

## Entretien avec Fanny Lignon

Propos recueillis par Florian Gambardella et Jordan Leclerc, chez Fanny Lignon (11/04/2016)

Les objets [scientifiques]... on est censés faire des recherches sur des objets qui sont déterminés, finis, qu'on peut embrasser du regard et d'une certaine distance. Et en même temps, il y a l'actualité des jeux vidéo. C'est difficile de ne pas prendre en compte l'actualité. Et c'est un vrai problème. Ne serait-ce quand on écrit et publie un article. Parce que la temporalité de publication des articles scientifiques ne convient pas, par rapport aux jeux vidéo. C'est-à-dire qu'on est partagé entre le fait qu'on écrit sur un jeu récent ; donc on aurait envie que ce soit publié rapidement, et en même temps ça ne sera pas publié rapidement. Il y a un problème de distance, en fait, qui est un problème qui se pose aussi avec le cinéma - parce que c'est mon métier premier le cinéma. Il y a des films - je l'ai vu beaucoup en enseignement - qui sont dans l'histoire du cinéma : on peut en parler sans problème. Il y a des films qui sont dans l'actualité : ceux-là aussi on peut en parler sans problème. Et puis il y a une sorte de *no man's land* temporel où le film n'est plus suffisamment récent et pas suffisamment ancien. Il y a quelques années donc où on ne peut pas parler d'un film. Et je pense qu'il se passe un peu la même chose avec les jeux vidéo. Mais je n'ai pas encore vraiment travaillé dessus. Je pense quand même qu'il y a quelque chose de cet ordre-là, ce qui fait qu'on est souvent mal à l'aise. Par exemple, souvent les journalistes demandent un truc du genre : "citez-moi un jeu actuel où..." Mais attendez, je ne connais pas tous les jeux actuels, je me pose sur des jeux qui sont plus anciens, finis, définis, déterminés, qui ne sont plus d'actualité. Cela me permet justement de réfléchir. C'est extrêmement casse-gueule de réfléchir sur l'actuel, pour dire les choses trivialement.

*Ce retard inhérent à la recherche, c'est ce qui amène certaines personnes à estimer que les catégories pour penser le jeu vidéo sont imposées par l'extérieur, par la sphère médiatique.*

00:02:04 La question des catégories est toujours délicate. Pourquoi est-ce qu'on veut une catégorisation ? Elles sont en permanence en mouvement. C'est bien gentil d'utiliser les catégories d'aujourd'hui, mais pour les jeux d'autrefois, est-on en droit d'utiliser ces catégories, vu qu'elles n'étaient pas conçues comme ça à l'époque. Par exemple, je persiste à penser que la catégorisation faite par les frères Le Diberder, elle fonctionne, à partir du moment où elle s'applique aux jeux de l'époque, et même encore aujourd'hui, on y retrouve des choses. On a certes proposé d'autres choses, mais je ne pense pas qu'il faille balayer pour autant ce qui a été fait, posé, précédemment.

*Vous pouvez rappeler en quelques mots la catégorisation des frères Le Diberder ?*

00:03:13 Ils avaient fait trois catégories : réflexion, simulation et action. Alors, j'avais repris ce système en disant que les ensembles étaient finalement les pôles d'un triangle avec des endroits vers lesquels les jeux tendaient. Et en même temps, avec l'évolution du jeu, je pense que les jeux en eux-mêmes changent. Un jeu qui est action, va à un moment passer en simulation, à un moment en réflexion, parfois être au centre du triangle, en quelque sorte, parce qu'il tient les trois pôles en même temps. Il y a vraiment des possibilités, là, qui me

semblent avoir été mises vite sous le boisseau, alors qu'elles ont encore des choses à dire. Je n'aime pas "un coup chasse l'autre" comme principe, c'est trop facile. Et ça, pour les jeux qui ont été proposés à l'époque, ça fonctionne. Enfin, ça apporte des choses, en fonction de ce qu'on veut dire.

*C'est une question qui se pose, celle de la catégorisation des jeux ?*

00:04:24 La question se pose et ne se pose plus. Par exemple, je travaille sur les jeux plutôt grand public. Du coup, ça donne une coloration. Non pas que j'ignore les autres, mais je m'intéresse aux jeux qui touchent le plus grand nombre, qui n'ont pas forcément bonne réputation, qui peuvent être un peu déconsidérés, parce qu'effectivement ils brassent des choses un peu caricaturales et simplistes parfois. Mais en même temps, c'est ceux qui touchent le plus grand nombre. Donc je trouve ça intéressant de voir ce qui est proposé au plus grand nombre, et par extension, ce qui n'est pas proposé au plus grand nombre. Du coup, la catégorisation qui va m'intéresser, c'est celle qui est retenue par les joueurs, dans les boutiques, dans les revues spécialisées ; pas nécessairement celle retenue par les chercheurs, qui est aussi intéressante, mais qui permet de voir les choses sous un autre angle. Il y a des gens qui vont utiliser des catégorisations à partir des principes algorithmiques... Ça dépend ce que vous voulez faire, la catégorisation que vous choisissez. Je ne suis pas sûre que ça serve à grand chose de catégoriser pour catégoriser. Il faut qu'on en ait besoin à un moment ou à un autre.

*Pour élargir un petit peu. Quelle est votre fonction, vous avez un poste de maître de conférence en audiovisuel ?*

00:05:53 C'est un petit peu particulier. J'ai fait ma thèse en histoire du cinéma, sur Erich Von Stroheim. Et j'ai été habilitée en 18<sup>e</sup> section, les arts. Et j'ai obtenu un poste en 71<sup>e</sup> section, en infocom, et dans un IUFM, à l'époque. Donc ça fait un parcours un peu chaotique, mais bon je m'en suis accommodée. Ça me convient bien parce que j'aime beaucoup le côté interdisciplinaire et l'idée de la transmission à un public à deux vitesses : je transmets à des enseignants qui transmettront à des élèves. En plus, on a de vrais retours, parce que, quand on dit "essayez ça", ils essaient et on va si marche ou pas. Il y a une sorte de preuve par 9 qui fonctionne. J'ai aussi une formation en philosophie. J'ai fait deux cursus en parallèle, cinéma, et esthétique, à Paris 1. Puis j'ai fait une école de réalisation audiovisuelle au départ. Tout ça en travaillant dans une école de cinéma où j'enseignais l'assistantat réalisation. J'ai fait des directions de production de plusieurs produits audiovisuels, du diaporama jusqu'à la pub, en passant par le film de fiction.

