

«IT'S JUST A GAME»

Toys for boys et boys club, trouver sa place en tant que femme et/ou personne queer dans le monde du gaming.

Ecrit par Cody Debord
ENSBA Lyon 2021

Sous la direction de Marie Canet

Note : Dans ce mémoire, j'inclue dans le mot « femme(s) » (sans précisions après) toutes personnes s'identifiant en tant que tel·le et/ou performant des féminités et/ou étant perçus comme des femmes par les hommes *cis* et opprimés par la masculinité hégémonique. Quand j'emploie le mot « homme(s) », « joueur(s) », « gamer(s) », j'inclue seulement les hommes cisgenres hétéros privilégiés et opprimés qui représentent le public ciblé dans le monde du jeu vidéo.

Les couleurs des images dans ce mémoire ne sont pas leur couleurs originelles, elles ont été modifiées.

[Trigger Warning : Ce mémoire contient du contenu traitant de violences telles que du harcèlement/des agressions sexuelles et de viols dans les cyberspaces]

Table des matières

Introduction.....	8
Jeux vidéo et masculinités.....	10
Du foyer familiale à la compétition.....	10
masculine	
Représentations hyper masculines.....	16
En parallèle des représentations	
masculines : féminités stéréotypées.....	24
Femmes et personnes queers dans le <i>boys club</i> irl/url.....	41
Interviews, échanges, ressentis, violences.....	41
Trouver sa place : Genre, Identification et Avatar.....	56
Une identification pour une expérience du genre.....	56
Second Life, la fantaisie de s'engendrer soi-même à travers l'avatar.....	58
Tenter d'incarner la figure dominante, de comprendre le joueur présumé cis hétéro et de conclure avec <i>Duke Nukem Forever</i>	70
Bibliographie.....	76

Sitographie..... 78

Remerciements 81

Introduction

do u want 2 suk my dik

« it's just a game »

fat ugly ass bitch

« chill its just a game »

you're a fucking gay slut whore

« big deal it's just a game »

Sale pute

« just a game calm down »

BONER !!!!!!!

« lol it's only a game chill »

go in the kitchen and stop gaming its for men not for pussys

« it's just a game »

rape that bitch

« It's. just. a. game. »

« It's just a game », une excuse facile utilisée par les *gamers* qui minimise les violences qu'ils génèrent ainsi que les représentations et stéréotypes problématiques que les jeux nous montrent. Elle insinue que tout ce qui se passe, ce qui est raconté, ce qui est évoqué dans l'espace du jeu vidéo n'a pas d'impact et que l'investissement émotionnel des joueur·euses n'a pas de valeur. Dire « It's just a game », c'est invisibiliser les conséquences de la masculinité toxique hégémonique qui existent dans les jeux vidéo, que ce soit en terme de représentations stéréotypées ou dans la communauté du *gaming* qui incarne le *boys club* par excellence. L'essor du jeu vidéo a installé une forme d'exclusivité dans les mondes virtuels pour les hommes *cishet*¹, engendrant des discriminations violentes envers les personnes, qui performant des féminités ou alors des masculinités "marginalisées", qui aimeraient s'intégrer dans ces espaces. A travers des interviews² faites avec des gamer·euses, je raconte leurs récits en tant que personnes écartés, isolés et mis de côté dans les jeux vidéo. Ils se fauillent dans ce « champ de mines »³ masculiniste pour jouer, expérimenter, et se projeter dans les univers des jeux vidéo.

1 Cisgenre et hétérosexuel.

2 Ces interviews se trouvent en entier dans l'annexe, et ont eu lieu soit à l'écrit soit à l'oral, et ont été retranscrit à l'écrit..

3 cf. interview de Nour

Jeux vidéo et masculinités

Du foyer familiale à la compétition masculine

Il est clair que le monde du jeu vidéo mainstream d'aujourd'hui (et depuis longtemps) correspond à un univers masculin qui cible les jeunes garçons et les hommes en règle générale. Les personnes non-hommes-cis sont souvent misés de côté et discriminés sur ces plateformes. Les thématiques récurrentes tournent autour de jeux de tirs qui imitent des scénarios de guerre ou d'apocalypse, de conquête, des jeux de rôle en ligne dans des mondes fantaisistes qui reprennent les codes d'une culture dite "masculine" ; et les représentations de genre stéréotypées et hétérocentrées occidentales ne sont pas délaissées non plus, j'y reviendrai plus tard.

Pourtant, lorsque les jeux vidéo arrivent dans les foyers familiaux dans les années 70 avec la console Magnavox Odyssey puis ensuite l'Atari, on voit arriver sur les postes de télévision du salon seulement deux barres verticales aux deux extrémités de l'écran et un point blanc qui se déplace en va et vient au milieu ; soit les jeux *Ball-and-paddle* (littéralement *balle et raquette*, aussi connu sous le nom casse-brique en français), le plus répandu étant PONG de l'Atari. Deux lignes ou rectangles se renvoient la balle, adaptant ainsi des amusements déjà trouvés à la maison : comme le tennis de table mais aussi d'autres sports pratiqués sur des planches tels que le baby-foot, le hockey sur table... Les jeux de casse-brique ont perpétué une tradition de jeu familial dans l'espace domestique, mais ont également transformé l'espace typiquement féminisé et

Now it's an electronic game center for active family fun and learning.

sit and watch: Odyssey.

**Until Odyssey,
TV was something you just sat and watched.**

Now it's an electronic game center for active family fun and learning.

**Give the gift that makes TV
more than something they just
sit and watch: Odyssey.**

**Until Odyssey,
TV was something you just sat and watched.**

Now it's an electronic game center for active family fun and learning.

**Give the gift that makes TV
more than something they just
sit and watch: Odyssey.**

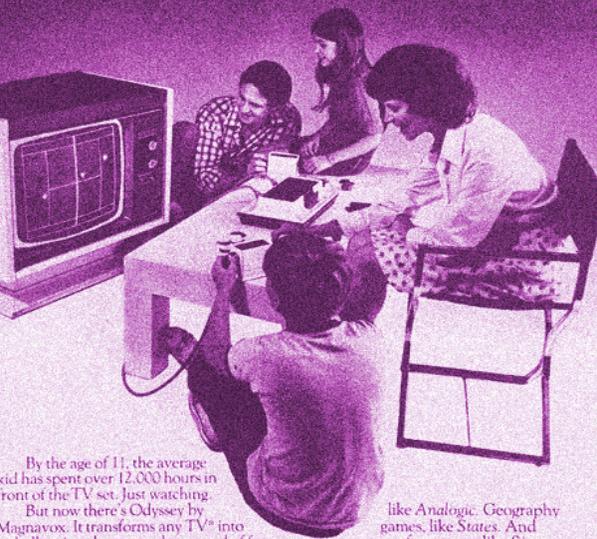
féminin de la maison en un terrain de jeu pour la compétition masculine et l'innovation technologique.

Lors de la commercialisation de ces jeux vidéo, ils sont présentés comme étant un nouveau médium actif pour la télévision, un jeu électronique du futur qui rapproche les membre de la famille. La publicité pour l'Odyssey de Magnavox illustre une unité familiale (hétérocentrée) autour de la console de jeu ; Le papa et la maman avec leurs deux enfants ou alors un couple de jeunes mariés, regardant l'écran avec la manette à la main en rigolant touz ensemble.

**Until Odyssey,
TV was something you just sat and watched.**

Now it's an electronic game center for active family fun and learning.

**Give the gift that makes TV
more than something they just
sit and watch: Odyssey.**



By the age of 11, the average child has spent over 12,000 hours in front of the TV set. Just watching.

But now there's Odyssey by Magnavox. It transforms any TV* into a challenging electronic playground of fun and learning games the whole family can play and enjoy together.

like Analogic. Geography games, like States. And pure fun games, like Simon Says and Haunted House.

Get Odyssey. So you and your family

Odyssey by Magnavox transforms any TV* into a challenging electronic playground of 12 fun-and-learning games the whole family can play and enjoy together.

Action and reaction games, like Hockey and Tennis. Arithmetic games, like Analogic. Geography games, like States. And pure fun games, like Simon Says and Haunted House.

Special Free Offer!

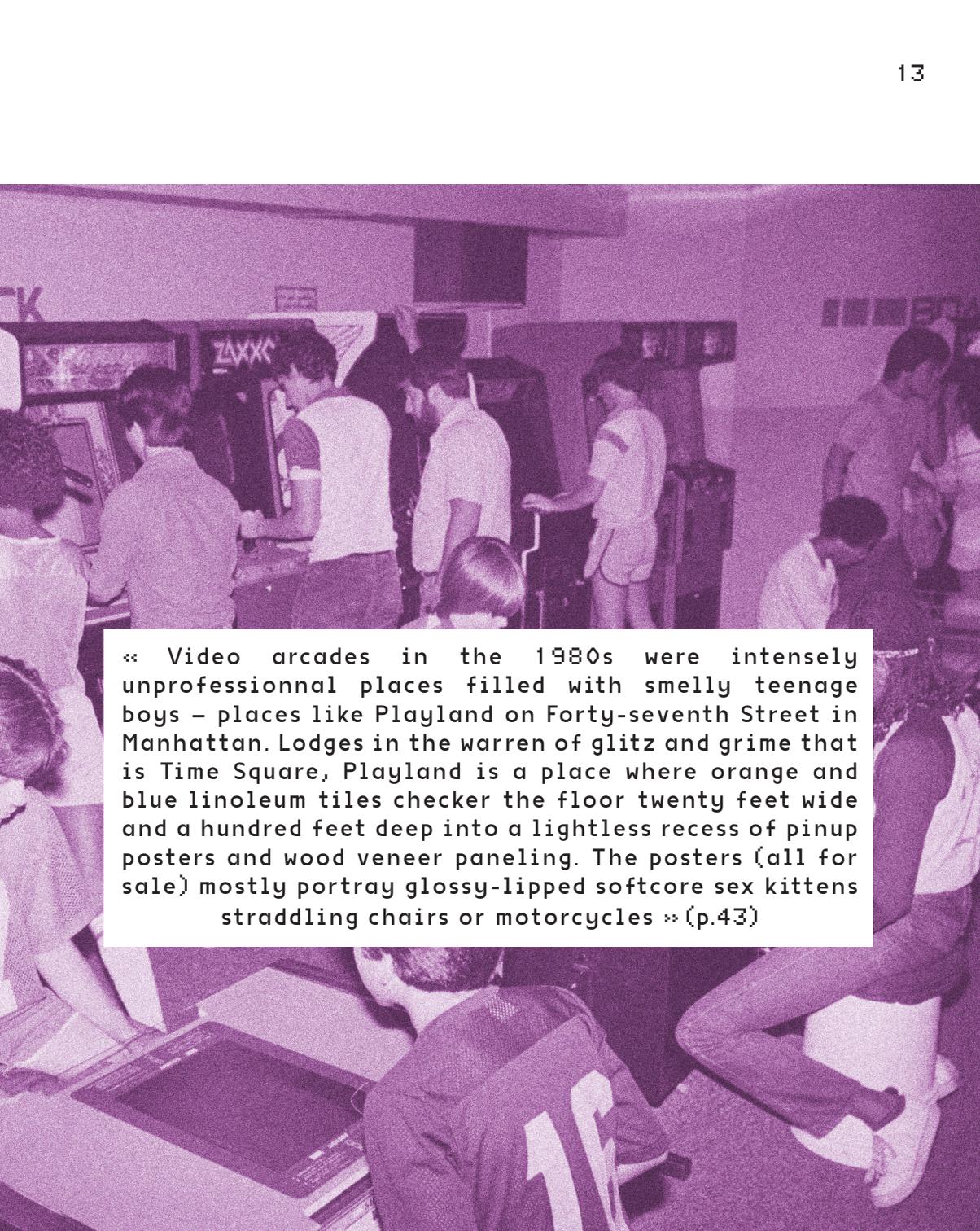
If you buy Odyssey before December 24, 1974, you get six extra games free: Baseball, Handball, Volleyball, Wipe Out, Invasion and Fun Zoo.

Cette approche a permis une domestication du médium du jeu vidéo dans le foyer de la famille hétéronormative blanche de classe moyenne haute voire bourgeoise. Mais alors que les jeux devenaient domestiqués en étant présentés comme des amusements familiaux, ils étaient aussi à bien des égards conçus comme des jouets pour garçons. Les jeux vidéo genrés sont arrivés petit à petit après les années 70 ; quand l'industrie s'est rendu compte que les jeunes garçons adolescents étaient leur cible la plus rentable. Le jeu vidéo est passé des jeux « ball and paddle » avec une narration non-générée et familiale à une narration qui incarne une tradition de *boys culture* qui met l'accent sur l'audace, le courage, la lutte héroïque contre un ennemi mortel et l'action agressive et compétitive (comme avec *Space Invaders*, Taito, 1978).

