



Altair, Lara Croft

Les enfants d'autrefois jouaient aux gendarmes et aux voleurs. Ceux d'aujourd'hui jouent aux jeux vidéo. Le principe est le même. "On ferait comme si...", "on dirait que tu serais mort...". Et à la fin, les morts se relèvent car tout ça : "c'était pour de faux". Le *game*, de fait, n'est jamais vraiment *over* et il est toujours possible de recommencer la partie.



et les autres

Les joueurs, aujourd'hui encore, sont plus nombreux que les joueuses. Les chiffres évoluent mais dépendent, bien évidemment, des jeux.

La grande majorité des jeux vidéo propose aux joueurs de s'incarner, provisoirement, dans un corps virtuel. Ce peut être un corps d'homme (souvent), un corps de femme (moins souvent), un corps de monstre animaloïde ou roboïde (parfois). Selon le jeu, ces corps sont excessifs, comiques, réalistes mais ils sont toujours, c'est une constante, performants et obéissants.

Comme on le voit, ces corps n'échappent pas, loin s'en faut, aux stéréotypes de genre. Les hommes sont virils, musclés, agressifs ; les femmes féminines, court-vêtues, sexy. La plupart des exceptions se rencontrent dans la catégorie des monstres.

Certains logiciels cependant permettent au joueur de modeler son personnage à sa guise. Dans *Les Sims* (Electronic Arts, 2000, 2004 et 2009) par exemple, on peut, au début du jeu, choisir le sexe de son avatar, son âge, sa couleur de peau, sa corpulence, sa tenue vestimentaire, ses principaux traits de caractère. Par la suite, les rôles sociaux sont également répartis entre les personnages féminins et masculins, ce qui est suffisamment rare pour être souligné. Le jeu est toutefois fondé sur un certain nombre de présupposés, économiques notamment, qui peuvent déranger.

Enfin, il faut se souvenir que derrière les corps virtuels mis en scène dans les jeux vidéo se cachent d'autres corps, bien réels, masculins et féminins, et se demander ce que ressent ce garçon qui a choisi d'incarner Lara Croft et ce que pense cette fille qui a préféré Altair.



Pour en savoir plus : Jacques Henno, *Les jeux vidéo*, Paris : Le Cavalier Bleu, 2002. Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner et Jennifer Y. Sun, *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge : MIT, 2008. Fanny Lignon, « L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat », *Sport et Genre. XIX^e-XX^e*, A. Roger et T. Terret (dir.), Paris : L'Harmattan, 2005.

My Hero : Pompiers (Deep Silver, 2008). Altair : Assassin's Creed (Ubisoft, 2007) + Kenos (God of War, Sony Computer Entertainment, 1999) + Mario (Super Mario Galaxy, Nintendo, 2007). Lara Croft (Tomb Raider, Eidos Interactive, 1996). Bayonetta (Bayonetta, Sega, 2010). The Locust (Final Fantasy VII, Square Enix, 2004). Peach (Super Mario, Nintendo, 1985). Abe (Oddworld, GT Interactive Software, 1994). Spro (Spro, Sierra Entertainment, 1988).