*L'audiovisuel, c'est un secteur dans lequel vous vouliez travailler ?*

00:07:34 J'aimais les images et je voulais travailler dans les images. Mais les métiers du cinéma sont très durs. Donc je suis allée vers la recherche. J'avais aussi très envie de travailler sur Stroheim. Les jeux vidéo, c'est venu d'une autre façon. J'ai rencontré ça quand c'est arrivé, en fait. J'ai eu les premières consoles, *Pong*, avec les petites raquettes de tennis. Puis j'ai rêvé pendant quelques années, jusqu'à ce qu'une voisine, puis moi, aient l'*Atari VCS*, que j'ai encore. J'ai eu *Adventure*, j'ai eu *Frogger*, *Qbert*... Je les entretiens

soigneusement encore. J'ai eu aussi les premiers ordinateurs. J'ai pas eu les ZX80, mais j'ai eu un *Oric 1* et un *Oric Atmos*, qui permettaient de s'initier à la programmation. On avait des jeux sur cassette, on se les prêtait, on se les échangeait. Soit aux musée des Arts et Métiers au dernier étage, soit dans le métro. Avec des jeux comme *Zodiaq*, *L'Aigle d'or*... Des jeux qui étaient en mode texte pour beaucoup, et qui sont passés en mode graphique. Et puis il y a eu ce fameux creux de la vague des jeux vidéo. Donc, j'ai laissé un peu tomber. C'est vrai que ça n'évoluait pas tellement, et puis il y avait quand même le bac, les études et tout ça. Et puis j'ai été rattrapée par les jeux vidéo, tout simplement en voyant les graphismes et les évolutions, avec la *Super Nintendo* et surtout la *Playstation*. J'ai renoué avec les jeux vidéo au moment de *Tomb Raider* premier du nom. Je me suis dit "là, il se passe quelque chose" : les décors ont changé, les personnages ressemblent à des personnages.

*Vous y avez vu un changement épistémologique à ce moment ?*

00:10:20 Non, plutôt un changement spectaculaire. Dans tous les sens du terme. J'ai toujours été intéressée par l'image. Là j'ai vu qu'il y avait une vraie différence : il y avait des musiques, du spectacle à l'image. Quand on sort de *Frogger* et qu'on voit les petites feuilles qui bougent dans *Tomb Raider* avec la musique qui se déploie quand elle arrive dans un grand espace, avec des ombres et des reflets dans l'eau. Et puis la fluidité, malgré tout même dans les premiers épisodes, du personnage... C'était le côté entertainment, quoi. Et puis, j'ai recommencé. J'ai racheté tout le matériel qui allait avec. Et en même temps, je finissais ma thèse, je l'avais soutenue. Est arrivé le moment où vous avez fini votre thèse, et vous vous dites "j'ai fait le tour d'un sujet qui m'a passionnée, et maintenant où je vais ?". Il y a la solution qui est souvent adoptée, et qui est la mieux vue universitairement parlant, qui est de rester dans le même champ. J'étais sur Stroheim, je vais passer sur Griffith. Ou je vais prendre quelque chose dans le cinéma muet de cette époque, ou je vais aller sur le cinéma allemand. Bref, y aller par capillarité. Et en fait, j'ai choisi d'aller sur un sujet où il me semblait qu'il y avait des choses à trouver, et j'ai décidé de m'intéresser au jeu vidéo. Ma première communication en colloque, autour de 2000, c'était sur *Tomb Raider*. C'était un truc sur la présence de l'acteur, organisé par l'université de Caen, plutôt cinéma et théâtre. Je présente mon truc sur Lara Croft ; les profs au premier plan, les étudiants à l'arrière. Je vois que les profs ne savaient pas trop de quoi je parlais, mais écoutaient poliment. Et puis derrière, je vois les étudiants qui commencent à avoir de grands sourires, à bouger un peu sur leurs chaises. Et puis à la fin, je vois que visiblement j'avais touché une partie du public et pas l'autre. Je me suis dit qu'il y avait quelque chose à creuser. Et j'ai continué sur les jeux qui souvent avaient mauvaises réputation : les jeux de combats, les versus ; et les FPS. Et puis je suis arrivée à Lyon.

*Pourquoi les jeux qui avaient mauvaise réputation ?*

00:13:10 Je pense un petit pari avec moi-même et les autres, parce que je me disais : ils ont mauvaise réputation, mais est-ce si simple ? C'est un petit peu l'envie du pavé dans la mare. Un plaisir intellectuel, oui, et ludique. Je pense que la recherche en jeu vidéo a beaucoup à voir avec l'idée de jouer, en vrai.

Et donc je suis arrivée à Lyon, et je me suis retrouvée dans un IUFM. Il a fallu que je prenne connaissance de ce que c'était, de ce qu'on attendait de moi, de ce qu'était un élève d'école primaire... Toutes choses dont j'ignorais beaucoup en fait. Et puis j'ai regardé un petit peu avec qui je pouvais travailler en recherche, s'il y avait des gens qui avaient des sujets un peu proches des miens. J'ai rencontré les gens des équipes "genre". J'ai pris connaissance de l'existence du genre, parce que j'ignorais tout de ça. On était en 2000-2001 à peu près. J'ai intégré une équipe de recherche pluridisciplinaire : historiens, profs de langue, sociologues, psychologues, des gens très variés. Géographes aussi, philo. J'ai commencé à me dire : genre et jeu vidéo, mais bien sûr ! Il y a quelque chose à creuser par là. J'étais comme le chercheur d'or devant la montagne, qui se dit qu'il y a quelque chose, et j'ai envie d'aller creuser. J'ai creusé, j'ai été briefée par mes collègues sur certains sujets.

C'est bizarre comme sujet. Parce que déjà les jeux vidéo c'est un objet qui est récent : l'amener à l'université, c'est compliqué. Si on y rajoute le genre, ça commence à faire beaucoup de casseroles. C'est vrai que du coup, c'est des sujets où on est obligés, dans les colloques et articles, avant d'aborder le vrai sujet, on doit occuper la moitié du papier à dire "oui, il est légitime de travailler sur le jeu vidéo", "oui, il est légitime de travailler sur le genre", "oui, il est légitime de travailler sur genre et jeu vidéo", et "qu'est-ce que c'est qu'un jeu vidéo", et "qu'est-ce que c'est que le genre"... au bout d'un moment, on en a un peu marre de définir le jeu vidéo. Mais pendant un moment ça a été un passage un peu obligé. Maintenant, ça change un peu, notamment parce qu'il y a de plus en plus de colloques genre et de colloques jeux vidéo, et on peut faire l'impasse sur ce genre de choses.

*Quand vous parlez de "papiers", c'est des papiers scientifiques ou grand public ?*

00:16:00 Oui scientifiques. Grands publics, j'en ai pas vraiment faits, encore que très souvent j'essaie de faire des choses assez abordables.