Même en dehors du foyer, la masculinité présente dans l'univers des jeux vidéo se retranscrit dans l'ambiance des salles d'arcade. Ce lieu de rencontres masculines est bien décrit par Jessie Cameron Herz dans son livre *Joystick Nation : how videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds* :

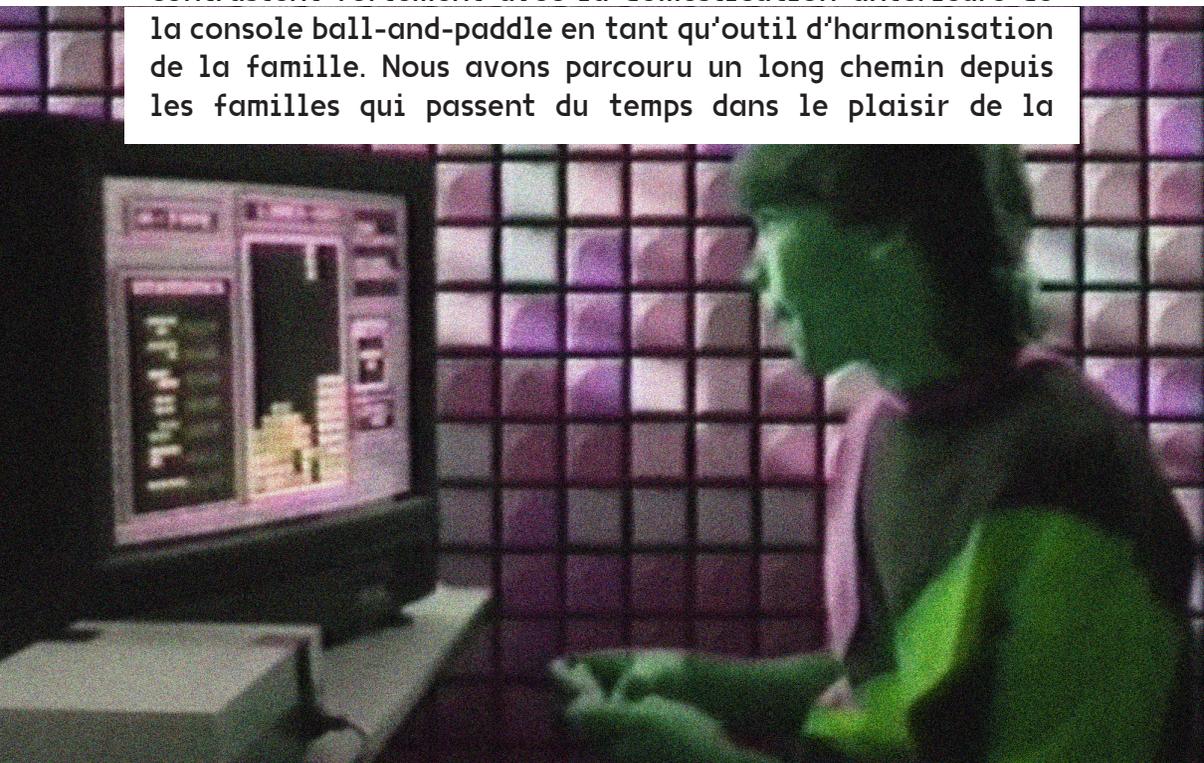


A crowded arcade in Hollywood in 1982. (Bettmann/Getty Images) ▶



« Video arcades in the 1980s were intensely unprofessional places filled with smelly teenage boys – places like Playland on Forty-seventh Street in Manhattan. Lodges in the warren of glitz and grime that is Time Square, Playland is a place where orange and blue linoleum tiles checker the floor twenty feet wide and a hundred feet deep into a lightless recess of pinup posters and wood veneer paneling. The posters (all for sale) mostly portray glossy-lipped softcore sex kittens straddling chairs or motorcycles » (p.43)

Le principal essor économique du jeu vidéo se fait dans les salles d'arcade. Pour ces endroits-là, il nécessitait de créer des jeux qui demandent peu d'apprentissage, qui sont avant tout liés à des temps de parties courtes avec des timers pour encourager le renouvellement d'une partie. Ça favorisait donc déjà des jeux qui étaient orientés vers l'action, des activités de réflexe, mais aussi le développement de jeux de sports, de jeux de guerre, de jeux de combat. Et puis, lors de l'éveil démographique du jeu vidéo arrivé avec Nintendo, le médium est présenté comme étant essentiellement masculin (la console *Gameboy* ne s'appelle pas *Gamegirl* pour rien) ; même Tetris est montré comme une expérience masculine à la télé. On a vendu aux garçons un idéal de jeux électroniques qui est non seulement immersif, transformateur, potentiellement dangereux, mais aussi exaltant et stimulant. Ces messages contrastent fortement avec la domestication antérieure de la console ball-and-paddle en tant qu'outil d'harmonisation de la famille. Nous avons parcouru un long chemin depuis les familles qui passent du temps dans le plaisir de la



compagnie des uns et des autres en jouant à Odyssey Tennis. Plutôt que de réunir les adultes et les enfants, les membres masculins et féminins de la famille, le message destiné aux garçons et aux jeunes hommes a promu l'expérience inverse : pouvoir s'échapper dans un monde de drame masculin héroïque. L'industrie du jeu vidéo vend des scénarios et des thématiques interactives de conquête, d'hyper-militarisation des mécaniques de jeu et mettent en scène des masculinités on ne peut plus hégémoniques. On parle alors de masculinité militarisée dans les jeux (une notion examinée par Stephen Kline, Nick DyerWitheford et Greig de Peuter.⁴).

Il y a un autre facteur qui peut expliquer l'émergence de masculinité dans les jeux vidéo, c'est le contexte de naissance de cette industrie. Les jeux vidéo sont nés en partie dans des laboratoires de recherches, notamment au MIT, dans un contexte de Guerre Froide et de course à l'armement, où les instituts de recherche technologique étaient subventionnés par des fonds qui provenaient en gros du ministère de la Défense. Les jeux vidéo, au départ, ont été développés aussi sur des machines qui servaient à faire de la reconnaissance radar. L'armée a ainsi très vite eu des intérêts par rapport au développement des premiers jeux vidéo ; l'armée américaine s'est par exemple réappropriée le jeu *Battlezone* d'Atari (1980), et a fait une version plus précise pour entraîner les soldats sur les simulateurs de tank. Cette version est connue sous le nom de *Bradley Trainer*, ou *Army Battlezone*. Ce genre de développement et d'intérêt de la part de l'industrie du jeu vidéo et de l'armée va encourager des narrations d'hyper-militarisation, et donc de masculinités militarisées.

4 Stephen Kline, Nick DyerWitheford, Greig de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal; London: McGill-Queen's University Press, 2003, p. 238.

◀ Publicité télévision Tetris pour la NES - Nintendo, 1990

Ces narrations-là se reflètent à travers les campagnes de publicités montrant seulement des jeunes garçons en train de jouer ou des sujets de boys culture, mais aussi à travers les représentations des personnages qu'on incarne en jouant.

Représentations hyper masculines

La masculinité militarisée, par son héritage de la technologie informatique en matière d'applications militaires, amène dans le jeu une conception de récits culturels de violence de genre et de représentations, et glorifie un fantasme de virilité destiné aux joueurs masculins qui ont une valeur commerciale. Étant donné que ces types de jeux ont connu un vif succès, la formule est répétée.

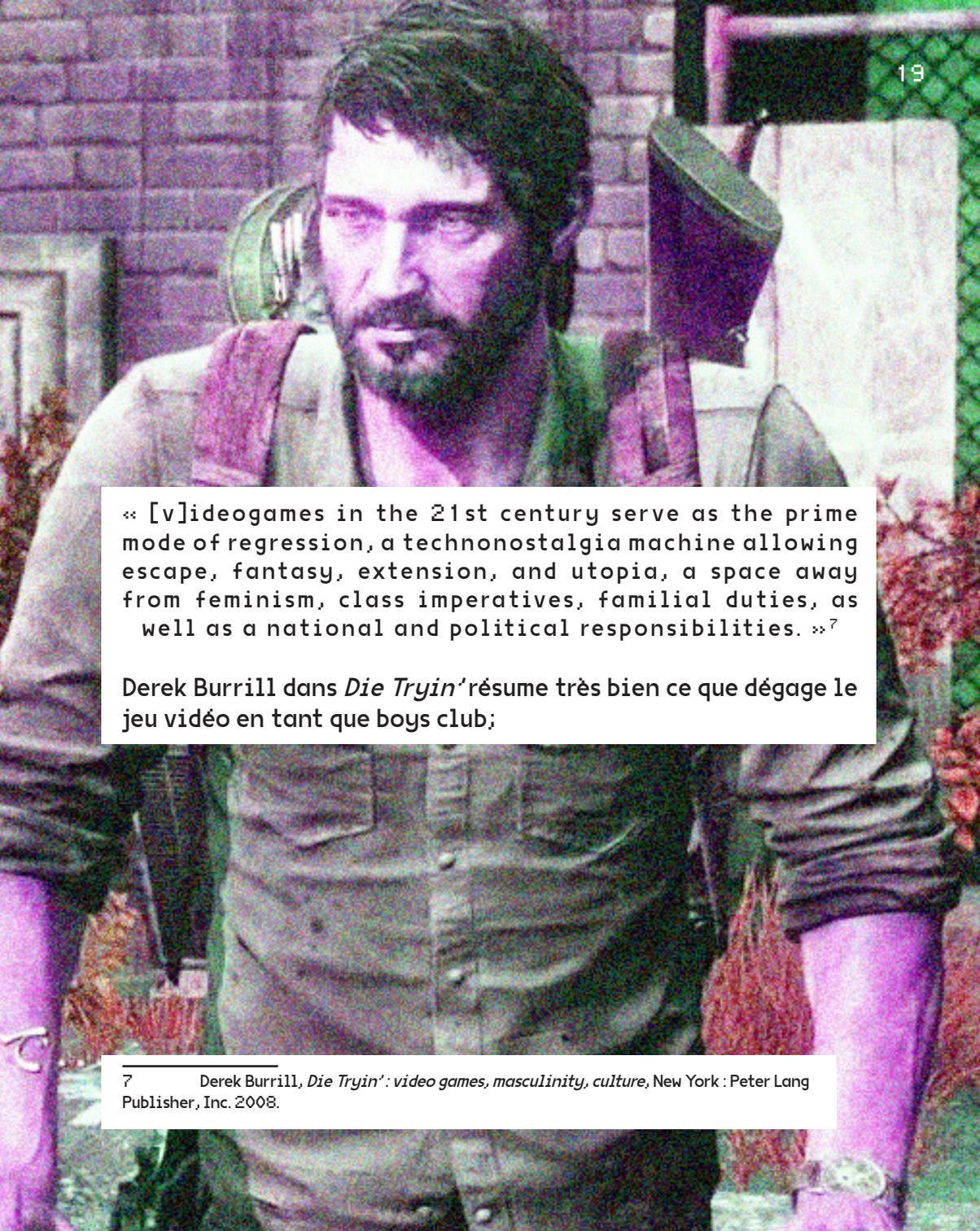
Le héros majoritaire dans le jeu vidéo mainstream est l'homme blanc occidental – souvent américain – trentenaire, valide, hétérosexuel et viril. Il est musclé (si pas gonflé à la testostérone), mystérieux, réservé et pragmatique. On le retrouve dans des contextes de guerre, de confrontation, de catastrophe naturel, d'apocalypse, dans l'espace ; c'est soit un assassin, ou un père qui cherche à venger sa fille / sa femme / son ami, un agent secret, un criminel, un hacker, un voyageur dans le temps, un soldat, un aventurier, un footballeur, un plombier... En parlant de plombier, Mario de Nintendo, une des plus grandes figures du jeu vidéo, n'incarne peut-être pas la virilité hyper-masculine ou ne respire pas la testostérone militarisée ; mais en tant que personnage masculin, il joue tout de même le rôle du sauveur de la demoiselle en détresse, ainsi, il est positionné comme étant supérieur au personnage féminin du jeu ; j'y reviendrai plus tard.

Soraya Murray dans *How to Play Video Games*⁵ prend l'exemple du jeu vidéo *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), pour parler de ces questions de représentations hyper-masculines occidentales comme étant le modèle de l'homme viril et admiré. C'est un jeu de survie dans un monde post-apocalyptique ayant subi une pandémie d'infection cérébrale par le champignon Cordyceps. Ce champignon envahi le cerveau des contaminés et altère leur comportement, les rend violents et hors de contrôle. Somme toute, les transforme en zombies. Malgré un scénario post-apocalyptique qui peut paraître classique, on reste tout de même sur un jeu vidéo très bien réalisé en terme de musique, de développement des personnages, de sensibilité et d'action. C'est un jeu qui a été énormément apprécié et vendu dans le monde entier lors de ces cinq dernières années, sûrement parce qu'il réussit à faire figurer les mythes américains de l'individualisme, de l'homme contre les autres, contre la nature, et de la violence. Finalement des notions dites masculines. Le personnage principal Joel, est l'homme blanc américain par excellence. Il est le stéréotype même de la masculinité adulée et incarne tous les traits de caractère du "héros" que je mentionne plus haut. C'est le personnage fort et austère, fermé, qui parfois montre des signes de vulnérabilité. Joel est accompagné d'une jeune fille, Ellie, qu'il prend sous son aile et protège tout au long du jeu. Elle est jeune, sans défense selon lui, et surtout lui rappelle sa propre fille décédée au début de l'apocalypse. Joel entretient un rapport paternaliste avec Ellie, lui interdisant d'utiliser une arme, la protège constamment, l'appelle "kiddo"... elle est représentée comme étant inférieure à la figure du *daddy* que reflète Joel jusque dans le *gameplay*. Elle est petite et légère donc peut

⁵ Soraya Murray, *Masculinity dans How to Play Video Games* édité par Matthew Thomas Payne et Nina B. Huntemann, New York University Press, 2019

se faufiler dans les espaces étroits ; tandis que Joel en tant qu'homme fort peut la porter pour l'amener dans des endroits difficiles d'accès, il la protège avec son bras lorsque les deux sont plaqués contre un mur pour se cacher... Nous sommes certes sur une idée d'efforts collaboratifs, mais toujours dans un rapport de domination ; elle a besoin de lui pour survivre, et il a besoin d'elle pour être montré comme étant supérieur.⁶

6 Je tiens à préciser qu'il y a eu énormément de changements quant à ces représentations dans *The Last of Us : Part II*, dans lequel on incarne 4 ans plus tard Ellie et Abby qui ne correspondent pas aux standards féminins du jeu vidéo écrits pour les désirs des hommes *cishe*. Leurs personnages vont à l'encontre de l'ordre hétéro-patriarcal, Ellie est lesbienne, Abby est costarde et plutôt masculine, il y a un personnage qui est aussi transgenre... les différentes orientations de genre des personnages font partie du monde, ajoute une facette à certains caractères mais jamais n'opèrent comme des marqueurs identitaires.



« [v]ideogames in the 21st century serve as the prime mode of regression, a technonostalgia machine allowing escape, fantasy, extension, and utopia, a space away from feminism, class imperatives, familial duties, as well as a national and political responsibilities. »⁷

Derek Burrill dans *Die Tryin'* résume très bien ce que dégage le jeu vidéo en tant que boys club;

⁷ Derek Burrill, *Die Tryin': video games, masculinity, culture*, New York : Peter Lang Publisher, Inc. 2008.

