pour commencer

<b>Marketing genré</b>	Ensemble des articles de madmoiZelle sur le marketing genré - complet, avec analyses de fond et exemples précis.	N/A	madmoiZelle
------------------------	--	-----	-------------

#### Les jeux pour fille

<b>Girls Go Games</b>	Je ne mets qu’un exemple, le premier résultat de Google pour « Jeu Fille »... L’idée se comprend d’elle-même, à vous d’établir les clichés du jeu estampillé « féminin ».	N/A	GirlsGoGames
<b>L’Arlésienne du « jeu vidéo pour fille »</b>	Critique des "jeux pour filles".	Marion Coville	Le Monde

#### Exemples de marketing genré dans divers types de jouets

<b>Un pavé dans la mare 4 : les Lego</b>	Quelques réflexions sur le marketing genré avec l'exemple des Lego.	Ginger Force	YouTube
<b>LEGO Friends - LEGO &amp; Gender Part 1</b>	En quoi la gamme "LEGO Friends" est un parfait exemple de marketing genré.	Anita Sarkeesian	YouTube
<b>The LEGO Boys Club - Lego &amp; Gender Part 2</b>	L'histoire de LEGO des années 60 à nos jours, et les mécaniques du marketing genré.	Anita Sarkeesian	YouTube
<b>"The Pink and Blue project" : immersion oppressante dans le marketing genré</b>	Série de photos d'un artiste sur les jouets bleus/roses pour les enfants.	Constance Bloch	Konbini

## Jeux indépendants : de nouveaux choix de représentation ?

**Sujet :** Les jeux indépendants sont souvent considérés comme le territoire de l'expérimentation, de l'avant-garde, comme un laboratoire de réflexion se posant en contre-culture face aux défauts des AAA. Qu'en est-il sur le terrain des représentations genrées ? Les mêmes clichés perdurent-ils, note-t-on un effort visible ?

**Consignes :** Il existe encore peu de littérature sur le sujet : après avoir identifié les problématiques de représentations de genre dans les jeux vidéo en général, la majeure partie de votre travail sera de sélectionner de nombreux jeux et personnages pertinents à analyser et sur lesquels baser votre réflexion.

### Ressources

Pour avoir les bases des problématiques de représentation genrée :

<b>Genre et Jeu vidéo (1) : Pour le plaisir des yeux masculins</b>	Sur la représentation graphique des femmes dans le jeu vidéo, adressée aux joueurs mâles.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>Genre et Jeu vidéo (2) : Les femmes comme récompenses</b>	Sur le rôle des femmes dans le jeu vidéo, non actives mais simples récompenses pour le personnage masculin (et par extension le joueur).	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>Genre et Jeu vidéo (3) : Des muscles et des couilles</b>	Sur la représentation et le rôle des hommes dans les jeux vidéo.	Mar_Lard	cafaitgenre

Perpétuation des clichés, parodiés mais bien présents, dans certains jeux indé :

<b>Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games</b>	Sur le cliché de la Princesse en détresse : inversion, sexisme ironique, et déconstruction du cliché.	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
--	---	------------------	--------------------

Desktop Dungeon: you're doing it right

<b>Female Representation in Desktop Dungeon</b>	Belle initiative des développeurs de Desktop Dungeon pour considérer les personnages féminins de la même manière que les masculins, montrant aussi les difficultés que cela implique tant nos clichés sont profondément ancrés en nous.	Rodain Joubert	indiegames.com
---	---	----------------	----------------

### Des notes positives et des espoirs d'amélioration

<b>GDC 13: Women In Games panel on industry representation</b>	Quelques-unes des femmes les plus influentes de l'industrie sur la représentation féminine dans le milieu professionnel	Michael French	Develop
<b>Indie Games and Female Gamers</b>	Plus grande diversité de la représentation féminine dans les jeux indés vue avec espoir - mais on aurait aimé plus d'exemples !	Monica	lady wasd

## Humour et contre-représentations

**Sujet :** L'humour est-il une chose aussi légère qu'il y paraît ? Quels sont ses mécanismes et ses effets ? En quoi est-il lié au principe de « contre-représentation », à savoir de représentation de ce qui est hors de la norme ? Avec qui rit-on... et de qui ? Peut-il arriver que l'humour constitue une forme d'oppression ? Dans quelle mesure voit-on cela se déployer dans le jeu vidéo ?