*Vous parlez de la légitimation de ces deux objets d'études. Genre et jeu vidéo, c'est légitime aujourd'hui ?*

00:18:05 Je pense que ça commence à l'être. D'abord parce que ça commence à faire quelques années qu'on parle des jeux vidéo à l'université. Il y a quand même quelques ouvrages forts qui ont été publiés sur le sujet. Il y a des signes qui ne trompent pas. Le fait que Paris 3 ait recruté un enseignant-chercheur dans la catégorie jeux vidéo, Alexis Blanchet, il y a bien 5-6 ans. Pour moi, c'est un signe. Je vois qu'il y a aussi un autre signe fort, qui montre que l'université bouge. Bien sûr la création de départements, d'unités d'enseignements où il en est question, et le fait de recruter quelqu'un c'est aussi une forme de pérennisation. Et je vois aussi le recrutement du premier PU sur ce créneau, qui est Sébastien Genvo, et qui est recruté sur un profil à fond jeu vidéo. Au niveau purement recherche, ça fait un peu plus longtemps que les anglophones s'y sont mis, je pense à Bernard Perron, et les *videogames theory reader*, parce que les readers sont des bouquins d'études pour les étudiants. Tout ça c'est un signe que le jeu vidéo a droit de cité à l'université depuis quelques temps. Et ceux qui résistent ont pas vraiment le choix.

Pour le genre, c'est tout aussi compliqué, en tout cas en France. Dans les pays anglophone, ça fait longtemps que c'est admis, reconnu, présent : si on prend le Canada, l'Australie, les États-Unis, l'Angleterre, la Suisse... Par contre, la France ça résiste encore un peu. Il y a des masters qui se créent sur le sujet, de plus en plus. Il y a des postes qui incluent une dimension genre. Il y en a au CNRS des postes à dimension genre. Finalement, ça vient de l'extérieur et du bas, de la base, des étudiants. Il y a des étudiants qui sont formés en genre et qui demande la suite. Et puis, il y a de plus en plus de masters qui sont écrits sur ce sujet, des thèses, etc. Il se passe des choses. Après, ça fait évidemment pas l'unanimité, et on peut se faire blackbouler pour ces raisons là aussi. Il y a terriblement de résistances. Elles ne sont pas toujours exposées de façon très explicites, mais ça se voit, ne serait-ce que dans l'offre de postes chaque année. Combien y en a-t-il qui incluent la dimension genre ? Et puis les difficultés qui ont un dossier coloré genre, et qui ont du mal à trouver un boulot, ça se voit là-dessus, tout simplement. Et puis, il y a les bruits de couloir.

*Quel type de résistance concernant le jeu vidéo avez-vous pu rencontrer, vous ?*

00:21:59 Il y a un vrai problème avec le jeu vidéo, à mon avis, qui est : à qui il appartient ? La 71<sup>e</sup> section aurait tendance à dire : c'est un objet médiatique, il nous appartient. Moi je persiste à penser que la 18<sup>e</sup> a des choses à dire dessus. Le jeu vidéo pour moi n'appartient à personne. IL appartient à toutes les personnes qui voudront bien s'y intéresser. Les historiens ont des choses à dire dessus, les sociologues aussi, les philosophes aussi, les littéraires... Tout le monde a quelque chose à dire dessus. Et voilà ce que je pense : les études de cinéma ont été construites en disant, on a un objet cinéma, on fait des études de cinéma. Et là on a tendance à dire : on a un objet jeu vidéo, on fait des études de jeu vidéo dessus. Mais je pense que ce n'est pas comme ça qu'il faut s'y prendre. L'objet jeu vidéo c'est un objet, il n'appartient à personne, c'est pas une discipline. Et on peut aborder le jeu vidéo avec une approche genre, avec une approche sociologique, philosophique... Personne n'a le droit de capturer un objet comme ça. Alors qu'on ait besoin de ça pour instaurer des études, je le comprends, pour instaurer, pour asseoir universitairement parlant un objet. Je le conçois, mais ça ne me paraît pas cohérent. Je me dis que pour le cinéma, on a fait ça, est-ce une bonne chose, ça se discute. Pour le jeu vidéo, et si on s'y prenait autrement ? Mais je suis minoritaire sur cette position, parce qu'effectivement, le fait de constituer le jeu vidéo en science, en parlant de game studies, comme vous voulez, eh bien, ça permet de concentrer tout et ça permet de faire exister la discipline à la fac. Donc je comprends très bien la volonté de légitimer et d'être obligé de passer par ça. Et en même temps, je trouve ça dommage. Mais je suis persuadée de ne pas être représentative en disant ça. Evidemment c'est facile de dire ça quand on a un poste. Donc je comprends aussi qu'il faille en passer par là. Mais j'espère que ce n'est qu'un temps.

*Vous sentez que l'idée de créer des videogames studies est majoritaire ?*

00:24:30 Oui, oui. Après, si c'est une enveloppe à l'intérieur de laquelle on peut faire ce qu'on veut... Si c'est un regard que tu portes, et que tu peux porter où tu veux. Tu as ton regard gender studies, tu as décidé de regarder les catalogues de jouet, demain les affiches, après-demain les jeux vidéo... Ca oui. Mais ce n'est pas la même chose. Et je ne suis pas sûr que tout le monde soit au clair sur la manière d'aborder le terme "studies".

*Pourtant, d'après ce que vous nous dites des premières nomination de postes, on semble être plus dans votre logique à vous que dans la logique "gender studies".*

25:25 Oui, mais tous les gens qui travaillent sur les jeux vidéo appellent de leurs voeux la création des games studies. Enfin, il me semble que c'est la plupart en tout cas. Et puis il y a aussi des querelles qui traînent entre narratologues et ludologues, etc.

*Certains disent pourtant que cette opposition est un peu artificielle.*

25:49 C'est une querelle qui a eu lieu. Maintenant, chacun a fait un pas vers l'autre. Mais ça reste quelque chose qui est présent ; notamment quand vous écrivez, vous devez un peu vous positionner. Et si vous vous positionnez et vous êtes lus par quelqu'un de l'autre camp, vous vous le prenez un peu dans les dents. Mais je pense que vous pouvez tout à fait étudier un jeu des deux côtés, sans aucun problème. Ça se complète. Je ne sais pas pourquoi les gens veulent absolument se bagarrer.

*La controverse, c'est peut-être aussi le fonctionnement normal du monde de la recherche.*

26:41 Oui, mais ça fait un peu gamin. On pourrait être un peu au-dessus de ça, et accepter l'autre.

*Quels sont vos rapports avec les autres représentants du monde de la recherche en jeu vidéo en France ? Est-ce que vous les connaissez tous, vu qu'on nous dit que c'est un petit milieu ?*

27:10 Tous, certainement pas. Ils sont trop nombreux. J'en connais un certain nombre, parce qu'on les croise quand on organise, quand on va à des colloques. Je les lis aussi. Il y en a que je connais comme amis, il y en a que je connais comme chercheurs, il y en a que je ne connais pas. Je ne suis pas sûre que ce soit un si petit milieu. Bien sûr, si je rencontre Alexis [Blanchet] je sais sur quoi il travaille, si je rencontre Bernard Perron, je sais quels sont ses sujets de recherche. Mais on sait jamais exactement, on peut évoluer, lire des choses... Mathieu Triclot aussi. J'avais organisé un colloque "Genre et jeu vidéo" à Lyon, en 2010, 2011, je ne sais plus. J'étais très contente parce qu'il y avait à peu près tous les gens qui bossaient sur le jeu vidéo à ce moment là qui avaient pu venir. L'idée, et c'était aussi le projet de mon livre, c'était que tous les gens qui travaillaient sur le jeu vidéo viennent voir ce qui se passait dans le jeu vidéo avec une optique genre, et que les gens qui travaillaient sur le genre viennent voir l'objet jeu vidéo. Parce qu'il n'y avait pas assez de gens qui travaillaient sur l'objet genre et jeu vidéo, en tout cas en France. J'avais du coup obtenu des gens qui venaient d'Australie et du Canada. Bernard Perron avait fait une conférence. Catherine Bellis aussi. Il y avait aussi des Italiens, des Suisses, des gens d'un petit peu partout. Cela avait à peu près réuni tout ce qui pouvait se dire en France en ce moment. Et ça s'était très bien passé, tout le monde avait accepté d'aller voir ce qui se passait de l'autre côté.