Que ce soit dans les représentations des personnages, dans les scénarios, les contextes, les clins d'œil qui perpétuent les symboles d'hyper masculinité, les jeux vidéo mainstream permettent de s'éloigner des autres modèles qui ne sont pas masculins et de les dominer. C'est avoir un rapport de force avec la féminité ou alors la masculinité subordonnée ou marginalisée⁸ (soit des masculinités vues comme étant inférieures à la masculinité dominante) et continuer à faire exister une masculinité hégémonique qui est le modèle auquel tous les hommes sont invités à s'identifier, quels qu'ils soient.

Dans le jeu de tir *Sniper Elite III* (Rebellion Developments, 2014), il est possible de tirer dans les testicules de son ennemi. Lorsque cela arrive, il y a une animation qui se déclenche montrant la destruction des testicules par balle au ralenti (cette animation se déclenche aussi lorsqu'on touche des organes vitaux ou le crane, ou des explosifs qui feront beaucoup de dégâts et de morts aux alentours). Cette animation s'appelle la *Kill Cam*.

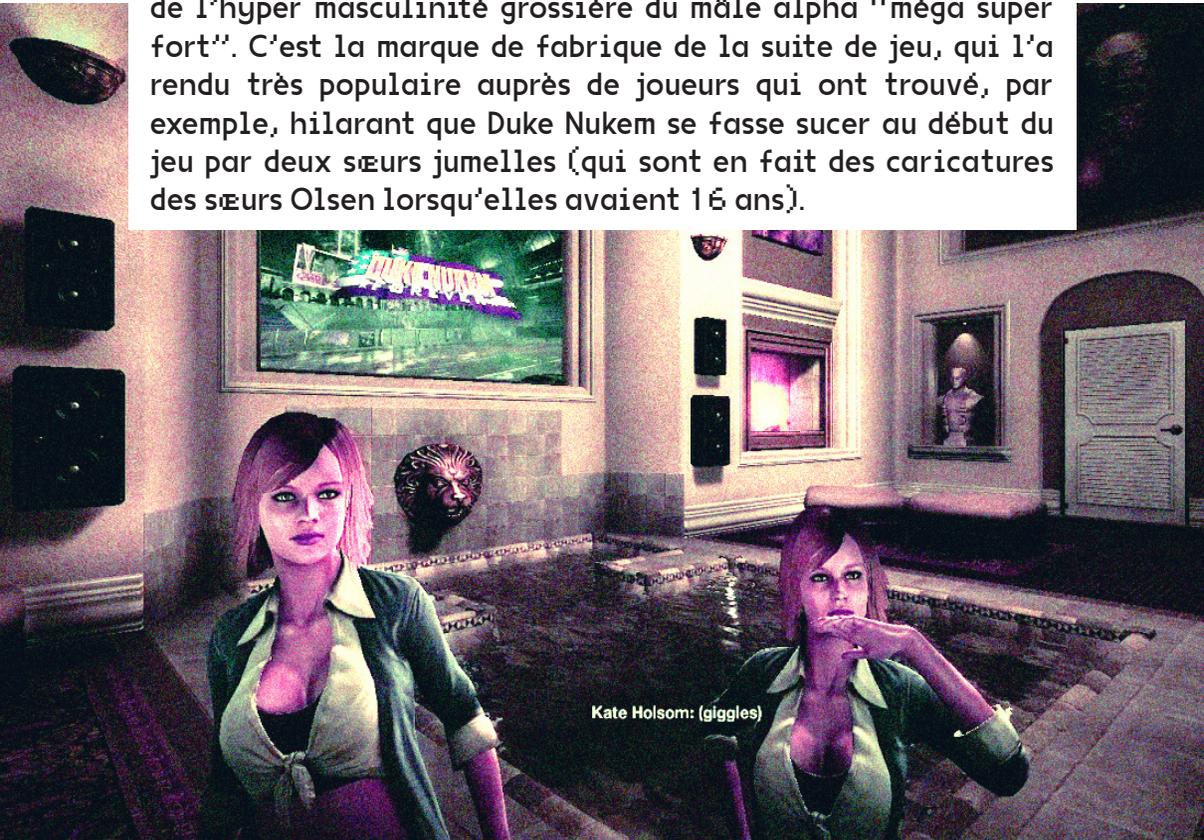
Le fait qu'on ait la possibilité de tirer dans les testicules des ennemis n'est pas anodin, en réalité, ça amplifie la masculinité anxieuse dans un jeu qui s'appuie sur l'héroïsme nostalgique et le fantasme de la guerre. Les testicules dans *Sniper Elite III* sont vus et considérés comme des organes vitaux, qui entraînent une mort fatale à l'ennemi si touchés – alors que ce type de blessure n'est en réalité pas nécessairement mortelle – ainsi que des points bonus. Cette castration par procuration confirme une peur profonde qu'un homme ne peut pas (ou, peut-être, ne devrait pas) vivre sans ses couilles, et qu'il ne peut plus exister en tant qu'être masculin alpha.⁹

8 cf. Raewyn Connell (1995), *Masculinities*, Cambridge, Polity Press, 2005

9 cf. Amanda Philips, *Death* dans *How to Play Video Games*, édité par Matthew Thomas Payne et Nina B. Huntemann, New York University Press, 2019



Dans la même branche, on a le jeu de tir *Duke Nukem Forever* (3D Realms, Gearbox Software, 2011). Un jeu où on incarne Duke Nukem, un homme blanc musclé, vulgaire, sexiste, misogyne, américain qui « aime les gonzesses » et qui doit tout simplement défoncer des aliens qui ont envahi la terre pour enlever les femmes. C'est un jeu qui prétend se baser sur l'humour. Seulement, pour donner un ordre d'idée de l'humour en question, Duke peut jouer avec du caca dans les toilettes, il se fait draguer par chaque femme qu'il croise, devient super fort quand il est bourré, et peut humilier un alien en le frappant dans les testicules après l'avoir vaincu. En terme de scénario et de personnages, on est vraiment au summum de l'hyper masculinité grossière du mâle alpha "méga super fort". C'est la marque de fabrique de la suite de jeu, qui l'a rendu très populaire auprès de joueurs qui ont trouvé, par exemple, hilarant que Duke Nukem se fasse sucer au début du jeu par deux sœurs jumelles (qui sont en fait des caricatures des sœurs Olsen lorsqu'elles avaient 16 ans).





Les personnages de jeux vidéo mainstream n'ont pas forcément une apparence "hyper masculine" ayant des muscles à la poitrine et aux bras aux proportions massives et irréalistes. Mais ils incarnent les symboles de pouvoir et de domination différemment ; Mario de Nintendo, une, si non pas la plus grande figure du jeu vidéo, connu de tous, est longtemps passé pour un antihéros, celui dont le corps rondlet et les moustaches pouvaient échapper aux stéréotypes de genre masculins, aux muscles, cicatrices, rides... Il entretient, malgré ça, une image hétéronormée de l'homme en quête de sauvetage de la demoiselle en détresse, Princesse Peach (dans *Mario Bros*, *Mario Odyssey*, *Super Mario 64*,...) et de l'explorateur héroïque (*Mario Odyssey*, *Mario Galaxy*,...). Les narrations des aventures de Mario évoquent souvent le mythe chevaleresque et une figure du chevalier sauveur de mondes. Il combat le ou les méchants qui ont enlevé la princesse, la sauve, et elle lui fait un bisou pour le remercier. Même chose dans *La Légende de Zelda* (Nintendo) avec le personnage de Link, un peu gringalet, jeune, plutôt mignon, maniant l'épée et qui a pour mission de sauver le monde ainsi que la Princesse Zelda.

En règle générale, les représentations de genre sont stéréotypées et flagrantes. Elles montrent les hommes comme des symboles de pouvoir et de domination : l'apparence physique de l'homme est hyper masculine, gonflée à bloc et irréaliste ; et/ou alors a un rapport de supériorité à la femme et la domine. C'est le fantasme du héros masculin : le géant musclé qui gagne des batailles et les femmes qui l'adulent et qui ont besoin de lui. En parallèle à ces hommes là, les femmes et/ou personnes queers ne sont pas bien servis en terme de représentation.

En parallèle des représentations masculines : féminités stéréotypées.

C'est sûr... au-delà des représentations masculines, les femmes ou personnages féminins sont conçus et réalisés selon un modèle non seulement hétérocentré, mais aussi pour assouvir les désirs de l'homme *cishet*. En gros, les femmes dans le jeu vidéo sont là pour le *male gaze*. Le rôle des personnages féminins dans les jeux vidéo n'est pas souvent glorifié, Tracy Dietz mène un étude en 1998 analysant le contenu agressif et la représentation des femmes dans les jeux vidéo les plus vendus de Sega et Nintendo. Elle a constaté que 79% des jeux contenaient de l'agressivité, dont 21% dépeignaient la violence envers les femmes. 28% des jeux présentaient les femmes comme des objets sexuels. Seuls 15% des jeux présentaient des femmes comme des personnages héroïques, et même ces rôles héroïques étaient le plus souvent sexualisés ou banalisés. Les joueur-euses sont évidemment présumés homme cis hétéro blanc ; ainsi, les jeux mainstream sont conçus pour ce profil spécifique, dominant et oppresseur. Sinon, pour les femmes, il y a d'autres jeux plus simples, plus roses, plus "fille", moins chers, et qui entretiennent

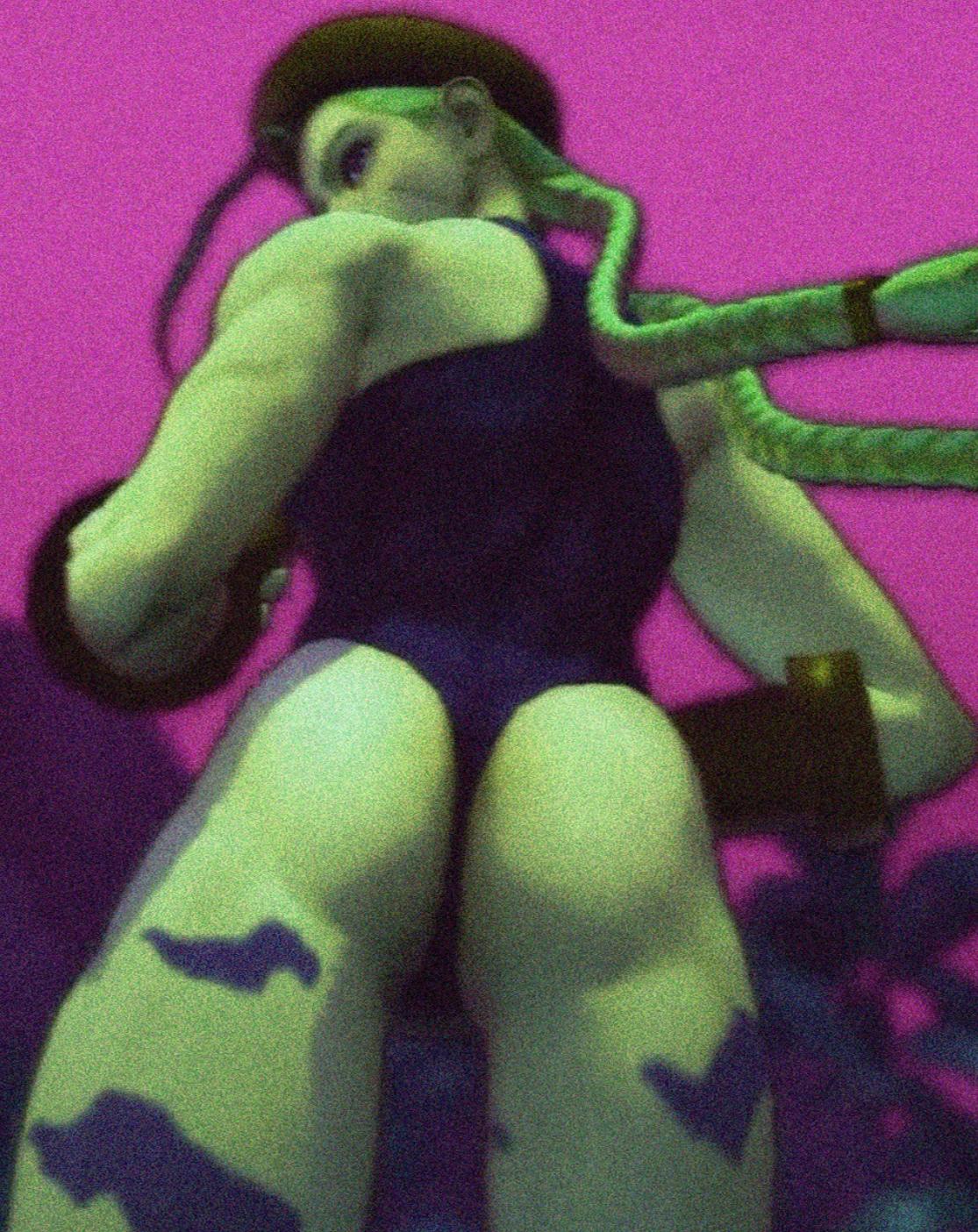
les stéréotypes de la féminité (jeux de cuisine, de coiffure, de maquillage, de poupée, de shopping, autour de l'amour...). Au lieu d'inclure les personnes féminines et/ou queers dans les jeux vidéo mainstream, l'industrie leur propose des jeux qui leur "correspondraient" mieux. Il y a une longue histoire de commercialisation de la beauté, de la mode et du consumérisme auprès des femmes et des jeunes filles, suggérant que les membres de ce public veulent toujours «améliorer» leur apparence et que le mode approprié de cette amélioration passe nécessairement par des actes de consommation. Ces liens présumés entre les femmes et la consommation sont normalisés, il est donc souvent attendu des femmes qu'elles achètent leur beauté et qu'elles se conforment à cette culture oppressive. Ce rapport à l'apparence des femmes est activé et expérimenté dans les "jeux pour filles" et existe aussi pour être maté et reluqué dans les jeux vidéo supposément pour les jeunes garçons ou les hommes *cishet*. En effet, que ce soit la princesse à sauver dans *La Légende de Zelda* ou tabasser et assassiner une TDS¹⁰ dans *Grand Theft Auto V* pour récupérer ton argent (oui, c'est possible...), ou encore se battre avec une héroïne guerrière en sous-vêtements dans *Ultra Street Fighter IV*... les femmes dans le jeu vidéo sont sexualisés, décrédibilisés, affaiblis pour le plaisir des hommes. Le *male gaze* peut également se manifester lorsque la caméra adopte le point de vue d'un homme hétérosexuel stéréotypé. Un exemple indiscutable est celui de la caméra qui s'attarde sur le corps d'une femme, la caresse ou la passe en revue. Il peut s'agir d'un simple arrêt de la caméra de manière à ce que les fesses ou les seins d'un personnage (ou les deux) soient au centre de l'image, de scènes d'animation qui se concentrent sur les fesses d'une femme, de vêtements qu'elle porte ou de sa façon

de parler, ou encore de la façon dont elle se déplace dans l'univers du jeu. La démarche d'une femme dans un jeu diffère énormément de celle d'un personnage masculin. Alors que la démarche d'un homme dans un jeu vidéo peut en dire beaucoup sur sa personnalité, sur son état, sur son *persona*, la démarche d'un personnage féminin montrera toujours des hanches qui se balancent de gauche à droite de façon exagérée (souvent en talons à aiguille); une démarche lente, sexy, une manière de se mouvoir sexualisée, même si c'est léger. En fait, l'homme regarde, et la femme est regardée.