**Consignes :** Vous commencerez par expliciter les mécanismes de l'humour et son influence concrète dans la société, notamment au niveau de la propagation et validation d'idées. Puis vous étudierez les principales utilisations de l'humour en lien avec les représentations genrées dans le jeu vidéo. Quelles sont les cibles de cet humour ? Ces cibles sont-elles actrices ou victimes de la blague ?

### Ressources

#### Les mécaniques de l'humour

<b>L'humour est une arme</b>	Excellente analyse des mécanismes et des impacts de l'humour.	Myroie	<a href="http://egalitariste.net">egalitariste.net</a>
<b>L'humour pour les nuls</b>	Analyse des mécanismes de l'humour, avec revue exhaustive des différentes formes d'humour.	Myroie	<a href="http://egalitariste.net">egalitariste.net</a>
<b>L'humour est une chose trop sérieuse...</b>	Analyse des mécanismes et des impacts négatifs potentiels de l'humour.	Denis Colombi	<a href="http://uneheuredepeine">uneheuredepeine</a>
<b>Peut-on analyser l'humour ?</b>	Analyse des mécanismes de l'humour courte et intéressante ; pas liée au féminisme, mais peut apporter des éléments de réflexion.	Justine_	madmoiZelle

#### Sur l'humour et les questions de genre dans le jeu vidéo

<b>Humour sexiste dans le jeu vidéo</b>	Articles avec le tag « humour » sur Machisme Haute Fréquence, site sur le sexisme dans les milieux geek.	N/A	Machisme Haute Fréquence
---	--	-----	--------------------------

#### Un cas concret problématique : Fat Princess

<b>Well, that was bound to happen</b>	Critique de l'humour grossophobe du jeu Fat Princess.	Holly	Feministe.us
---------------------------------------	---	-------	--------------

## Intersectionnalité

**Sujet :** Quelles autres oppressions normatives que le sexisme peut-on décompter ? Quelles articulations peut-on établir entre celui-ci et chacune de ces oppressions ? Comment celles-ci se manifestent-elles dans le jeu vidéo ? Peut-il arriver qu'en attaquant une oppression d'un angle particulier, on contribue à renforcer involontairement d'autres oppressions ?

**Consignes :** Vous commencerez par expliciter les principales oppressions en action dans notre société. Vous en donnerez ensuite des exemples dans le jeu vidéo, et tenterez d'établir des connexions avec le sexisme.

### Ressources

#### Introduction à la question de l'intersectionnalité dans le jeu vidéo

<b>Articuler rapports sociaux de genre, de classe, de « race » et de sexualité : une approche intersectionnelle du jeu vidéo</b>	Présentation des recherches de Marion Coville sur les questions d'intersectionnalité dans le jeu vidéo.	Marion Coville	<a href="#">Labo Genre</a>
--	---	----------------	----------------------------

#### Un exemple de critique sur d'autres éléments que le sexisme

<b>"The Legend of Zelda" is classist, sexist and racist</b>	Critique complète mais concise de Zelda Ocarina of Time. Certains points (notamment sur le spécisme) ne sont pas accessibles à de tous mais le raisonnement général l'est, et montre la multiplicité des problèmes croisés à prendre en compte dans la critique	Jon Hochschartner	salon.com
---	---	-------------------	-----------

#### Quelques exemples de questionnement sur le racisme, potentiellement lié au sexisme, dans le jeu vidéo

<b>Moving Forward On Race In Games: Manveer Heir Speaks</b>	Sur le besoin de plus de diversité raciale dans les jeux vidéo.	Brandon Sheffield	Gamasutra
<b>"...but just don't make her TOO black."</b>	Discussion de forum sur le "whitewashing" de personnages de couleur dans le jeu vidéo.	N/A	NeoGAF

Un bon exemple de la nécessité de questionner plusieurs domaines à la fois : partir d'un message a priori positif...