En gros, il y a un objet et un approche. Donc c'est pas un croisement d'objets, un croisement d'approches. Après ça n'englobe pas tout. Il y a des choses qui me passent au-dessus, ou qui ne m'intéressent pas tout court. Par exemple, tout ce que fait Sébastien Genvo, je trouve ça extrêmement intéressant, mais c'est pas en relation avec ce que je recherche. Moi je suis sur le spectacle, l'image, la construction des représentations. C'est un petit bout, d'autres sont sur autre chose.

Donc vous voyez, on se connaît bien sûr. On se connaît quand même bien.

*Vous pouvez nous parler plus spécifiquement de vos recherches sur le genre et le jeu vidéo ? Qu'est-ce qui vous semble le plus important ?*

31:46 Il y a plein de choses. Il y a ce qui est important dans l'absolu, et ce que moi j'ai décidé de creuser, l'un des ensembles ne recoupant pas forcément l'autre. Moi, j'ai décidé de m'intéresser aux représentations, parce que je me pose la question de savoir ce que ces représentations brassent de différent par rapport aux représentations différentes. Parce que je travaille sur genre et jeu vidéo, mais aussi sur les images dans les manuels scolaires, dans les jouets, dans les catalogues, dans les vidéoclips, les séries télévisées... partout où il y a des images masculines, féminines, et indéterminées. Je suis principalement sur le rapport entre genre et média, et puis sur la question de l'image qu'on va mettre entre les mains des publics scolaires. Pas forcément sur ce que ça va créer dans l'esprit des jeunes, parce que c'est trop psycho, mais sur ce avec quoi ils sont en contact. Je dis les jeunes sont en contact avec ça, à vous les psy d'aller voir. Et ça m'intéresse aussi, les possibles qui sont proposés. C'est très basique ce que je vais dire, mais quand on est sur des images qu'on reçoit, d'une publicité, d'un clip, d'un catalogue de jouets... elles ont le fait d'être massives, nombreuses, d'être souvent pour la masse, avec des poncifs qui reviennent. Mais quand on est dans un jeu vidéo... il faut déjà voir ce que ça propose : est-ce que ce sont des images différentes ou similaires ? Première étape. Dans le jeu, dans un genre de jeux pratiqué par un certain public... il faut déjà identifier tout ça. Puis voir si ces images se comportent de la même façon dans le rapport aux gens. Par exemple, un truc qui est vraiment basique, mais que je trouve pas inintéressant pour travailler sur cette question-là avec des élèves, c'est le fait qu'un image télévisée, vous la recevez, mais vous ne pouvez pas lui répondre. Là, avec le jeu vidéo, il y a des stéréotypes, comme partout ailleurs, et c'est bien légitime ! Je ne vois pas pourquoi il y aurait des stéréotypes dans la pub, dans les catalogues de jouets, partout dans le monde, et pas dans les jeux vidéo. Il n'y a pas de raison que ce soit un îlot comme ça complètement isolé.

J'avais par exemple fait un truc sur les jeux de combats, avec un schéma, qui prenait les possibilités d'un jeu de combat : soit vous êtes un homme, soit vous êtes une femme. J'avais exclu les monstres - qui d'ailleurs sont souvent masculins. J'avais pris les personnages humains. On se retrouve donc comme possibilités de combats, dans des modes versus avec deux personnages : femme-femme, homme-homme, homme-femme, femme-homme. OK. Partant de là, derrière vous avez les joueurs, qui peuvent être un joueur, une joueuse. Et donc, ça nous finalement 10 combinaisons possibles [joueur incarnant un homme vs joueur incarnant un homme ; joueur incarnant une femme vs joueur incarnant un homme ; etc.].

C'est tout bête en fait. Il y a plusieurs choses qui semblent aller dans le sens du genre, si je puis dire, et de l'ouverture, bien d'avantage que dans les autres médias. Aujourd'hui, je vais être fille et je vais jouer une fille. Demain, je vais être une fille qui va jouer un garçon. Je vais être avec un garçon qui va jouer une fille ou une fille qui va jouer une fille, etc. Du coup, on ne se retrouve pas avec deux possibilités seulement mais avec beaucoup plus. Parce qu'évidemment, le personnage de jeu vidéo n'est pas lui tout seul constitué, il est lui et vous. Au moins. Donc comme il est lui et vous, à partir de là, ça ouvre la porte à beaucoup de possibilités. Et donc contrairement à ce qu'on pourrait penser, le stéréotype pour moi n'est pas aussi fermé qu'il l'est ailleurs. Parce que vous êtes appelés à l'investir, et à l'investir comme vous voulez. Il y a déjà ça, si on prend une coupe figée, mais il y a aussi le fait que, quand vous jouez - et c'est valable aussi quand on se balade dans les médias : aujourd'hui je vais lire telle BD, demain je vais en lire une autre, ou un roman, après-demain je vais voir un film, et je vais m'identifier ou être en empathie avec tel ou tel personnage qui va être sans cesse différent. Et dans un jeu vidéo, un joueur, une joueuse, on ne joue pas avec un seul personnage. On passe son temps dans un même jeu à changer de personnage, dans plusieurs jeux à changer de personnages. Il y a le fait qu'on se balade d'un personnage à l'autre. L'idée, c'est qu'on n'a pas qu'un seul moi, c'est qu'on en a plein. C'est ça qui m'intéresse dans les jeux vidéo, c'est cette possibilité d'être soi tout en étant plusieurs, d'être soi aujourd'hui sous cette forme et demain sous une autre, c'est cette espèce de circulation entre les mois projetés, les mois créés, les mois recréés qu'on peut avoir. Et ça, je trouve que c'est très riche et ce n'est pas offert par les autres médias. C'est pourquoi, contrairement à d'autres, je pense que les stéréotypes, s'ils sont problématiques quand ils sont injurieux, discriminants, tout ce que vous voulez, sont moins problématiques qu'ailleurs, parce qu'on peut aussi, si on s'en donne les moyens, et pour moi c'est à l'éducation de le faire, on peut aussi apprendre des choses en incarnant ce stéréotype. Vous mettez une nana dans un gros plein de soupe baraqué, ou bien l'inverse, eh bien ce n'est pas la même chose que simplement le voir sur un écran.