▼ Image Grand Theft Auto V, Gamergen.com, capture.





Les tenues vestimentaires réservées aux personnages féminins laissent souvent à désirer... (sans mauvais jeu de mot). Une armure faite à base de sous-vêtements et/ou de bijoux ne doit sûrement pas apporter une protection et praticité maximale. Étant donné que les vêtements peuvent façonner notre première impression d'un personnage et qu'ils ont une influence considérable sur l'idée que nous nous faisons d'ellui chaque fois qu'il est à l'écran, les tenues sexualisées peuvent contribuer à l'hypersexualisation des personnages féminins. L'hypersexualisation dans les médias se produit lorsqu'un personnage est conçu pour être apprécié principalement pour ses caractéristiques ou comportements sexuels. Chez les personnages hypersexualisés, ces attributs sont mis en évidence et deviennent le centre d'attention, tandis que tout le reste du personnage est secondaire. Les jeux et autres médias s'efforcent souvent de présenter cette sexualisation comme un élément positif pour les femmes. Ils brouillent la distinction entre hypersexualisation féminine et pouvoir féminin et, par conséquent, les personnages féminins sexualisés sont parfois célébrés parce qu'elles sont perçus comme «propriétaires» de leur sexualité, ce qui leur donne du pouvoir. Mais ce n'est pas vraiment le cas, puisque la sexualité que ces personnages dégagent est fabriquée *pour* le joueur masculin présumé cis hétéro *par* des développeurs masculins présumés cis hétéro.

Bayonetta est un exemple d'un tel personnage. Lorsque la caméra caresse son corps dans la scène d'ouverture de *Bayonetta 2* (Nintendo, 2014), établissant la relation du joueur avec le personnage, elle est figée dans le temps, objet passif du regard masculin. La caméra l'expose, elle et Jeanne (sa rivale) au joueur, les réduisant à ce que le jeu communique de plus important en elles : leurs parties sexualisées. Et lorsque Bayonetta commence à bouger, c'est le joueur qui a le pouvoir de contrôler sa sexualité comme une arme tout au long du jeu, au sens propre comme au sens figuré. Elle dispose d'un assortiment de mouvements spéciaux appelés «attaques de torture» qui impliquent des dispositifs destinés à suggérer le BDSM et qui ressemblent à ce que l'on pourrait s'attendre à voir dans un stéréotype exagéré de donjon sexuel. Mais ces mouvements sexualisés n'ont rien à voir avec le sexe : ils ne font qu'anéantir ses ennemis. Et un certain nombre de ses attaques la laissent littéralement nue. De cette façon, le jeu lie délibérément la sexualité de Bayonetta au pouvoir, vendant une version de l'objectivation sexuelle. Chaque aspect de l'existence de Bayonetta, de la façon dont la caméra est magnétiquement attirée par les parties de son corps sexualisé à la récompense d'une vidéo de pole dance pour avoir terminé le jeu, est savamment conçu pour être sexuellement affirmé et satisfaisant pour un public masculin présumé hétéro. Toutes ces conceptions visuelles sont des choix délibérés faits par les développeurs, et elles servent un objectif spécifique : elles communiquent aux joueurs masculins hétérosexuels que ces personnages existent principalement en tant qu'objets sexuels à consommer. Ce faisant, ils renforcent également la notion plus large de notre culture selon laquelle la valeur des femmes est largement déterminée par leur désirabilité sexuelle pour les hommes.

Bien sûr, un personnage comme Bayonetta relève de la fiction, et il est possible pour les personnes fem et queer de se la réapproprier comme figure forte et sexy. Mais en réalité, nous vivons dans une culture où les femmes sont souvent appréciés principalement pour leur désirabilité sexuelle aux yeux des hommes. Ainsi, si des personnages comme elle sont incroyablement puissants physiquement, capables de tuer des armées entières et de faire tomber des dieux, le fait qu'elles soient considérés comme des objets sexuels n'est pas dans l'optique de valoriser une émancipation sexuelle, pas dans le monde mascu des jeux vidéo mainstream en tout cas. Ce lien entre l'objectivation et l'autonomisation communique que le type de pouvoir dont disposent les femmes vient du fait que les hommes les trouvent désirables.

Il existe des personnages féminins qui portent des armures pratiques protégeant réellement leur corps, et qui n'ont pas un langage corporel sexualisé (par exemple Samus Aran dans *Metroid*, Nintendo en 1986 – du moins jusqu'à la fin où elle figure en bikini pour récompenser le joueur d'avoir gagné – ou Jodie dans *Beyond: Two Souls*, Quantic Dream, 2013), mais évidemment la plupart des représentations des personnages féminins (principaux ou secondaires) renvoient à cette hypersexualisation ; qui passe entre autres par le biais de vêtements révélateurs, de mensurations irréalistes avec des poitrines démesurées et de corps exagérément minces, siliconés, de poses lascives et de voix séductrices.

C'est sûr que Lara Croft de *Tomb Raider* par exemple, à souvent fait sujet pour ses seins polygonaux. Anne Marie Schleiner explique qu'elle est vue comme étant « le rejeton monstrueux de la science: un automate féminin idéalisé, éternellement jeune, une techno-marionnette malléable et bien entraînée, créée par et pour le *male gaze* ». ¹¹ Sa beauté synthétique fétichisée, qui réside dans ses polygones lisses et brillants, fait d'elle une figure sexy emblématique dans le monde du jeu vidéo. Le magazine *Joystick* publie même en 2012 un article complet dédié à la « réduction mammaire flagrante dont [Lara] est victime au fil des deux ans ». Que cet article ait été écrit sur le ton de l'humour ou non, on reste dans une optique d'objectification sexuelle de son corps pour plaire à la galerie. Lara Croft est faite pour être le fantasme ultime ; Toby Gard, le créateur de *Tomb Raider* dit, au magazine britannique *The Face*, en Juin 1997 :

« Lara was designed to be a tough, self-reliant, intelligent woman. She confounds all the sexist clichés apart from the fact that she's got an unbelievable figure. Strong, independent women are the perfect fantasy girls—the untouchable is always the most desirable »

Elle est une femme archéologue instruite et aventureuse, agile, forte, et est physiquement "attirante". Elle est inatteignable

11 Anne-Marie Schleiner; *Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games*. Leonardo, 2001, p.222 – traduction faite moi-même.

et superbe, la superwoman adulée. Lara peut être à la fois une figure sexuellement attirante pour le public masculin de base mais aussi un premier modèle attrayant pour les jeunes filles adeptes de jeux vidéo. Elle a pu offrir aux femmes et aux jeunes filles un point d'entrée possible dans le domaine masculin des jeux vidéo, même s'il s'agit d'une construction masculine de la féminité. On peut la voir comme une des premières figures à avoir invitée les femmes et/ou les personnes performant des féminités dans ce monde-là. Elle est indépendante, ingénieuse, et elle casse la gueule aux méchants. Lara Croft, c'est un peu la femme fatale dominatrix qui montre aux joueur·euses que c'est une bonne chose d'être une *bad girl* violente et forte. En même temps, pour les joueurs masculins, les rôles de genre rigides sont brisés. Les hommes *cishet* étant la majorité des joueur·euses de *Tomb Raider*, peuvent expérimenter le fait de "porter" une identité féminine, faisant écho au phénomène du croisement des genres dans les salons de discussion sur Internet et les MUD¹² (sujet sur lequel je reviendrai plus tard). Comme une sorte de miroir, la relation entre le joueur et l'avatar peut permettre une construction de l'identité féminine du joueur qui émerge de la connectivité réfléchissante de son identification aux mouvements de l'avatar dans l'espace du jeu. Enfin, du moins, c'est ce qu'on espère.

Puisque Lara Croft à tout de même été conçue pour le *male gaze*, pas mal de joueurs prennent un malin plaisir à la mater plutôt qu'à l'incarner (quand il est demandé à Toby Gard pourquoi est-ce que le personnage choisi pour son jeu à la troisième personne est une femme il répond : « Si le joueur va regarder un cul pendant des heures et des heures, autant que ce soit un joli

12 MUD : Multi-User Dungeon, un jeu textuel en ligne dans lequel les joueur·euses incarnent un personnage dans un monde virtuel et peuvent interagir avec l'environnement et les autres joueur·euses.

cul»). Il existe d'ailleurs un patch¹³ (disponible pour quasi toutes les versions de *Tomb Raider*) qui exagère franchement l'attrait érotique synthétique de Lara : *Nude Raider*. Ce patch la déshabille complètement, et révèle son corps nu alors qu'elle gravit les niveaux du jeu. Elle est à nouveau réduite à son statut d'objet sexuel fétichisé pour les joueurs.



Nude Raider, Nudepatch.net ▶

13 Correction des bugs sur des logiciels dans l'univers du jeu vidéo. L'objectif est de modifier directement le code source du jeu ou du logiciel afin qu'il fonctionne correctement. Un patch peut aussi servir à modifier un jeu pour en créer une extension et changer les données qui ne sont pas initialement dans le jeu.





[Trigger Warning : Ce passage traite de viol]

Dans le jeu *Tomb Raider* de 2013, Lara est victime d'une tentative de viol, suite à quoi un journaliste du magazine *Joystick* (encore), réagit :

«Faire subir de tels supplices à l'une des figures les plus emblématiques du jeu vidéo, c'est tout simplement génial. Et si j'osais, je dirais même que c'est assez excitant»

C'est violent. C'est inadmissible. Et encore, ce n'est pas tout. Ce « pervers » (il se décrit lui-même ainsi) la dépeint comme « sexy et insupportable », la compare à une « actrice de gonzo SM », et n'hésite pas à commenter sa « paire de tétés pointus ». Bref. Il trouve génial de justifier la violence de Lara Croft plus tard dans le jeu par la vengeance d'un acte horrible dont elle a été victime; il compare le nouveau *Tomb Raider* au genre cinématographique *rape and revenge* et trouve ça fantastique.¹⁴ Une scène pareille ramène encore et toujours Lara à sa sexualisation et montre le pouvoir de l'homme sur son corps désirable. Même en dehors de cette scène, Lara se fait mal facilement, elle gémit quand elle se blesse, se recroqueville sur elle-même, se fait agressée, et même si c'est une femme forte, elle est plus faible que n'importe quel homme aventurier dans les autres jeux vidéo (comme Nathan Drake de la série de jeu *Uncharted*), et c'est le cas dans plusieurs versions de *Tomb Raider*. Ses scènes de mort sont violentes, voyeuristes et ses cris d'agonie sont à la limite d'un cri sexuel.



L'artiste Georgie Roxby Smith dans sa vidéo *Lara Croft Domestic Goddess* (2013) sort notre héroïne stéréotypée des espaces dangereux dans lesquels elle s'aventure habituellement et la repositionne dans un foyer où elle s'occupe de tâches ménagères. Elle repasse les chemises, fait la vaisselle avec un arc et des flèches en bandoulière, gérant ainsi ses tâches domestiques en même temps que son rôle de sex-symbol et de "chasseuse de méchants" telle une guerrière à domicile. Ses cris de mort s'entendent comme des cris miséreux ou des gémissement orgiaques, Georgie explique même : « The death sounds become her cries of distress in her entrapment or the ironic orgasmic ecstasies of the home ». Elle ramène l'icône de la femme fatale violente à l'image d'une femme au foyer en proie aux affres du ménage.

Finalement, peut-être que Lara n'existe pas pour donner du pouvoir aux femmes mais pour permettre aux hommes d'expérimenter l'expérience d'une perte de pouvoir (selon eux).



Georgie Roxby Smith, *Lara Croft Domestic Goddess*, 2013. Capture d'écran

Les jeux vidéo mainstream dépeignent en grande majorité un monde militarisé et masculiniste à travers lequel les joueurs se construisent une image stéréotypée d'homme viril qui laissent la féminité et les masculinités marginalisées de côté volontairement. En parallèle à ces représentations, les figures féminines ou queers subissent des représentations violentes de personnages faibles ou hyper sexualisés, qui existent pour les hommes et seulement pour eux. Bien qu'il y ait certaines exceptions permettant une expérimentation du genre et de la performativité la féminité reste toujours au service d'une communauté de *geeks* qui veulent goûter virtuellement à la masculinité hégémonique du mâle alpha et faire l'expérience d'un rapport de domination. Les joueurs oppressants *in game* ou en ligne sont souvent eux-même marginalisés et décrédibilisés, et incarnent dans le monde *irl* une masculinité domestiquée plutôt qu'hégémonique. C'est le goût du pouvoir de "vrai mec" que leur offre les jeux vidéo, et c'est autour de ça que se crée le boys club masculiniste et misogyne qui exclut et rabaisse les femmes et personnes queers.