<b>Le féminisme, mais pour quoi faire ?</b>	Réaction à la campagne photo "Je n'ai pas besoin du féminisme parce que...". Bonne introduction au féminisme, même si le propos tombe dans certains écueils au niveau de l'intersectionnalité et du racisme. A coupler avec l'article suivant pour une critique sur ces points.	Murielle Douru	atelieraoutaparis
---	---	----------------	-------------------

...mais qui ne prend pas en compte d'autres problèmes existants et finit par colporter d'autres clichés :

<b>Militantisme et intransigeance</b>	Critique constructive de la BD "Le féminisme, mais pour quoi faire ?"	Anne-Charlotte Husson	cafaitgenre
---------------------------------------	---	-----------------------	-------------

## Sexisme des joueurs : la perception des femmes et les mécaniques du harcèlement en ligne

**Sujet :** En vous basant sur des exemples concrets, vous analyserez les ressorts du harcèlement entre joueurs, en ligne ou dans un espace physique. Qui l'exerce, qui le subit ? Quels sont les propos les plus souvent tenus, et de quels schémas de pensée et de fonctionnement social découlent-ils ? Quelles attitudes les victimes adoptent-elles face à ces comportements ? Ces réactions influent-elles sur leur expérience de jeu ou de relation à la communauté ?

**Consignes :** Vous évoquerez les messages postés sur les forums et les réseaux sociaux, mais aussi le harcèlement dans les jeux multijoueurs en ligne. Vous veillerez à aborder tous les types d'attaques courantes : sexisme, slut-shaming, mais aussi homophobie, transphobie, grossophobie... Vous réfléchirez aux mécanismes sociétaux menant chaque partie, agresseurs et victimes, au comportement qui est le leur. Il sera pertinent d'inclure dans votre travail des récits d'expériences vécues, qu'ils proviennent de vos connaissances ou de personnes célèbres.

### Ressources

#### Introduction et généralités

<b>Les joueuses</b>	Quelques clichés et préjugés qu'ont les joueurs par rapport aux joueuses. Pas très approfondi mais introduit le sujet de manière sympathique.	Usul	jeuxvideo.com
<b>La virilité</b>	Une introduction agréable à la problématique de représentation des hommes et de l'attitude des gamers masculins dans le JV.	Usul	jeuxvideo.com
<b>Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier</b>	Panorama assez complet des différentes formes de sexisme sévissant dans les communautés geeks. Long mais indispensable pour établir une vision d'ensemble du sujet.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>There's no comparing male and female harassment online</b>	Excellent article sur harcèlement en ligne. Analyse, chiffres précis, tout y est.	Soraya Chemaly	Time
<b>Machisme Haute Fréquence</b>	Site rassemblant divers articles riches, bien construits et accessibles sur le sexisme dans les sphères geek.	N/A	Machisme Haute Fréquence
<b>Will the Internet Ever Be Safe for Women?</b>	Sur les causes du manque de sûreté d'Internet pour les femmes.	Samantha Allen	The Daily Beast

#### L'exemple récent : le Gamergate

<b>The only guide to Gamergate you will ever need to read</b>	Résumé des événements du Gamergate	Caitlin Dewey	The Washington Post
---	------------------------------------	---------------	---------------------

<b>#Gamergate Trolls Aren't Ethics Crusaders; They're a Hate Group</b>	Analyse du mouvement Gamergate	Jennifer Allaway	Jezebel
<b>Anita Sarkeesian à nouveau menacée suite à sa dernière vidéo</b>	Encore des réactions ultra-violentes à l'encontre d'Anita Sarkeesian.	Mircea Austen	madmoiZelle

Toujours le Gamergate : savoir différencier l'information neutre des suppositions partisanses...

<b>Une créatrice de jeux vidéo victime d'une vaste campagne de harcèlement en ligne</b>	Description de l'affaire Zoe Quinn - point de vue neutre.	William Audureau	Le Monde
<b>Quand développeurs et journalistes couchent ensemble par intérêt ?</b>	Description de l'affaire Zoe Quinn - des défauts mais un minimum de prise de conscience du sexisme dans le JV.	Epyon	jeuxvideo.com
<b>Une indé couche avec un journaliste de Kotaku en échange de faveurs</b>	Description de l'affaire Zoe Quinn - point de vue sexiste bien crasseux.	Seishou	Gameblog

Exemples concrets de harcèlement et mépris de joueurs

<b>Fat, Ugly or Slutty</b>	Un recensement, avec des commentaires humoristiques très drôles, des insultes envoyées par les joueurs aux joueuses en ligne.	N/A	Fat Ugly or Slutty
<b>Steampunk gender swapped joker with Willy Wonka hat</b>	Un exemple classique du comportement méprisant des hommes envers les femmes dans les sphères geek.	N/A	N/A