Après, ça peut être aussi des paris. Parce qu'on sait que dans les jeux de combats, surtout à l'ancienne, c'est plus difficile de gagner avec une femme, parce qu'elle est moins costaud. Par contre elle est plus rapide - du moins, surtout aujourd'hui. Mais du coup, c'est une sorte d'handicap qu'on va se donner, et puis, que va faire ce joueur ? Il va se dire : je vais essayer de prendre pleinement possession de ce personnage pour lui faire donner le meilleur de lui. Alors, je ne dis pas que ça va se passer naturellement, spontanément, avec n'importe qui qui va jouer à un jeu comme ça. Il y a évidemment des bourrins qui prendront ce qui est là pleinement pour argent comptant. Mais je ne suis pas persuadé d'une part que ce soit la majorité des joueurs, et en plus les gens jouent ensemble ! Imaginons que quelqu'un soit comme ça, il y a bien au bout d'un moment quelqu'un qui va lui dire : dis-donc je n'aime pas l'image avec laquelle tu joues. Les gens jouent ensemble, les gens parlent, les gens sont à plusieurs. On n'est pas des individus isolés. Du coup, je pense que ça peut être utilisé pour déconstruire des choses. Et je pense que tous les problèmes sur le sexisme, sur tout ça, c'est une minorité qui gueule beaucoup, qui parle beaucoup, qui crie très fort, mais que la majorité des gens sont beaucoup plus dans cette optique là, dans une optique plus hégémoniste quoi.

*Vous êtes en train de dire que le jeu vidéo a une forme de potentiel queer inégalé par les autres formes culturelles ?*

42:20 Oui, complètement. Et après c'est très étrange, parce que je ne suis pas persuadée que ce soit complètement perçu encore, même par les créateurs. Je pense notamment à Nintendo. Je travaillais récemment sur les Mii. Alors vous créez d'abord un Mii homme ou femme, puis vous avez accès à tout un tas de trucs pour customiser votre Mii, depuis la taille des sourcils, la bouche, la barbe, tout ça. Et en fait, on a accès aux mêmes options qu'on ait créé un Mii homme ou femme. En fait, le déterminé sexe ne sert à rien. A la fin, vous pouvez changer le sexe du Mii, mais vous changerez en fait juste son vêtement. Donc c'est quoi le sexe, juste le vêtement ? Je trouve ça très intéressant. Et Nintendo, quand il y a eu une polémique : je crois qu'ils avaient interdit le mariage entre Mii du même sexe dans un jeu... Todomashi un truc comme ça. Ils ont réagi un peu mal, puis se sont rattrapés, en disant que c'était trop compliqué techniquement. Bref, ils ont été très surpris qu'on puisse penser à ce genre de choses, alors que... ils ont été dépassés par ce qu'ils créent. C'est ça que je trouve très intéressant, de voir que le potentiel n'est pas forcément perçu, compris et calculé.

*C'est vrai que Nintendo, avec les figures des princesses, de Mario, est souvent dans une posture plutôt asexuelle - pas asexuée, asexuelle.*

44:05 Oui, tout à fait. Mais Nintendo se donnent une image et se vendent avec une image un peu rétrograde, mais je ne suis pas sûr que ce soit vrai, et je pense qu'ils n'en ont pas conscience. Oui, bien sûr, Peach princesse en détresse. Mais en même temps, Yoshi est quand un dinosaure qui pond des oeufs. C'est UN dinosaure mais il pond des oeufs. Et Yoshi a une comparse trans, ou quelque chose comme ça. Rose avec une jupe. Donc il y a des trucs un peu curieux quand même, pour quelque chose censé être très coincé quand même.

*Vous parlez de l'absence de prise de conscience des créateurs de jeux. Vous êtes en contact avec eux ?*

45:01 Non, je ne suis pas en contact avec eux. Je connais des gens qui sont dans l'industrie, mais ce sont des relations personnelles. Ils essaient d'oeuvrer pour que ça bouge, mais c'est compliqué. Il y a eu récemment cette histoire de cet amendement déposé par les députés, qui pour moi part d'un bon sentiment, mais ce n'est d'une part pas réalisable, d'autre part, ça ne fonctionnera pas. Ce n'est pas en interdisant qu'on fait bouger les choses, mais en éduquant.

*Est-ce que la législation pourrait changer quelque chose sur les questions de violence, de genre ?*

Ca n'a pas de sens. C'est une question de bon sens. Ce n'est pas en disant : ce n'est pas bien de se battre qu'on va empêcher les gens de se battre. Et puis il faut prendre en compte le caractère international du jeu vidéo. Priver de subventions les jeux français seulement ? Et puis ensuite comment est-ce qu'on détermine le sexisme ? Les députés vont dire : si on a

bien réussi à déterminer le degré de violence avec le CSA, on va y arriver. Admettons. Mais alors, parce que ce jeu vidéo a un héros masculin on va dire qu'il est sexiste ? Non, on va pas dire, dans l'ensemble des jeux il y a plus de héros masculins. D'accord, mais dans les romans, les livres pour enfants, dans les postes des entreprises ? On peut essayer de faire un peu de discrimination positive, en donnant plus d'argent à des gens qui... Mais est-ce que c'est comme ça qu'il faut faire ? On peut essayer de faire ça façon Suède, vis-à-vis de la discrimination positive ? Moi ça me semble pas efficient.

Après on m'a demandé mon avis sur la question. Ca m'a mis mal à l'aise parce que je ne suis pas formée ni habituée à intervenir dans le débat public.

*C'est une position personnelle ou de distance scientifique ?*

Les deux. D'une part je ne me sens pas tout à fait légitime, et puis on vous demande souvent de vous exprimer sur des choses qui ne sont pas de votre domaine de compétence. Les gens de la presse pensent que quand vous avez parlé sur un truc, vous pouvez parler sur l'ensemble. Moi, j'ai parlé sur les jeux de combats, et je ne suis plus à jour sur le sujet, et quand on n'a pas fait le tour d'un sujet, on ne se sent pas à l'aise pour s'exprimer. C'est la différence entre le sujet que vous avez étudié, et la position. Je sens confusément qu'on a raison, que c'est par là que ça doit se passer, mais d'autres auraient plus de billes pour répondre vraiment sur le sujet.

*Quand la presse vient vous voir, elle vient sur quel sujet ? Le genre, le jeu vidéo en général ?*

50:13 Généralement c'est les deux. C'est vrai que le bouquin a aidé, et c'est vrai que j'ai eu des demandes ces temps-ci. Je fais attention aussi au type de presse et aux journalistes. C'est un ensemble. L'idée n'est de toute façon pas de convaincre, mais de pointer un problème. Et de laisser une large marge de manoeuvre aux gens. Le but n'est pas de convaincre les convaincus. De même, je fais beaucoup de formations pour "genre et médias", et j'utilise beaucoup l'image, les catalogues de jouets, pour faire prendre conscience par eux-mêmes qu'il y a quelque chose de problématique. En adaptant bien sûr le discours en fonction des publics : on ne va pas aborder le problème de la même manière face à un lycée pro de banlieue ou face à un lycée de quartiers chics parisiens. Après, à vous de l'auto-construire avec qui vous êtes.