Femmes et personnes queers dans le *boys club* ir1/ur1

Interviews, échanges, ressentis, violences

Ces univers violents et stéréotypés donnent en fait une éducation binaire, oppressive et sexiste aux joueurs masculins. Ce sont eux les héros, eux qui ont le pouvoir et les “meilleures” représentations, et les autres en payent les frais. Les discriminations dans les représentations et narrations ne sont pas moindres, et les hommes *cishet* absorbent toutes ces informations et calquent ces violences sur leurs interactions avec les personnes qui n’incarnent pas cette masculinité hégémonique dans les métavers des MMORPG¹⁵, FPS¹⁶, ou autres jeux en ligne. J’ai eu l’opportunité d’interviewer cinq personnes qui subissent ces violences ou qui les ont subies dans le passé et qui ont bien voulu me raconter leurs expériences, ressentis, problèmes, idées, déceptions, appréhensions sur ces mondes virtuels dans lesquels ils vivent en tant qu’intrus-es. et/or exclus.¹⁷

[Trigger Warning : Ces interviews parlent et témoignent de harcèlement ou d’agressions sexuelles en ligne]

La communauté du jeu vidéo ne laisse pas la place aux Autres.

15 MMO ou MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Un jeu en ligne dans un monde fictif dans lequel le/la joueur-euse devra faire équipe avec ou devra affronter d’autres joueur-euses pour venir à bout de quêtes. C’est un type de jeu qui demande beaucoup d’échanges de dialogue avec les autres dans un tchat.

16 FPS : First Person Shooter soit un jeu de tir à la première personne.

17 Les interviews sont toutes disponibles en entier dans l’annexe.

Les personnes qui incarnent et performent des féminités et/ou des masculinités marginalisées ne sont pas les bienvenus dans ces univers et les échanges qui existent autour. Il est donc difficile de s'y faire accepter ou de s'y sentir confortable. Nour, une personne non-binaire¹⁸, a grandi en pensant être un homme cisgenre, a beaucoup fréquenté le milieu du jeu vidéo et le côtoie encore aujourd'hui. Lorsqu'il a commencé à se poser des questions sur son genre, il s'est éloigné de la communauté petit à petit, sentant qu'il ne correspondait plus au "modèle type" du joueur, et se sentait moins à l'aise de passer du temps avec des personnes qui risquaient de ne pas l'accepter ou l'intégrer. Il me raconte :

« Nour - Je me suis rendu compte qu'avec tout ce que j'ai découvert [(en parlant de ses questionnements sur son genre)], j'ai eu plus tendance à m'effacer face aux personnes problématiques ou face aux conflits qu'il y avait, plutôt que de me défendre.

Cody - Donc, plus tu avais des questionnements, plus tu te rendais compte de ce que ça voulait dire et donc, plus tu t'es effacé ?

Nour - C'est ça. Parce qu'au final, comprendre ce que je suis et ce que je veux, ça me mettait forcément hors de la communauté parce que je leur ressemblais beaucoup moins. Et c'est difficile de parler avec des personnes qui ne comprennent pas ou qui ne sont pas dans la même situation. Même s'il y en a qui peuvent quand même concevoir, c'est aussi se mettre à risque sur plein de choses. »

Il explique aussi, que même s'il se fait des amis en ligne en

18 24 ans, pronom il/lui

jouant aux MMO, il se demande s'il peut vraiment leur parler de son genre ou parler de lui-même. S'il le fait, ça implique un risque de briser quelque chose parce que « la personne est sûrement problématique ». Pour lui, c'est comme « marcher sur un champ de mines ».

Gwen a subi un peu le même cas. Elle s'identifie comme une femme non-binaire¹⁹, et s'identifiait dans le passé comme « mec cis gay ». Lors de sa transition, elle s'est auto-exclue de sa communauté par peur de subir des discriminations de la part de la communauté hyper masculine cis :

«C'était [...] une forme d'auto-exclusion, j'ai globalement perdu ma capacité à sociabiliser en ligne au fur et à mesure que je me dissociais de mon identité masculine. C'est une peur de la discrimination sans la subir et aussi une honte de soi même / dysphorie etc. »

Cette exclusion, volontaire ou non, peut être très violente. Nour est lui même attristé par ce rejet. Les interactions, les moments partagés, les parties entre membres d'un même groupe lui manquent. Il aimait beaucoup « avoir un espèce de foyer dans un autre espace, avoir une guilde, parler, appartenir à quelque chose ». En ne correspondant plus à ce qu'on attend d'un "joueur", il perd ce avec quoi il a grandi, et il perd quelque chose qui avait pour lui beaucoup de valeur. Maintenant, il doit faire attention et doit se protéger. Gwen explique qu'il y a une « nécessité de chercher «ses semblables» pour être au calme ou alors [qu']il faut jouer seul surtout dans les FPS et sur la majorité des MMO ». Il est difficile d'intégrer / de réintégrer la communauté des *gamer-euses* lorsqu'on n'est pas un mec cis. On est violentés, harcelés, rejetés, insultés, décrédibilisés...

19

20 ans, pronom elle

Alors forcément, il est difficile de réaliser que nous aussi, femmes, non-binaires, genderfucks, trans†, et personnes queers, pouvons être des *gamer·euses*.

C'est Romane²⁰ qui me parle de son sentiment illégitime d'être une joueuse alors qu'elle joue depuis quelques temps (même si ce n'est pas forcément régulier). Elle a tout de même une grosse expérience dans les jeux vidéo, et pourtant, elle ne se sent pas si *gameuse* que ça. Elle est souvent décrédibilisée par les hommes avec qui elle joue, se prend certaines remarques sur ses performances *in game*, ou alors on ne croit pas en elle quand elle veut commencer un jeu, par exemple son copain qui lui dit que ce sera trop difficile pour elle.

En plus, les jeux vidéo dit "féminins" de base ne sont pas considérés comme étant des jeux à part entière. Donc même en ayant grandi en jouant à des "jeux pour filles", ou alors sur autre chose que des grosses consoles "masculines" (PC, PS3/4/5,...) comme la Wii ou la DS, ces expériences passent alors à la trappe, et ne rentrent pas dans les cases pour être une vraie *gamer·euse*. Elle me dit :

« [I]l y a une communauté de joueurs mecs, et quand on est pas un mec cis c'est plus difficile d'avoir conscience qu'on en fait parti, ou alors on a tout le temps l'impression de devoir se justifier, de se sentir comme l'imposteur du groupe alors que nous aussi on joue à des jeux. [...] il y a une grosse période de ma vie où j'ai arrêté de jouer parce que j'avais l'impression que j'étais pas assez bonne, acceptée ou légitime, sans vouloir paraître dramatique »

20

22 ans, femme cisgenre, pronom elle.

Mathilde²¹ partage ce même sentiment :

« Mais même en dehors des jeux vidéo ! Dès que tu parles de ça avec des mecs, et bien t'es tout de suite décrédibilisée, mise à l'écart, on te prend pas au sérieux, genre t'es pas une vraie gameuse et t'y connais rien. »

Finalement, même quand on fait un peu parti de la communauté on se protège, mais aussi on ne sent pas vraiment à notre place et on en doute. En dehors des moments *in game*, la communauté se montre exclusive aussi ; les “représentant·e·s” de la communauté du *gaming* sur Youtube ou Twitch sont principalement des hommes cis (Pewdiepie, Squeezie, Zerator, Ponce, Gotaga, Sardoche, Antoine Daniel, Laink et Terracid...) Les *Autres* n'ont pas aussi facilement leur place dans le streaming du jeu. Mais s'ils se font une place, gare aux insultes, aux violences faites par les mecs en colère qui remettent en question la légitimité et les aptitudes de ces personnes.²² Nour pense que l'une des raisons pour lesquelles il existe ce type de phénomène discriminatoire, c'est sûrement parce que c'est « quelque chose qui [...] a appartenu à des mecs qui sont pas vraiment les «Chad»²³ quoi, donc ils protègent tout ça comme si c'était un peu leur terre, et le fait qu'il y ait des personnes féminines ou non-cis qui viennent dans leur milieu, bah ça leur fout le seum parce que ça ne leur appartient plus à eux. Même si ça leur a jamais vraiment appartenu ». Et pour “repousser l'ennemi” (soit, les *autres*), ces hommes cis ne se gênent pas de passer par des remarques désobligeantes jusqu'à des agressions violentes.

21 23 ans, femme cisgenre, pronom elle.

22 Voir l'interview de Nour dans l'annexe p.44

23 “Chad” est un mot utilisé dans les pays anglo-saxons pour parler d'un homme blanc hétéro “mâle-alpha” stéréotypé et sexuellement attractif.

« dès que t'es une meuf qui joue aux jeux vidéo, ou que tu perds pendant une partie, le "sale pute" dans le tchat il est facile »

Mathilde

« La fausse baise j'en ai vu/subi par mal sur Dofus ! »

« Dans les FPS ça m'est déjà arrivé de me faire tuer en boucle par mes «coéquipiers» random et/ou de me faire insulter à cause de ça. J'ai aussi vu d'autres personnes se faire un peu harceler («tu veux voir ma bite», etc) en pleine game dès qu'elles ouvraient la bouche. »

Celia²⁴

« [j'ai] surtout [eu] des remarques sexuelles sous-entendue et des rabaissement quant à mes capacités en JcJ²⁵. »

« on entend que le mec qui te fait des insinuations sexuelles a 35ans de plus que toi. »

Gwen

« j'ai déjà reçu des menaces de viol [et] des remarques sexuelles à l'écrit »

« Il y a des gens qui m'ont traité de bougnoul, de sale arabe, de voleur »

Nour

24 25 ans, Genre en cours de réflexion, le concept de genderfluid lui plaît bien, accepte « n'importe quel pronom qui passe sous le coude »

25 Joueur-euse contre joueur-euse, un contre un.

Dans les représentations comme dans la communauté, les joueur·euses non-hommes-cis vivent des agressions. Les joueur·euses sont soumis à des remarques sexistes (comme être “invités” à retourner dans la cuisine), des menaces de viol ou de meurtre, des insultes sexistes, des revendications sexuelles et des critiques sur l’existence des femmes et personnes queers dans les jeux vidéo (décrites comme «dérangeantes» ou présentes uniquement pour attirer l’attention), sans compter les remarques/avances et agressions sexuelles. Simplement commencer une partie en disant bonjour à tout le monde peut conduire à des injures sexistes à l’encontre de l·e joueur·euse. Le site <http://fatuglyorslutty.com>, un site tenu par des gameuses, recense un panel plutôt complet de commentaires violents à l’encontre des joueuses. C’est un site à travers lequel des joueuses peuvent faire parvenir des remarques qu’elles ont reçu lors de leurs parties de jeu.



ON 27/08/2012 AT 21:27

wrote:

Lets say i snuck into ur bedroom n grabbed ur ankle while u were asleep n i put ur foot against my groin n u woke up to catch me with my pants down humping ur foot n about to come?...what would u honestly do at that very moment?

Message will expire in 25 days | [Block user](#)

Say something here...



ON 2/3/2013 AT 3:30 PM

wrote:

Do you live on a chicken farm? Because you sure know how to raise cocks.



god that kills

FUCK U BITCH FUCK I
WILL RAPE U IN THE
PUSSY FUCK U



5/18/12 2:00 PM

Angela Washko, une artiste féministe américaine, dans sa pièce *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* (2012), a pendant 4 ans fait des performances autour du jeu MMORPG World of Warcraft et de sa communauté masculiniste et toxique en jouant au jeu différemment de la normale. Elle s'est rendu dans les grandes villes (du jeu) pour discuter avec d'autres joueur·euses des manières oppressives dont les femmes étaient traitées dans l'espace de jeu. Cela a donné lieu à des discussions sur le féminisme avec des joueur·euses de lieux géographiquement variés se réunissant dans cet espace public virtuel. Elle tente de mettre en place un système obligeant les joueur·euses de la communauté d'assumer la responsabilité de leurs comportements oppressifs, puis de contribuer à la création d'un environnement qui encourage les joueuses à y participer aussi. Sans surprise, beaucoup de joueur·euses expriment des idées oppressives, la discrimination est flagrante, l'homophobie et le sexisme extrêmes qui persistent sont le résultat de cette communauté d'individus cachés derrière le visage de leur avatar.

◀ Post du site fatuglyorslutty.com

Angela Washko, *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, capture d'écran. ▶



Snuh

50

Hyperjump



get a sex change

Nope. Feminists are flat chested ugly bitches who are too butt-faced with no hips to ever fuckin ugly to ever get a man. Which is why they hate them

Spir
<Eve's Companion>

<Hyper

<chast

General Combat Log

[Snuh] says: So a flat chested woman is essentially a man?
 [2. Trade] [Kinkyman]: LFM BH 10
 [Hyperjump] says: sh might as well be
 [Eve] says: A flat chested woman with no hips and sideburns is a man.
 [Chastity] says: Nope. Feminists are flat chested ugly bitches who are too butt-faced fuckin ugly to ever get a man. Which is why they hate them
 [Hyperjump] says: get a sex change and be a lesbian



... and be a lesbian

... h

... ps

... old Mini Joust

... Companion

... Companion

Terrorpen
<Hyperjump's Pet>

Objectives (2)

7 Warchief's Command:
Azshara!
Report to Labor Captain
Grabbit at the Orgrimmar
Rear Gate in Azshara.

7 Spring Gatherers
- Talk to a Spring Gatherer
Razor Hill, Brill, Blood
Village, or Falconwing
Square.

51

1:26



Ces comportements ne sont pas simplement une question de "repousser l'ennemi" comme je disais tout à l'heure, les joueurs masculins ont été conditionnés dans la misogynie, l'homophobie, le racisme et le patriarcat à travers les représentations qui leurs ont été montrées ou qu'ils ont pu incarner dans les jeux vidéo, ainsi qu'à travers la pérennisation des discriminations dans la communauté. Ils sont les plus forts, et les *autres* sont les plus faibles, ceux qui sont présents pour assouvir les désirs de rage ou sexuels des gagnants, des mâles dominants. Et ces désirs là se transposent sur les corps virtuels des joueur·euses femmes, non-binaires, trans✚, genderqueer et genderfuck :

✚ Romane - Ça va souvent être [...] des remarques sur les corps des avatars féminins dans les jeux et ça, ça me gave un petit peu.. c'est comme du sexisme banal un peu.

C- Donc ils ont quand même un rapport d'opresseur même envers les corps virtuels des personnages féminins?