Des pistes de solutions

<b>But WHAT CAN BE DONE: Dos and Don'ts To Combat Online Sexism</b>	Très bons conseils pour les hommes pour agir positivement de manière antisexiste dans les milieux online/jeu vidéo.	Leigh Alexander	leighalexander.net
<b>Mary Beard reveals she befriended Twitter trolls following online abuse</b>	Mary Beard, 59 ans, a la patience d'échanger amicalement avec ses critiquent les plus violents pour leur faire comprendre leurs erreurs.	Hannah Ellis-Petersen	The Guardian

## Compléments

<b>Xbox girls get revenge</b>	Des femmes harcèlent un homme sur le jeu Halo. Vidéo sans analyse mais comme toujours avec le procédé de l'inversion, l'illustration en elle-même est drôle et compréhensible.	CollegeHumor	CollegeHumor
-------------------------------	--	--------------	--------------

## Sexisme des professionnels : le sexisme dans l'industrie du jeu vidéo

**Sujet :** Qui est visé par le sexisme dans l'industrie du jeu vidéo ? Comment se manifeste ce sexisme ? Quelles en sont les modalités ? Vous exposerez les causes et les mécanismes impliqués, en explorant les points communs avec le monde professionnel en général, et les mécanismes spécifiques à ce domaine en particulier. Cette situation est-elle immuable ? Vous proposerez des pistes pouvant mener à un changement positif.

**Consignes :** Vous évoquerez quelques chiffres et exemples concrets, en vous penchant sur tous les domaines de la profession : production, communication (salons), compétition, etc. Vous identifierez et formaliserez les symptômes et causes majoritaires de ce sexisme. Il sera pertinent d'inclure dans votre travail des récits d'expériences vécues, qu'ils proviennent de vos connaissances ou de personnes célèbres.

### Ressources

#### Introduction et généralités

<b>Les joueuses</b>	Quelques clichés et préjugés qu'ont les joueurs par rapport aux joueuses. Pas très approfondi mais introduit le sujet de manière sympathique.	Usul	jeuxvideo.com
<b>La virilité</b>	Une introduction agréable à la problématique de représentation des hommes et de l'attitude des gamers masculins dans le JV.	Usul	jeuxvideo.com
<b>Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier</b>	Panorama assez complet des différentes formes de sexisme sévissant dans les communautés geeks. Long mais indispensable pour établir les bases du sujet.	Mar_Lard	cafaitgenre
<b>No skin thick enough: The daily harassment of women in the game industry</b>	Exemples de harcèlement dans le jeu vidéo professionnel, accompagnés d'analyses pertinentes et accessibles.	Brianna Wu	polygon.com
<b>The Reality of Sexism in the Game Industry</b>	Introduction au sujet, quelques témoignages, quelques chiffres clé.	Jennifer Allaway	<a href="#">gamasutra</a>
<b>The representation of women in the videogame industry is at its lowest in over a decade. What's going wrong?</b>	En 2012, la proportion de femmes dans le jeu vidéo est moitié moins qu'en 2006. Pourquoi et comment y remédier ?	Edge	Edge
<b>Machisme Haute Fréquence</b>	Site rassemblant divers articles riches, bien construits et accessibles sur le sexisme dans les sphères geek.	N/A	Machisme Haute Fréquence
<b>Video games need more women – and asking for that won't end the world</b>	Quelques-uns des principaux arguments de développeurs contre l'ajout de personnages féminins dans les jeux... et les problèmes actuels qu'ils révèlent.	Keza MacDonal d	theguardian

<b>How to suppress women's coding</b>	Dénonciation des harcèlements envers les femmes dans les milieux de l'informatique	Ala Romano	dailydot
---------------------------------------	--	------------	----------

### La maternité

<b>Taking on the challenges of being a mom in game development</b>	Témoignages et réflexion sur le fait d'être mère dans les métiers du jeu vidéo.	Leigh Alexander	Gamasutra
--	---	-----------------	-----------

### Un haut lieu de rassemblement geek : la PAX (Penny Arcade Expo)

<b>Still never going to PAX</b>	Critique de la PAX (Penny Arcade Expo, grosse convention geek américaine)	Leigh Alexander	leighalexander.net
<b>Quit Fucking Going To PAX Already, What Is Wrong With You</b>	Résumé de l'affaire Dickwolves et prise de position franche et intéressante.	Elizabeth Sampat	elizabethsapat.com

### Sur la Fake Geek Girl

<b>Fake Geek Girl</b>	Une critique franche et claire de la "Fake Geek Girl".	Albin in Wonderland	YouTube
<b>About That 'Fake Geek Girls' Article</b>	Critique du cliché de la Fake geek girl, axée contre un article en particulier.	Leigh Alexander	leighalexander.net