C'est pour ça aussi, je trouve que genre et image - et jeu vidéo qui est à l'intérieur - ça fonctionne bien. Parce qu'on a genre ET image, cela permet de s'adapter au public et d'avoir deux terrains sur lesquels naviguer en fonction de la façon dont le public ressent les choses. C'est un exercice d'équilibriste, la formation en genre et image.

*Vous faites souvent ce genre de formation, dans des colloques par exemple ?*

53:55 J'interviens sur ça dans mon enseignement. En colloque, je suis intervenue là-dessus une ou deux fois.

### *Et la position de la presse spécialisée sur ces questions ?*

Tout dépend de ce que vous entendez par presse spécialisée. Tout ce qui est revue scientifique, ça se passe par bouquin-compte-rendu. C'est toujours une temporalité longue pour que ça paraisse. Et puis, *Genre et jeux vidéo* je l'ai dirigé, mais c'est l'oeuvre de plein de gens, et il y a des choses avec quoi je ne suis pas toujours d'accord.

Après, la presse généraliste, je pense au *Monde*, à la PQN et à la PQR quoi. Après, il y a tout ce qui est sur le net. J'ai beaucoup plus de demandes de la presse généraliste. La presse spécialisée, oui, j'ai été sollicitée une fois par une radio. Et puis, il y a aussi le fait que mon truc, c'est plutôt de passer les choses. C'est quelque chose qui ne s'adresse pas nécessairement à des spécialistes : c'est plus grand public : n'ayez pas peur des jeux vidéo, prenez-y ce qu'il y a à prendre. Arrêtez de vous inquiéter, voyez le potentiel.

C'est beaucoup plus ouvert que vraiment s'adressant à un public purement jeu vidéo. Après, c'est aussi que le domaine est peut-être pas nécessairement, sauf cas particulier, très réceptif à ça. C'est possible aussi, qu'il y ait des controverses.

### *Vous l'avez vécu ?*

56:57 Les gens ont toujours été très cordiaux, donc c'est toujours difficile de savoir dans ce milieu là. Les gens ont toujours été très sympathiques, ouverts, accueillants. Après quand on creuse un peu, c'est pas des problématiques qui agitent le milieu recherche-jeu vidéo. Tout à l'heure vous m'avez demandé si j'avais des contacts avec les gens qui travaillaient sur le jeu vidéo. Oui, d'une manière générale. Les gens qui travaillent sur le jeu vidéo, je les compte pour le coup sur les doigts d'une main. J'en compte 3/4 en France.

### *Et pour la presse spécialisée grand public dans le jeu vidéo ?*

58:00 Non, pas de contact, pas de sollicitations. Après, il faut voir aussi le contenu du bouquin. Quand on ouvre le livre, il n'est pas accessible à tous, on va dire.

### *On pourrait pourtant penser qu'avec des affaires comme le Gamersgate, où la presse spécialisée s'était emparée de la question...*

58:25 Je pense qu'ils ont surtout regardé, et ça se comprend aussi, parce qu'il est très étayé avec des exemples, le travail de Mar\_Lard, qui a été un bon passeur. Après, j'aime beaucoup ce qu'elle fait, mais moi je suis moins rentre dedans qu'elle. Elle appuie là où ça fait mal, elle appuie fort, et du coup c'est vrai que c'est très lisible ce qu'elle fait, elle est très présente dans la sphère internet. Du coup, c'est ça qui est visible. Moi, ça l'est moins et ça ne me dérange absolument pas. Pour moi, par exemple, le Gamersgate doit être étudié par des spécialistes de la communication politique. C'est un mouvement extrêmement complexe, qui réunit des gens de tous bords, aux contours pas faciles à cerner. Il peut être très virulent, et exprime quelque chose aussi. J'ai bien aimé les articles de William Audureau sur le sujet, je trouve qu'il a tout à fait raison. Quoi qu'on en dise, ça révèle un certain nombre de choses, notamment la difficulté à entendre ce discours, cette demande, ces

récriminations, ces questionnements. Après, voilà, c'est quelque chose qui n'est pas de mon ressort, pour moi. Je ne veux pas rentrer dans des problématiques trop actuelles, je veux avoir ma distance dont j'ai scientifiquement besoin. C'est compliqué la question de l'actualité pour la recherche.

[Coupure son]

J'ai longtemps joué à *World of Warcraft*, je me suis cachée sous un personnage masculin, juste parce que j'en avais envie, c'était un elfe. Je jouais avec un collègue, il a pris une femme et moi un homme. Je n'utilise pas les canaux de discussion, personne ne sait que je suis une femme derrière l'avatar. J'ai pas eu ce type de problème, je joue en solo, et pas de façon ouverte. Dans les groupes de gens il y a plus d'hommes que de femmes. Je me suis débrouillée pour pas avoir à vivre les problèmes de sexisme.

Y a beaucoup ça aussi dans les FPS pas seulement dans les MMO, les propos sexistes étaient principalement du fait des losers. Je me souviens d'une enquête, on avait interrogé des jeunes dans un lycée pro sur genre et jeu vidéo. Il y avait une classe avec juste une fille, on a discuté avec eux, on comprend que dans cette classe, tous les mecs de la classe se retrouvaient sur *Counterstrike* et la fille y allait aussi. Ça les a étonné alors que la réalité était plutôt banale. C'est quelque chose qui existe.

Mon ressenti personnel : en gros, il y a du sexisme dans la société au quotidien ; et le jeu vidéo, parce qu'il fait tomber des barrières et crée des groupes, peut faciliter l'émergence de certains propos. Ça crée des modes de communication qui n'existaient pas auparavant, les conversations par chat ou SMS sont différents des discussions par téléphone, par lettres, etc. Il y a d'autres enjeux, des choses qui ne sont plus dites ou qui peuvent être dites autrement. C'est un problème de modalités de communication. C'est à étudier en premier quand on veut parler de ça.

Il y a une sensibilité plus forte face à ces problématiques par rapport à d'autres médias. C'est le dernier né donc on voit mieux les choses, finalement qu'on en parle à ce propos là ça signifie aussi que ça choque et on le dit. Dans la pub, on a tapé aussi. Sur les albums pour enfants, ça a évolué un peu mais il y a encore du boulot. Le jeu vidéo est sous le feu des critiques, parce que c'est le dernier. Pour le coup, je me dis que c'est peut-être positif. Ça peut révéler un ras le bol aussi, quand on entend les chroniques d'Usul, ça reflète l'opinion de beaucoup de gens qui ne pensent pas forcément à s'exprimer, ou pas de cette façon là en tout cas. Les joueurs et joueuses que je rencontre ne sont pas des gens qui s'insultent ou qui insultent les autres. Les enfants s'amuse à *Minecraft*, etc. Tout va bien pour eux, ils ne perçoivent pas toutes les questions mais ils réagissent sainement. Ce qui peut se passer est choquant, mais ce n'est pas la majorité.