R- Ah mais même plus que dans la réalité! En vrai ils parleraient pas d'une femme comme ça qui passe dans la rue! Ils oseraient pas même si elle entend pas! Mais quand c'est virtuel, forcément ils se lâchent »

Comme expliqué plus haut, les corps féminins dans les jeux vidéo sont souvent conçus pour le *male gaze*. Avec cette idée implantée dans leurs esprits, on voit bien que les mecs cis sont capables d'objectifier, violenter, agresser, moquer, sexualiser les corps des avatars qu'incarnent d'autres joueur·euses. Seulement ces violences là ne touchent pas que l'avatar en soi, mais aussi l'esprit et le corps *irl* qui s'identifient à cet

avatar / ces avatars. Les joueur·euses expérimentent avec et se lient de leur(s) *alter(s)*. Il y a un jeu de performativité, de recherche d'identité, de projection... il n'y a pas de filtre virtuel qui atténue l'agressivité qu'on reçoit en tant qu'avatar puisque le corps est engagé. Le virtuel n'est pas l'inverse du réel, c'est un réel en puissance. Et cela prouve que non, les violences reçues de la part d'hommes cis oppresseurs dans le cadre d'un jeu vidéo, ne sont pas "pas si grave". Non, ce n'est pas "juste un jeu", les impacts ont de réelles conséquences et existent :

« C- [...] Donc il y a une forme d'identification à ces avatars ?

Nour- Oui ! Beaucoup beaucoup, là dessus c'est que ça aide beaucoup à se dissocier un peu et d'oublier tous les soucis qu'on a dans la vraie vie, c'est se mêler à quelque chose d'autre. Et c'est vivre quelque chose d'autre puisque t'es en phase avec le personnage que tu joues et de t'immiscer toi-même dans l'histoire ! C'est comme mettre des petits bouts de soi dans quelque chose d'autre. »

Interview avec Nour

« cwocwo (cody)
Est ce que ton ou tes avatars incarnent le même genre auquel tu t'identifies ou est ce qu'ils ont leur propre persona avec leur propre genre et performances ?

Lain'ella (Gwen)
alors, ça a fluctué en même temps que mon identité et mes questionnements, de la primaire à la première

moitié du collège je m'identifiais comme mec cis gay et mes personnages correspondaient globalement à ça, bien que déjà quelques tentatives de m'identifier à des personnages féminins. Pendant la seconde moitié du collège jusqu'au lycée, mes personnages étaient de plus en plus marqués féminins mais mes interactions à travers étaient toujours sous une identité «masculine». C'est au lycée que ça a changé où là j'ai commencé à systématiquement faire des personnages fem et me présenter comme tel, ça intervient à une période où j'ai perdu de vue certaines de mes grosses relations en ligne.

CWOCWO

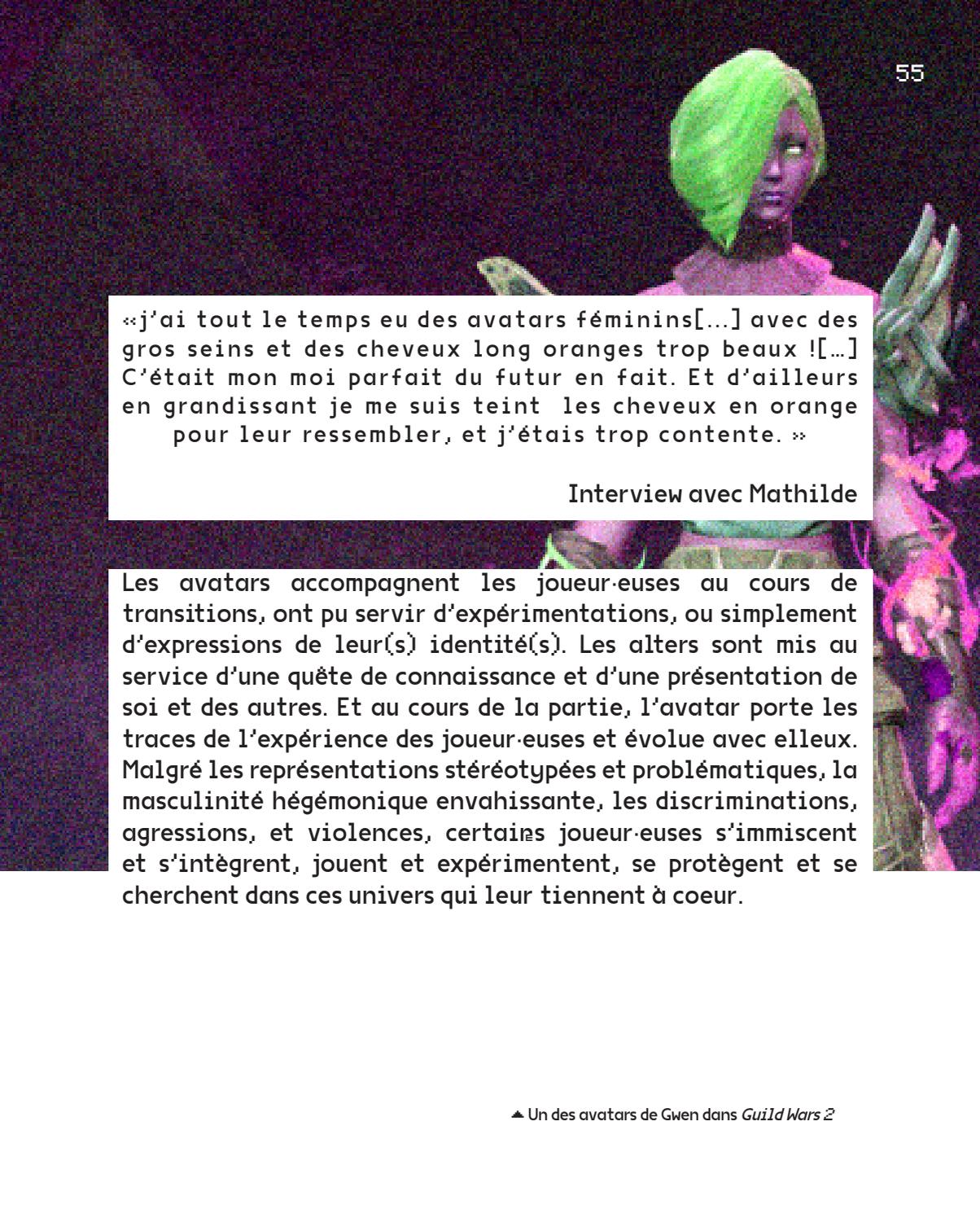
ok super, donc il y avait vraiment à travers tes avatars, une recherche d'identité et une possibilité pour toi d'expérimenter ton genre dans le monde virtuel? Est ce qu'il y avait un sentiment de «projection» dans tes avatars? Comme un corps virtuel qui t'appartient et dans lequel tu te projettes.

Lain'ella

Oui totalement, la sensation de projection était là et l'est toujours. D'autant que j'étais une personne assez marginale IRL et handicapée physiquement et socialement. Mes personnages et globalement les MMO m'ont permis de relationner et de me sentir un peu libre «d'aller où je veux quand je veux, pcq physiquement capable dans le jeu»

(j'ai des souvenirs très marqués de la période où je jouais à Aion, dans lequel on peut voler avec des ailes sur le personnages, je fantasmais bcp à l'époque de pouvoir me déplacer librement irl comme dans Aion) »

Interview avec Gwen



«j'ai tout le temps eu des avatars féminins[...] avec des gros seins et des cheveux long oranges trop beaux ![...] C'était mon moi parfait du futur en fait. Et d'ailleurs en grandissant je me suis teint les cheveux en orange pour leur ressembler, et j'étais trop contente. »

Interview avec Mathilde

Les avatars accompagnent les joueur-euses au cours de transitions, ont pu servir d'expérimentations, ou simplement d'expressions de leur(s) identité(s). Les alters sont mis au service d'une quête de connaissance et d'une présentation de soi et des autres. Et au cours de la partie, l'avatar porte les traces de l'expérience des joueur-euses et évolue avec elleux. Malgré les représentations stéréotypées et problématiques, la masculinité hégémonique envahissante, les discriminations, agressions, et violences, certains joueur-euses s'immiscent et s'intègrent, jouent et expérimentent, se protègent et se cherchent dans ces univers qui leur tiennent à coeur.

Trouver sa place : Genre, Identification et Avatar

Une identification pour une expérience du genre

C'est à travers les avatars visuels et leur conception graphique que les joueur·euses s'identifient. C'est avec les perceptions, les réceptions et les représentations de ces corps virtuels que les joueur·euses prétendent être dans un univers alternatif et avec lesquels ils peuvent occuper le cyberspace et les métavers.

Je parlais plus haut de *Tomb Raider* et de joueurs masculins qui incarnent le personnage féminin de Lara Croft. Il y a une possibilité que le personnage de Lara Croft ait un rôle d'expansion et de dédoublement d'identité chez les joueurs masculins. J'expliquais le phénomène d'une sorte de réalité «miroir» alternative lorsque les joueurs jouent et se projettent dans le corps de Lara à travers une synchronisation des mouvements de la manette jusqu'au corps virtuel. C'est en naviguant le corps de Lara ou même celui de Bayonetta qui est hyper fem – comme une drag queen naviguerait sa persona sur scène – que naît une notion de performativité et qu'un lien se crée. Lorsque Lara meurt pendant la partie, et que le joueur pense (ou crie) « Merde je suis mort », n'y a-t-il pas une extension de lui-même qui se fait à travers le corps féminin du personnage? Ils ont une possibilité d'habiter la peau, le "skin" (nom qu'on utilise pour parler de l'apparence, de l'habillement, des caractéristiques qui définissent un avatar, on rentre donc vraiment dans la peau de...) d'un personnage féminin (bien

qu'il n'y ait pas vraiment d'acceptation de ce phénomène chez beaucoup de joueurs hommes cis). Bayonetta elle même pourrait être vu comme une drag queen, elle performe l'hyper féminité, a un costume flamboyant fait de ses cheveux, ses chaussures à talons sont faites avec des revolvers et elle bouge de façon souple et chorégraphiée ; en la naviguant, le joueur se retrouve peut-être dans un ressenti hybride entre attirance et identification performative. Ce genre d'identification résonne avec le croisement des genres et leur expérimentation dans les MUD et MMORPG.

Dans ces univers en ligne, il y a la possibilité d'expérimenter plutôt que de simplement observer les rapports de domination, de force et les interactions entre les genres. Il n'est pas forcément une question de régler une inquiétude quant à son genre ou ses acceptations personnelles de féminité(s) et/ou masculinité(s) ; il peut être question de vouloir transcender le niveau de la personnalité individuelle et sa dynamique. Changer de genre peut être simplement une expérience directe qui permet aux joueur·euses de se faire des idées sur le rôle du genre dans les interactions humaines. Les mondes virtuels peuvent devenir des objets évocateurs de certaines constructions sociales du genre et peuvent permettre de mieux les comprendre.

Ou alors, ça peut aussi bel et bien être une fenêtre ouverte pour tenter des choses en rapport avec les performativités du genre. Comme on l'a vu avec Gwen qui, en même temps que sa transition, a changé ses avatars. Les personnages virtuels, sont des *soi* multiples qui s'étendent hors du corps de chair dans le cyberspace. Plutôt que de dépeindre ces multiples identités comme des personnages fictifs qui masquent l'identité singulière d'un·e joueur·euse, on peut percevoir ces multiples

personnalités comme étant des extensions des nombreux rôles différents que nous jouons en ligne et hors ligne.

Second Life, la fantaisie de s'engendrer soi-même à travers l'avatar.

En terme de possibilité d'identification et d'extension de soi, je pense à *Second Life*²⁶ qui offre à ses utilisateur·rices (les Slifers) un panel infini de possibilités, dans la limite du fait que c'est un espace virtuel non palpable physiquement parlant. Ce métavers propose la construction d'un avatar, d'un autre *soi* qui pourra se déplacer dans ce monde qui accorde une forme d'extension du corps afin de se projeter dans cette seconde vie et d'inventer une narrativité que les Slifers vivent à travers cet avatar. Même si le corps physique ne bouge plus, et devient atrophié, l'avatar peut donner l'illusion d'une projection de l'imaginaire, d'un corps virtuel.

Lorsque l'on s'inscrit sur *Second Life*, il nous est demandé de choisir/customisé son avatar avec lequel on se déplacera dans l'espace virtuel. Cette multiplicité dont je parlais plus haut, implique dans un MMORPG l'identification à un personnage central qui mobilise un investissement narcissique et objectal dans lequel les joueur·euses sont placés au centre. Par la projection de soi à travers l'avatar, on se donne de l'importance à travers des quêtes ou des missions qui nous sont destinées. *Second Life* n'a pas cette même finalité, il n'y a pas de contenu narratif préconçu dans lequel les joueur·euses sont des héros mythiques au grand destin ; ce sont elleux

²⁶ Second Life est un métavers en 3D sorti en 2003 par Linden Lab. C'est un monde virtuel qui permet énormément de possibilités quant à la création d'un imaginaire et d'un persona, et de déambuler dans des espaces ouverts à travers l'avatar. Au delà de déambuler, il est possible d'y faire des rencontres, jouer, faire des achats, construire, vendre, avoir des relations sexuelles...

qui apportent et construisent les éléments qui forment cet univers, qui doivent se créer une fin et doivent se donner une raison de jouer. Lorsqu'on naît sur Second Life, nous arrivons dans un environnement qui nous donne carte blanche sur la manière de l'aménager, de construire nos rapports avec les autres, d'en décréter notre succès ou de se laisser mourir.