### Pistes de solutions

<b>I am sexist</b>	Prise de conscience par un professionnel du jeu de son propre sexisme. Démontre avec humilité et lucidité comment, même sans le vouloir, on peut perpétuer des schémas négatifs qu'on ne perçoit même pas tant ils sont assimilés.	Tom Bramwell	eurogamer
<b>But WHAT CAN BE DONE: Dos and Don'ts To Combat Online Sexism</b>	Très bons conseils pour les hommes pour agir positivement de manière antisexiste dans les milieux online/jeu vidéo.	Leigh Alexander	leighalexander.net
<b>GDC 13: Women In Games panel on industry representation</b>	Quelques-unes des femmes les plus influentes de l'industrie sur la représentation féminine dans le milieu professionnel	Michael French	Develop

## Bechdel du JV

**Sujet :** Le test de Bechdel permet de déterminer si un film offre un degré minimum de mise en valeur aux personnages féminins. Est-il possible de concevoir un tel test pour le domaine du jeu vidéo ? Vous tenterez de le faire, en vous demandant quelles sont les différences à prendre en compte entre le domaine du jeu vidéo et celui du cinéma pour adapter le test à notre domaine. Bien entendu, la prise en compte de l'unicité de notre média, le gameplay, sera un axe de réflexion majeur : la diversité des genres de jeu étant bien grande (ou en tout cas plus visible) que la diversité des schémas narratifs au cinéma, la piste d'un test aux modalités multiples pour s'adapter à cette diversité pourra vous aider.

**Consignes :** Après avoir formalisé les origines et l'intérêt du test de Bechdel, vous travaillerez à adapter celui-ci à l'ensemble de la sphère du jeu vidéo. Ce domaine étant très vaste, une piste de réflexion pourrait être d'établir des typologies de gameplay et de narration permettant de classer les jeux et d'appliquer à chaque catégorie des questions spécifiquement adaptées. Mais ça n'est qu'une possibilité parmi d'autres, à vous de construire votre propre système de réflexion.

### Ressources

#### Présentation du test de Bechdel

<b>The Bechdel Test for Women in Movies</b>	<a href="#">Explication du fonctionnement du test de Bechdel.</a>	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
<b>The Oscars and the Bechdel</b>	<a href="#">Rapide rappel sur le test de Bechdel, analyse des films des Oscars 2011 selon sa grille, et proposition d'un addendum pour une notation plus juste et précise.</a>	Anita Sarkeesian	Feminist Frequency
<b>Why the Bechdel Test is more important than you realize</b>	<a href="#">Présentation et analyse intéressante du test de Bechdel</a>	Charlie Jane Anders	io9

#### [Réflexions en vrac sur l'application du test au jeu vidéo... à vous d'aller \(beaucoup\) plus loin](#)

<b>Applying the Bechdel Test to Video Games</b>	<a href="#">Quelques réflexions sur l'application du test de Bechdel au jeu vidéo.</a>	Sarah Nixon	Not your mama's gamer
<b>All The (Missing) Ladies: Creating a Bechdel Test for Video Games</b>	<a href="#">Quelques réflexions sur l'application du test de Bechdel au jeu vidéo.</a>	Daniel Feit	VentureBeat
<b>A Bechdel test for video games?</b>	<a href="#">Discussion de forum (bien modérée) sur l'application du test de Bechdel au jeu vidéo</a>	N/A	The Escapist

**Pas d'autre documentation... Votre travail sera moins un travail d'investigation que de réflexion sur les typologies de gameplay et de narration pertinentes à prendre en compte pour obtenir un test solide. Classez, analysez les jeux, et regroupez-les en groupes analysables sous la même lentille !**

## Analyse d'un jeu au choix

**Sujet :** Vous analyserez un jeu de votre choix sous tous les angles abordés lors du cours qui vous semblent pertinents : représentation graphique, rôle, nombre et visibilité des personnages masculins/féminins, rapports entre eux, éventuelle présence d'autres questionnements comme le racisme, messages explicites et implicites transmis par le jeu... Vous prendrez soin d'analyser le jeu sous tous les aspects liés au sexisme afin d'en montrer à la fois les points positifs et les points négatifs.

**Consignes :** *Tout est dit dans le sujet.*

### **Ressources**

**Pour creuser sur certains éléments, n'hésitez pas à consulter les références des autres sujets.**