Je veux pas non plus dédouaner. J'avais pas mal lu Serge Tisseron : il disait "non mais attendez faut arrêter les gens sont pas des éponges, ils savent faire la différence entre virtuel et réalité". Maintenant il a un peu évolué, il dit : "je pense que les jeux peuvent proposer des scénarios qui peuvent être problématiques", sans doute a-t-il raison. Je ne nie

pas ces problèmes, ces personnages de jeu déplaisants, etc. Il faut pas non plus crier au loup systématiquement. Les représentations, c'est quelque chose de fort. *Heavenly Sword* je le trouve assez beau, ce que j'aime beaucoup, quand ça commence, c'est assez excessif, et personne ne s'en rend compte. Il fait très froid, il y a tout un tas de gens à l'écran couverts et une femme à poil, et personne ne s'en rend compte. C'est une nana qui se bat contre plein d'hommes, c'est bien mais le reste on le remarque pas. C'est la masse d'images qui crée cette habitude. Une femme pour être guerrière doit avoir des attributs féminins exagérés ? En même temps c'est des jeux, c'est du spectacle donc pourquoi pas idéaliser. Mais les femmes n'ont pas le droit d'être âgées ou laides contrairement aux personnages masculins. C'est tellement universel, c'est bien de s'en offusquer.

Je connais pas assez le jeu indépendant, c'est une question à poser à Marion Coville. Je connais *Flowers*, *Journey* mais je connais pas assez l'offre qui est très très vaste. J'aime beaucoup le héros de *Journey*, il a pas de visage, on sait pas si c'est un homme ou une femme. J'aime aussi beaucoup les jeux où cette question se pose pas, c'est juste ludique. Je me braque sur les représentations parce que oui c'est important : le grand public qui ne joue pas s'arrête beaucoup aux représentations, les joueurs et les joueuses voient les représentations mais sont aptes à passer au delà. Ils s'amuse souvent avec le purement ludique et ne s'intéressent pas forcément aux thèmes du jeu, aux représentations qui sont complètement balayées. Il y a vraiment un décalage entre eux. Dans une enquête que j'avais faite, Mario ressortait dans les personnages préférés, c'est pourtant pas le perso le plus sexué. Mais il est rapide, efficace, sympathique, donc ce qui intéresse les gens c'est aussi le côté ludique, c'est quelque chose de très positif. Je pense qu'il y a un côté timoré dans les croyances de ceux qui créent les jeux vidéo. Si on regarde les séries TV qu'on aime, c'est souvent les plus casse-gueule : *Breaking Bad*, *Orange is the New Black*. Ils font ça parce que c'est sur des chaînes à péage, on paye pour ce qui nous intéresse, etc. Il faudrait pouvoir se donner les moyens, on pourrait faire émerger les personnages charismatiques. Mais il faut des idées, c'est long, il faut des moyens, mais aussi des échecs. Quand vous êtes industriel, vous avez besoin de vendre, donc c'est tout le problème. Le salut peut venir du côté des indés, moins d'enjeu financier, si on mettait en plus les moyens dans certaines projets, ça pourrait faire des trucs géniaux. Est-ce que le modèle HBO pourrait être adaptable au jeu vidéo ?

J'ai tendance à trouver qu'il y a plus de réussites, et plus d'inventions, dans les séries actuelles. Il y a quelque idées à prendre dans le modèle économique des séries. Le jeu vidéo on l'a un peu calqué sur le modèle du cinéma, les majors, etc. Les séries, le modèle qui a été mis en place permet l'arrivée d'ovnis mais ça fonctionne pour la plupart des tentatives.

Qu'est-ce qui peut être inventé entre la créativité dont font preuve les indés et l'espèce de ronronnement des jeux vidéo mainstream ? Qu'est-ce qu'il faut inventer pour que ça fonctionne ? Qu'est-ce qu'on peut injecter l'un dans l'autre ? Il y a trop d'enjeux financiers pour tout le monde.

J'ai travaillé un peu sur les rôles, les fonctions, je travaille beaucoup sur les apparences, représentation du corps, mouvements, les vêtements. C'est quelque chose le premier

aperçu, le premier niveau, la bande annonce, la jaquette. Ça appauvrit le jeu, mais c'est fait pour vendre. Dès qu'on ouvre l'album, on trouve des subtilités, des problèmes, on a un personnage qui est plus subtil. On continue à stéréotyper pour faire vendre. Avant d'entrer dans le jeu, on a déjà vu tout un tas d'aperçus. C'est vrai que par exemple dans les tenues des femmes dans les jeux de combat, elles ont des tenues pas du tout compatibles avec ce qu'on leur demande, et les vêtements adaptés viennent beaucoup plus tard, contrairement aux hommes qui sont habillés immédiatement en kimonos. C'est comme au cinéma, travailler sur l'extérieur c'est une façon de révéler l'extérieur : communiquer par l'image. *Heavenly Sword* c'est une héroïne forte, présente tout au long du jeu, son apparence fait aussi partie du récit.

[Reprise son]

J'avais fait faire un mémoire sur un Mario, dont le nom exact m'échappe. C'est un Mario, un jeu Nintendo, où vous avez la couverture était jaune couleur or, et donc le but est pour une fois clairement montré : c'est d'accumuler les pièces d'or. En même temps, c'est un peu dérangeant, parce que vous accumulez juste des pièces d'or, de la richesse, c'est oncle Picsou tout du long. La quantité détermine la vie. Il y a des associations qui se font, vie-or-bonheur, qui sont extrêmement dérangeantes, surtout que ce sont des enfants. Et je pense que ce discours passe en plus des représentations. Par contre, il y a quelque chose d'intéressant, c'est que quand on arrive à la fin du jeu, vous avez 100 millions de pièces d'or, et on vous propose... bah juste de recommencer. En fait, ça sert à rien, c'est virtuel et ça apparaît à la fin. Je ne sais pas s'ils ont conscience de ce fait, mais je pense que finalement ça module tout, ça nuance tout. C'est pas si catastrophique que ça, parce que malgré tout, ça reste virtuel. Tu as été capitaliste, mais tout ça c'est du vent. Finalement, le simple fait que ce soit sur ce support qu'il y ait ça, déconstruit un peu les choses. C'est pour ça que pour moi il faut une éducation au jeu vidéo en classe comme on fait une éducation à l'image, il faut éduquer à l'esprit critique tout simplement. Et aussi prendre des supports jeu vidéo à différents moments pour éduquer à ça. Et il faut aussi qu'il y ait des jeux dans les bibliothèques, parce que le problème, c'est que les jeux avec lesquels les jeunes vont être en contact, c'est les jeux mainstream. Pour la plupart. Et plus vous êtes en contact avec les jeux mainstream, plus vous allez être en contact uniquement avec les grosses machines... et certainement beaucoup moins avec les jeux indépendants. Sauf si vous êtes un passionné qui va se renseigner un peu sur tout, mais bon il n'y en a pas tant que ça. Mais si c'est présent en médiathèque, qu'il y a des gens formés pour proposer ça, et amener à ça... c'est comme pour la culture en général. Pour moi, il faut amener l'offre. Et là, on pourra faire bouger les choses, et pas seulement chez les jeunes, mais aussi chez les gens. Si les gens ne veulent plus de gens avec des représentations déplacées d'hommes et de femmes, les industriels n'en feront plus.