L'investissement narcissique, bien qu'il ne se fasse pas à travers le récit dans *Second Life*, se fait majoritairement à travers la conception et l'utilisation même de l'avatar. Il y a dans cette conception, une fantaisie de s'engendrer soi-même, de créer sa propre naissance. Le *soi* est projeté dans l'avatar, même s'il ne ressemble pas toujours (voire rarement) à l'enveloppe corporelle physique des joueur·euses. Selon Nicolas Thély dans *Second Life Un Monde Possible*²⁷, cette naissance et de cette technique de procréation de soi « correspond à des codes préétablis, inscrits dans les menus déroulants toujours très politiquement corrects, correspondant à des normes et des critères peu discriminants : il s'agit de donner naissance à un autre soi, préparamétré et paramétrable. » (p.104). D'autant plus que la manipulation des avatars de *Second Life* se fait à travers un environnement 3D, favorisant la malléabilité de l'image de soi. L'avatar vit des changements d'apparences comme une réponse aux contraintes qu'il rencontre dans le monde virtuel et auxquelles il répond en utilisant la marge de liberté offerte par le jeu. Le changement peut être considéré comme un compromis entre la volonté des usager·es de montrer en partie leur identité, mais aussi une façon de réagir aux normes qui régissent l'univers virtuel. Ou alors, les identités virtuelles permettent peut-être de s'interroger sur le réel, et de mieux connaître son *soi*. C'est véritablement dans un processus de création que se lance l'individu dans le virtuel, cherchant les limites de son *soi* en donnant au «je» une place privilégiée.

²⁷ Nicolas Thély, « Locataire d'un dispositif sensoriel », dans *Second Life un Monde Possible*, Agnes de Cayeux et Cécile Guibert, Ed. Les Petites Mains, 2007

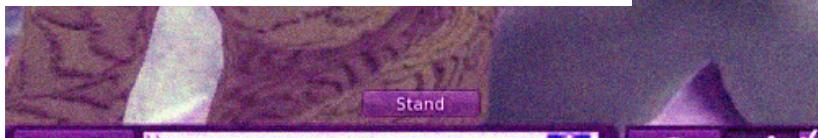
Quand on naît dans *Second Life*, on peut devenir qui on veut. Cette notion de nouvelle identité est possible puisque tout le monde sur Second Life est anonyme et utilise l'anonymat comme opérateur social. L'avatar et le pseudonyme permettent d'exprimer une identité en dehors des codes traditionnels d'identification. C'est par le langage (oral et écrit) et le mystère de la rencontre humaine, qu'on éprouve le monde de *Second Life*. L'anonymat participe au développement de différentes formes d'altérités, au désir de communication dans un espace de parole perçu comme authentique. C'est dans cet espace d'anonymat et de dédoublement de soi qu'on peut étendre son champs possible d'actions, et vivre une vie fantasmée, une deuxième vie rêvée. Une vie dans laquelle on se sent bien, et où on se sent chez soi ; *Second Life* incite à vivre au-delà des limites imposées par le réel. Nicolas Thély parle très bien de la virtualité comme une réalité qui a ses conséquences, qui a sa propre réalité ressentie par les résidents:

« [Second Life et autres metavers] dans la continuité des chats, conjuguent la virtualité des dimensions matérielles physiques (l'espace et le corps) avec l'actualité du temps réel et des conversations écrites. Dans l'environnement d'un monde multimédia en trois dimensions, l'avatar mime les comportements de la vie quotidienne, se déplace et dialogue à deux ou à plusieurs, ce qui augmente les sensations d'être en présence d'autres participants. Cela favorise également, pour l'individu derrière son écran, un sentiment de continuité entre ce qui est vu et projeté sur l'écran et ce qui est ressenti au même moment dans la réalité. » (p.91)

Les rencontres qu'on y fait sont réelles, l'argent qu'on y fait et qu'on dépense est réel, l'expérience qu'on en fait est réelle aussi. Cette virtualité, puisqu'elle est ressentie, permet aux Slifers de faire « comme si... » pour renverser les situations "réelles" (Carole Anne Rivière²⁸, 2007) – et ainsi sortir d'une condition humaine aux temporalités et spatialités du monde extérieur – de prolonger leur(s) identité(s) à travers leur avatar et de créer une autofiction où l'individu se raconte à la troisième personne. Il constitue un récit de *soi* multiples où sont confondus sciemment éléments réels et imaginaires. Ces sensations vécues et ressenties à travers le corps virtuel résonnent à travers le corps physique.

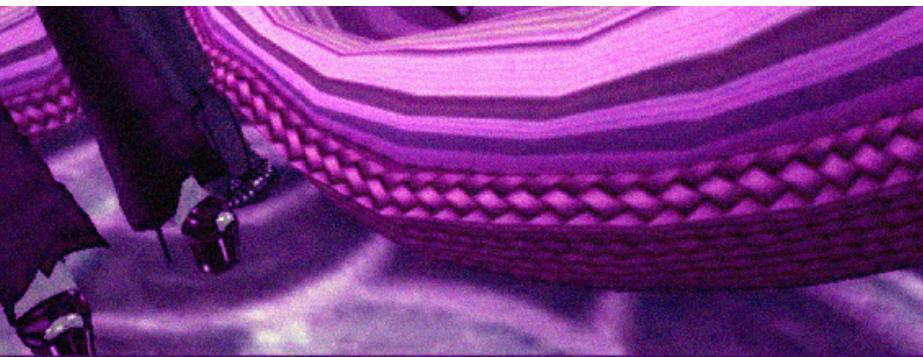
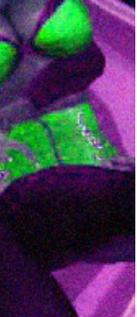


²⁸ Carole Anne Rivière, « Comme si... », dans *Second Life un Monde Possible*, Agnes de Cayeux et Cécile Guibert, Ed. Les Petites Mains, 2007



Notre avatar ne ressemble pas forcément à notre corps physique, mais c'est lui qui se déplace dans le métavers tridimensionnel et le corps physique qui reste sur place, statique, atrophié. Second Life demande l'utilisation des mains, de la vision et de la bouche parfois ; le corps charnel n'existe plus, il est projeté dans l'avatar à travers l'imaginaire. Nicolas Thély parle de cette atrophie et explique que « les potentialités du corps de l'utilisateur de Second Life sont mises en sourdine : le corps est atrophié, réduit à la posture de l'internaute, dont la seule gymnastique possible est une variation de position entre le clic, l'attente, et la frappe sur le clavier. » (p.106) Il n'est pas question d'un corps physique, mais d'un avatar comme surface de projection à l'imaginaire. Cela interroge la puissance de déplacement du corps immobile des joueur·euses et leur capacité à se projeter dans la représentation d'un autre monde. En ce sens, *Second Life* correspond à une autre échelle d'aménagement et de déplacement: c'est une simulation. L'avatar est alors une manière de se distancer de son physique réel tout en maintenant un lien avec des intérêts ou des préférences de la vie réelle. Le corps de l'avatar peut être complètement différent du corps physique ou y ressembler un peu, et peut toujours faire l'objet d'évolutions et de transformations grâce aux étapes franchies dans le temps, que ce soit dans *Second Life*, dans d'autres jeux en lignes ou qui demandent un investissement dans l'apparence de l'avatar d'ailleurs.

3501) - Adult - C
98, 3501) - Adul

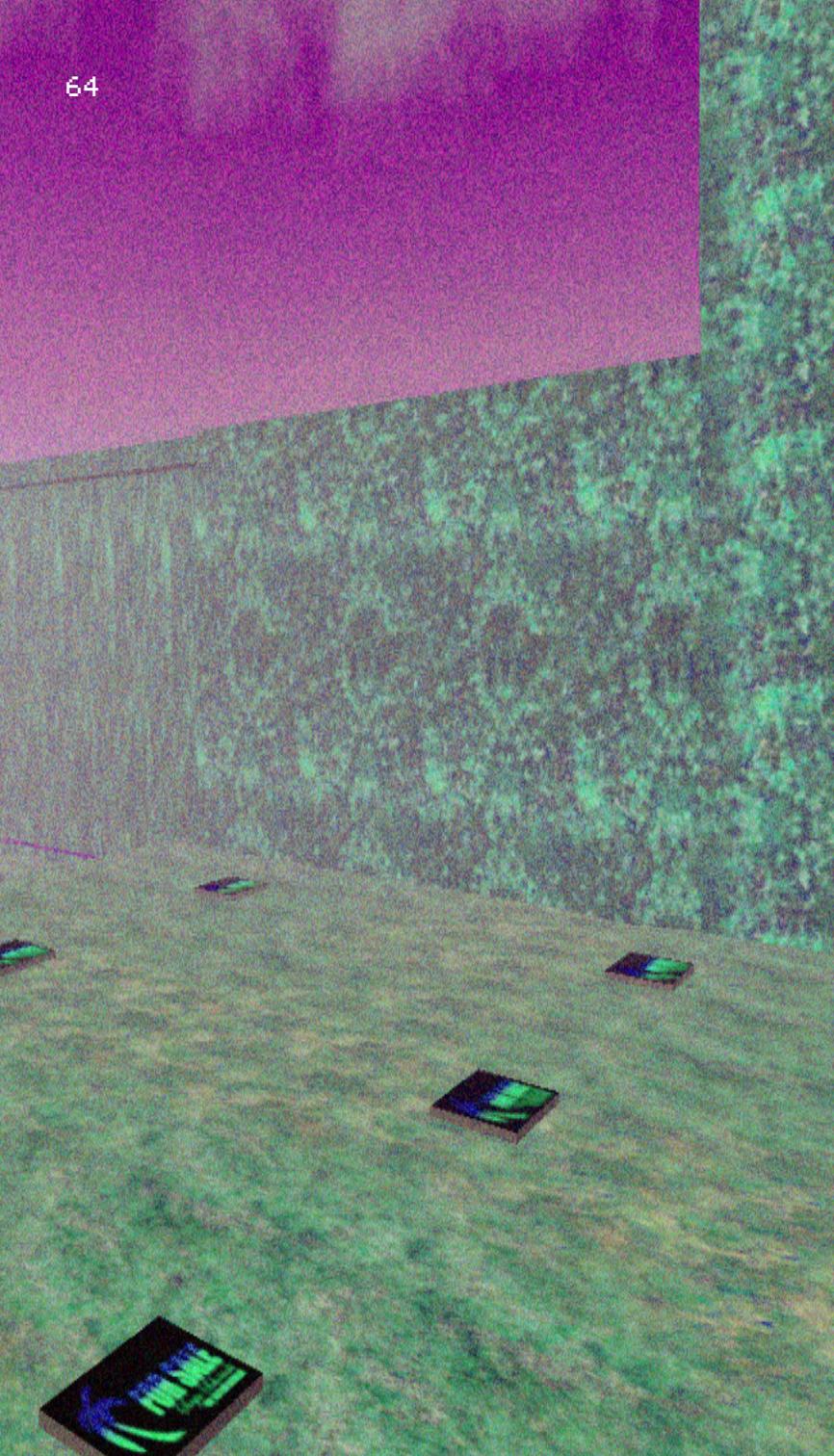


3:36 AM PDT

1 questions ?
13-10-02 12:4

for in a girl
k for you?
erience to be

does the
Delete



Ses transformations dépendent de ses rencontres, de sa communauté, de son temps de jeu, de son argent, de son rôle... de son identité. Elles sont investies de fantasmes et de désirs et peuvent prendre vie hors des conventions sociales. Nicolas Thély parle d'un côté « Freaks » dans *Second Life*, dans le sens où « le corps de l'avatar est difforme par rapport à celui de son créateur. »(p.105). Dans ce contexte là, je n'adhère pas avec le terme « monstre » qu'il utilise (bien que j'apprécie ce mot dans le meilleur sens du terme dans d'autres écrits féministes ou queers par exemple). Son utilisation de ce mot émet un effet moqueur, ou de dégoût. L'avatar dans *Second Life*, bien que difforme et différent du corps irl des Slifers, est l'expression d'une identité en dehors des codes traditionnels d'identification. Il est la beauté du rêve et de l'inatteignable, et l'investissement de fantasmes et de désirs. Ces corps ne sont pas des monstres, mais des projections qui se rencontrent les unes et les autres vers une quête de la performativité. C'est dans cette quête et ces rencontres que peuvent exister les expériences de genre dont je parlais, ou même sexuelles dans *Second Life*. Quand iel rentre dans *Second Life*, l'avatar est asexué. Il faut payer pour jouir d'une chair siliconée. *Second Life* donne accès à de multiples prothèses sexuelles pour permettre à ses résidents de profiter sexuellement, de sortir d'une physicalité de leur enveloppe corporelle palpable. Agnès de Cayeux a payé une TDS sur *Second Life*²⁹, et s'intéresse, se questionne sur les nouveaux espaces de sexualité et aux nouvelles formes sexuelles. Je me permet de citer un passage de sa « passe » avec Sophia, son escort girl :

²⁹ Annick Rivoire, Agnes de Cayeux et UltraLab, « C'est une sexualité de Groupe », *Pop'Lab*, no. 4, 2007.

↑ Image *Second Life* d'UltraLab dans le *Pop'Lab* «C'est une sexualité de groupe», 2007

« how can I pay you » you right click on me and select
pay » ok, jel thank you » je te laisse faire sophia, je
suis un peu perdue » come and kiss me jel » ao off »
ooooh yes you're so sweet » i'm going to enjoy taking
your sl virginity » take off your clothes » how ? » i
want tofeet you naked body next to mine » right click
select take off clothes » mmmm that's better » now i'm
going to jus ttake this slow { MASSAGE } mmmm you like
this » oui » oooh you're very cute youknow » mmmm
i can't wait to get my longue inside you » tu est trs
belle » toi aussi » merci » merci » lets go to the bed
» oui sophia { LICK.1 } mmmmmm ooooh i want you to
cum for me » i want to feet your body writhing { GG.69 }
mmmmm tastes me » do you see how wet you've made me
» you're so sexy so sweet » ooooh that feels so good »
yeah lick my pussy » taste me and make me cum all over
your face » je ne sais rien faire sophia » »



La sexualité dans Second Life est très libérée, et permet aux utilisateur·rices de vivre leurs fantasmes dans un monde où les sexualités non normatives ont trouvées le moyen de s'épanouir à travers la virtualité. Cette sexualité est vu pour beaucoup comme une sécurité, une possibilité d'explorer sa sexualité sans les conséquences et les contraintes réelles et dangers physiques qu'ils peuvent encourir. Agnès de Cayeux voit quand même une violence dans les espaces de rencontre de Second Life. Même si le corps physique n'est pas mis en jeu directement, il existe des reproductions de viols (on en revient aux violences et discriminations faites aux personnes fem et/ou queer dans les mondes virtuels/jeux vidéo/métavers). Il y a eu beaucoup de problèmes par rapport à la sexualité dans Second Life, en même temps qu'il y a eu une libération sexuelle pour ses utilisateur·rices. Cette exploration de l'identité sexuelle est bénéfique pour beaucoup de Slifers, et à pu permettre une libération des mœurs normatives du monde extérieur.

L'existence et l'utilisation des avatars permettent une exploration identitaire sans précédent aux joueur·euses. L'avatar a pour but de se multiplier, de se projeter, et d'imaginer sa propre quête dans ce monde où tout est a priori possible. L'alter amène à un renversement de situations réelles dans un contexte virtuel, que ce soit vis à vis de l'identité, du corps, et des explorations de soi. Le corps physique n'existe plus le temps du passage dans le jeu vidéo, MMORPG, ou métavers et se reflète d'une manière ou d'une autre dans l'avatar, dans le double à qui nous avons pu donner naissance.

Je me demande, qu'arrive-t-il lorsqu'une femme, personne queer, doit incarner l'opresseur ? Est-ce qu'on s'identifie à la masculinité hégémonique qui nous a exclus et blessés ? Je me demande, est ce que je peux me projeter, et devenir le héros cis hétéro, incarner les stéréotypes misogynes qui me mettent de côté ? Puis-je avoir de l'empathie pour la figure dominante ?

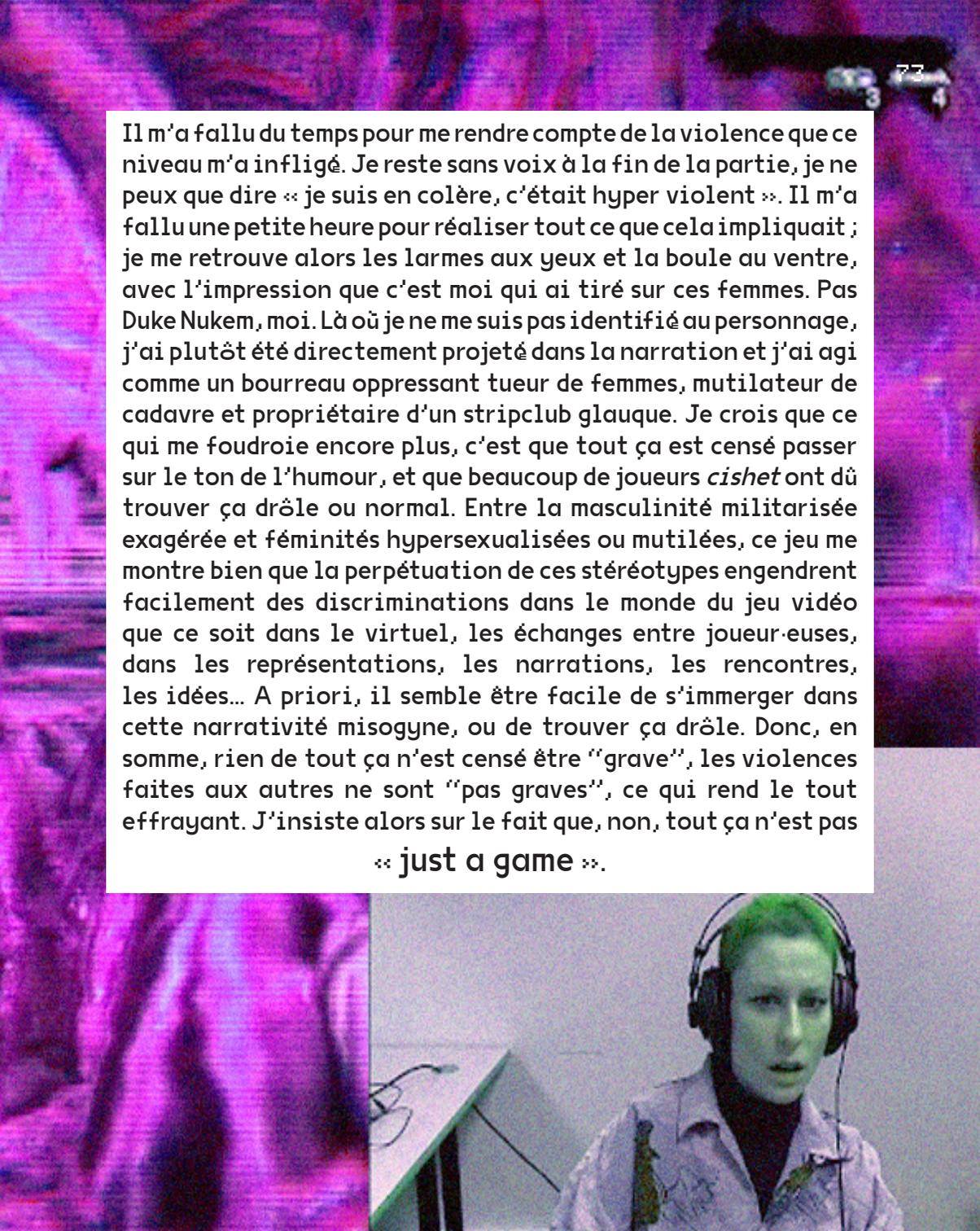
Tenter d'incarner la figure dominante, de comprendre le joueur présumé cis hétéro, ou conclure avec *Duke Nukem Forever*

J'ai mentionné plus haut le jeu vidéo *Duke Nukem Forever* (2011). C'est un stéréotype même des jeux dit "masculins". Le public ciblé est clairement les hommes et les jeunes garçons *cishet*, et base son humour sur des blagues de cul, misogynes, beaufs, pipi caca, sexistes, en bref, un humour de "gros mec viril" qui sait rire de tout et qui se plaint qu'aujourd'hui on ne peut plus rire de rien. En terme de représentations masculines et féminines, nous sommes sur quelque chose de machiste et binaire avec l'homme fort, sauveur, sexy et sexiste contrairement aux femmes bêtes, sexy mais seulement pour l'homme (surtout le joueur) et qui demandent à être sauvées. Pas étonnant que ce genre de jeu puisse engendrer plus tard des idées discriminantes chez les jeunes joueurs masculins, puisque les femmes n'existent que pour eux et importent peu dans le jeu. Je me suis demandé si, en tant que personne queer, je pouvais m'identifier ou au moins me projeter dans ce personnage. J'y ai donc joué pendant environ 6h sur plusieurs jours, et même en l'espace de ce court temps, ce fut violent. Il ne me fallut pas énormément de temps pour me projeter dans le jeu malgré moi. C'est un jeu à la première personne, je

fais donc attention à mon entourage, je suis immergé assez rapidement à travers les actions que je produit directement dans le monde du jeu. Très vite, je commence à dire « je » lorsque je veux exprimer une frustration *in game* (comme « je suis perdu », « je suis mort » ou « je vois rien »...). Bien qu'il y ait une forme d'incorporation dans le jeu, je ne ressens pas d'identification au personnage de Duke. Dès qu'il parle, fait une remarque, une blague, je ne ressens ni attachement ni identification. Ceci dit, je contrôle son corps et je navigue avec son corps dans le monde virtuel à travers lequel je perçois l'espace du jeu ; ces mouvements sont les miens et vice versa. En jouant ce jeu vidéo, je ne me sens pas à l'aise. Je me sens mal face aux blagues, je trouve le jeu mauvais, long, lourd, et je me sens physiquement malade ; que ce soit inconscient ou simplement le mouvement de la caméra, ce jeu me donne la gerbe. Petit à petit j'arrive à m'y faire, jusqu'au moment qui m'a foudroyé. Je me retrouve dans le nid de la mère alien, là où se trouvent toutes les femmes qui ont été enlevées. Elle servent d'hôtes pour les œufs des aliens et sont prêtes à éclore. Elles appellent à l'aide, gémissent, ont mal, sont nues et vulnérables. Je me rend compte qu'il est possible, voire stratégique de leur tirer dessus où de les frapper pour qu'elles n'éclosent pas. Je me retrouve donc à tirer sur des femmes et Duke dit « Sorry babe, it's better this way ». Et si je ne leur tire pas dessus, leurs corps explosent et laissent sortir des dizaines d'aliens. Je doit également tirer sur des cadavres inertes qui pendent comme des marionnettes pour récupérer leurs armes et explosifs. Cette violence me laisse sous le choc, je ne sais plus quoi dire, mais je continue tout de même de jouer. J'ai comme une impression de détachement de moi-même, je réalise la violence que ça engendre mais je dois continuer à jouer pour

terminer le niveau et tuer tous les aliens. Puis, lorsque je gagne contre le boss du niveau (soit la mère alien), Duke s'évanouit et se met à rêver de son strip club, dans lequel il doit trouver une capote, du popcorn et un dildo pour avoir droit à un lap dance avec une stripteaseuse. Le strip club est glauque, sombre, sale, il y a une salle de vide qui insinue le meurtre d'une TDS. Une fois que tous les objets sont trouvés, le joueur (dans ce cas, moi), a le droit à une séance de lap dance sous prétexte de récompense pour sa victoire contre la mère alien.





Il m'a fallu du temps pour me rendre compte de la violence que ce niveau m'a infligé. Je reste sans voix à la fin de la partie, je ne peux que dire « je suis en colère, c'était hyper violent ». Il m'a fallu une petite heure pour réaliser tout ce que cela impliquait ; je me retrouve alors les larmes aux yeux et la boule au ventre, avec l'impression que c'est moi qui ai tiré sur ces femmes. Pas Duke Nukem, moi. Là où je ne me suis pas identifié au personnage, j'ai plutôt été directement projeté dans la narration et j'ai agi comme un bourreau oppressant tueur de femmes, mutilateur de cadavre et propriétaire d'un stripclub glauque. Je crois que ce qui me foudroie encore plus, c'est que tout ça est censé passer sur le ton de l'humour, et que beaucoup de joueurs *cishet* ont dû trouver ça drôle ou normal. Entre la masculinité militarisée exagérée et féminités hypersexualisées ou mutilées, ce jeu me montre bien que la perpétuation de ces stéréotypes engendrent facilement des discriminations dans le monde du jeu vidéo que ce soit dans le virtuel, les échanges entre joueur-euses, dans les représentations, les narrations, les rencontres, les idées... A priori, il semble être facile de s'immerger dans cette narrativité misogyne, ou de trouver ça drôle. Donc, en somme, rien de tout ça n'est censé être "grave", les violences faites aux autres ne sont "pas graves", ce qui rend le tout effrayant. J'insiste alors sur le fait que, non, tout ça n'est pas « just a game ».



Bibliographie

- Derek Burrill, *Die Tryin' : video games, masculinity, culture*, New York : Peter Lang Publisher, Inc. 2008.
- Justine Cassell et Henry Jenkins (sous la direction de.), *From Barbie to Mortal Kombat*, The MIT Press, 1998.
- Agnes de Cayeux et Cécile Guibert, *Second Life un Monde Possible*, Ed. Les Petites Mains, 2007.
- Raewyn Connell, *Masculinities*, Cambridge, Polity Press, 2005.
- Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C., *Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis*. In E. Cole & J. H. Daniel (Eds.), *Featuring females: Feminist analyses of media* (pp. 115–130). American Psychological Association, 2005.
- Jessie Cameron Herz, *Joystick Nation : how videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds dans Cybersociety ; Computer-Mediated Communication and Community*, de Mary Fuller et Henry Jenkins, édité par Steve Jones, Sage Publications Ltd, 1995.
- Stephen Kline, Nick DyerWitheford, Greig de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal; London: McGill-Queen's University Press, 2003.

- Matthew Thomas Payne et Nina B. Huntemann (Eds.), *How to Play Video Games*, New York University Press, 2019.

-Annick Rivoire, Agnes de Cayeux et Ultralab, « *C'est une sexualité de Groupe* », Pop'Lab, no. 4, 2007.

-Anne-Marie Schleiner, *Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games* Leonardo, 2001

- Ralph Schroeder & Ann-Sofie Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, Springer, Dordrecht, 2006.

- Sherry Turkle, «Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs», *Mind, Culture, and Activity*, vol. 1, no. 3 Eté, 1994.

- Xanthie Vlachopoulou, « Le héros virtuel comme révélateur de fantasmes archaïques à l'adolescence », *Dialogue*, vol. 203, no. 1, 2014.

Sitographie

- Isabelle Collet, « Fanny Lignon (dir.), Genre et jeux vidéo. Presses universitaires du Midi, Toulouse, 2015, 268 pages », Travail, genre et sociétés, 2017/1 (n° 37), p. 199-202.: [<https://www.cairn.info/revue-travail-genre-et-societes-2017-1-page-199.htm?contenu=article>]

- Fat ugly or Slutty : [<http://fatuglyorslutty.com/>]

- Eli Linden, Contrôle de l'apparence de votre avatar, Community.secondlife.com : [<https://community.secondlife.com/knowledgebase/base-de-connaissances/contr%C3%B4le-de-l%E2%80%99apparence-de-votre-avatar-r1388/>]

- Mar_Lard, Joystick : apologie du viol et culture du machisme, cafaitgenre, 2012 : [<https://cafaitgenre.org/2012/08/18/joystick-apologie-du-viol-et-culture-du-machisme/>]

- Anita Sarkeesian, Lingerie is not Armor, Tropes vs. Women in Video Games : [https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88&list=PLn4ob_5_ttEaZWIYcx7VKiFheMSEp1gbq&index=7&t=289s]

- Sofia, Game Spectrum, Qui sont les joueurs de jeu vidéo ?- Documentaire : [https://www.youtube.com/watch?v=_sUvKvoK9I8]

- Morgane Tual, Absurde, créatif et débauché : dix ans après, « Second Life » est toujours bien vivant, lemonde.fr, 2016 : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/28/absurde-creatif-et-debauche-dix-ans-apres-second-life-est-toujours-bien-vivant_4909910_4408996.html]

- Angela Washko, The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft: [<https://angelawashko.com/section/300206-The-Council-on-Gender-Sensitivity-and-Behavioral-Awareness-in-World-of-Warcraft.html>]

Merci à Gwen, Nour, Mathilde, Celia, et Romane d'avoir pris le
temps pour les interviews.
Merci à Ulysse, Mehdi et Clément.

Typographie VG5000 : Copyright © 2015-2018, Justin Bihan
<justin.bihan@gmail.com>, license : <http://scripts.sil.org/OFL>