*[Vous proposiez un label égalité homme-femme, dans une interview pour Contretemps en 2012 avec Mehdi Derfoufi...](#)*

Alors ça, c'est une vraie idée. Je pense que ça serait à faire, parce qu'autant je me dis qu'interdire, ne pas donner de crédits, c'est pas applicable ni efficace ; autant je me dis, les gens sont grands, ils ont envie de jouer avec un jeu sexiste ou avec du contenu de ce type,

ça les regarde, c'est leur liberté ; mais ça serait bien d'en être averti avant. Après, la vignette PEGI discrimination existe. En fait elle vise le racisme. Il y a deux personnages, qui sont blancs cernés de noir, autour d'un noir cerné de blanc. Pour moi c'est le racisme. Ils ont sandwiché un personnage noir. Alors soit on refait la vignette discrimination pour inclure le sexisme, c'est pas forcément très facile de trouver un visuel qui englobe tout ça. Soit on crée une vignette sexisme pour dire simplement aux gens : voilà, dans ce jeu-là, il y a des propos sexistes. Il y a la vignette pour contenu sexuel mais pas pour contenus sexistes. Après le problème reste entier pour savoir ce qui va être considéré comme du sexisme ou pas, chacun ayant des standards différents. Mais ça me semble plus possible. Par exemple, un jeu où il y a des personnages masculins ne rentre pas dans la catégorie sexisme, il n'y a pas de raison. Après, un jeu où il y a des insultes proférées, où toutes les femmes vont être des prostituées, où tous les hommes vont être des personnages joueurs et les femmes des PNJ... Je pense à GTA

*Par exemple, un jeu comme God of War, où l'on a juste un homme qui est hyper sexualisé, c'est sexiste ou pas ?*

C'est délicat... J'aurais tendance à dire oui. En même temps, si on veut être scientifiquement exact : le sexisme en principe ne peut s'adresser, puisqu'il y a un rapport de domination, qu'aux femmes. En même temps, quand on est dans la réalité, je considère que le sexisme touche aussi bien les hommes que les femmes : un homme n'a pas le droit de pleurer, une femme, si elle a les jambes écartées sur un fauteuil, ce sera mal perçu... Le sexisme va entraver les deux, en quelque sorte. Dans les prisons par exemple, il y a plus de mecs que de nanas : est-ce que c'est par nature, les hommes sont plus criminels ? J'en doute. Est-ce que c'est par leur éducation que les hommes vont commettre plus de forfaits que les autres parce qu'il y a des injonctions qui leur sont faites pour qu'ils soient plus dans la compétition, qu'ils conduisent plus vite, qu'il rapportent plus d'argent... alors qu'il y a moins ça pour les femmes qui ne sont pas élevées dans cette idée-là. Pour moi, il y a un sexisme envers les deux, mais c'est scientifiquement parlant inexact. Mais c'est difficile après de dire qu'une représentation est sexiste. C'est difficile de déterminer, et je ne suis pas à l'aise pour dire ce qui l'est ou pas. J'aurais tendance à dire : si ça déprécie la personne en raison de son sexe. Après, qu'appelle-t-on "déprécier" ? Faire une nana avec des formes super sexy, c'est déprécier ou pas ? En même temps, on peut dire que faire un compliment à une femme parce qu'elle est sexy, c'est aussi du sexisme. Tout dépend par rapport où vous vous placez par rapport à ça.

*Et en même temps, Peach, c'est l'archétype du personnage sexiste, et pourtant dans les jeux de voiture, elle a les mêmes rôles que les autres personnages, et c'est pas sexiste.*

Mais pour moi, ça va être sexiste, parce que ça va multiplier les clichés. Elle va être stéréotypée. J'ai plus tendance à parler de stéréotypes que de sexisme quand je travaille. Peach est stéréotypée parce qu'elle n'est plus la princesse en détresse dans les *Mario Kart*, mais elle tout de rose vêtue quand même, en robe, avec sa chevelure blonde... bon. C'est la petite poupée quoi ! Et puis je ne suis pas sûr qu'une robe rose soit la meilleure tenue pour conduire une moto, même rose, parce que les véhicules de Peach sont roses. C'est l'accumulation qui fait le stéréotype. Trop c'est trop. Et puis, il y a une Peach, et il y a

plein de mecs. Je regardai hier les personnages de *Mario Kart*, il y a bébé Peach et Peach, et c'est tout. Ça dépend des *Mario Kart*, mais si je regarde le *Mario Kart Wii*, il n'y a que ça, en début de jeu. Parce qu'on peut en débloquer d'autres, mais ça c'est en début de jeu. Et puis, j'ai regardé le premier *Just Dance*, il y avait 12 danseuses et une vingtaine de danseurs. Maintenant dans les jeux actuels, on est à parité. C'est pour ça que je pense que déterminer le degré de sexisme, c'est très compliqué. Après, on a pu déterminer le degré de violence, on pourra déterminer le degré de sexisme. Il y a le fameux Bechdel test, mais ça suffit pas. Pour les représentations, j'aurais tendance à examiner l'accumulation. C'est l'accumulation de signes qui crée les choses.

Je travaillais récemment sur un serious game, où ils ont utilisé tous les codes du masculin et du féminin classiques en images, aussi bien au niveau du contenu, les signes iconiques, barbes, tout ça, qu'au niveau des couleurs. Et ils ont tout déconstruit, mais on identifie toujours aussi bien les femmes des hommes. Le rose est aussi pour les hommes, les bijoux aussi bien pour les hommes que pour les femmes. Et on continue à identifier les hommes et les femmes. Mais tous les stéréotypes sont cassés. Et ça c'est délicat à faire. C'est quelque à quoi il faut réfléchir. C'est très difficile de construire le non-stéréotypé en images.

J'aurais tendance à mettre cette vignette, et puis il y a quelques critères à inventer. Ça paraîtrait plus sain, et du coup, ça fait une vignette : vous êtes avertis que dans ce jeu il y a des choses de cet ordre-là. Donc vous choisissez, vous choisissez pas, mais vous le savez. Et puis, il y a plein de jeux où on ne se pose pas la question. Le nombre de fois où on joue à un jeu sans aller vraiment derrière, juste pour le plaisir de jouer... bah là, on se dit "ah oui !", il y a ça, pourquoi ils ont mis cette vignette ? Parce que ça.