



## Les représentations des femmes dans les jeux vidéo



# Table des matières

<b>Table des matières</b>	2
<b>Contexte</b>	3
<b>Public</b>	3
<b>- Activité 1 : devine mon personnage -</b>	4
Objectifs	4
Durée	4
Matériel	4
Déroulement	4
<b>- Activité 2 : Batman et Catwoman -</b>	5
Objectifs	5
Durée	5
Matériel	5
Déroulement	5
<b>- Activité 3 : Analyse de personnages et discussion -</b>	6
Objectifs	6
Durée	6
Matériel	6
Déroulement	6
<b>- Activité 4 : Création de personnages -</b>	7
Objectifs	7
Durée	7
Matériel	7
Déroulement	7
<b>Prolongements, ressources et réflexions</b>	9

## **Contexte**

Le jeu vidéo a longtemps été un milieu masculin. Par conséquent, beaucoup de ses codes sont soumis au *male gaze* : le regard masculin. Autrement dit, de nombreux éléments sont mis en scène de sorte à plaire à un public d'hommes hétérosexuels.

Cette activité vise à déconstruire les stéréotypes qui peuplent le jeu vidéo au sujet des femmes, et demande aux apprenant·es de proposer des alternatives au design des personnages féminins.

L'idée est d'explorer la représentation des genres, en particulier des femmes, et de comprendre ce que le jeu vidéo fait de problématique, d'en discuter, et d'essayer de fournir des solutions potentielles.

## **Public**

Cette activité s'adresse à un public d'adolescents, de préférence mixte afin d'avoir une discussion entre des personnes de genres et de cultures différents. L'une des vidéos proposées, facultatives, est en anglais et sans sous-titres en français.

# - Activité 1 : devine mon personnage -

## Objectifs

Activité brise-glace, permet d'avoir un avant-goût de la culture ludique de chacun·e

## Durée

20 min

## Matériel

## Déroulement

Cette activité peut servir de brise-glace mais sert également à introduire le sujet. Chaque apprenant·e doit décrire son personnage préféré sans le nommer, et le reste du groupe doit trouver de qui iel parle. À chaque personnage trouvé, l'animateur·rice classe les personnages en fonction du genre au tableau ou sur une présentation, sans nommer les catégories. Voici un exemple :

## Classons nos personnages

- **Mario** (Homme, casquette rouge, vêtements bleus, moustache)
- **Ja Morant** (Il a des locks, grand de taille, basketteur, joue chez les Memphis des Grizzlies)
- **Son Goku** (Habits oranges, cheveux rouges, bleus, a une ceinture bleue)
- **Asta** (Classé 3è en popularité, trois épées, bandana noir, cheveux gris)
- **Gaara** (Homme qui se défend avec du sable)
- **Izuku** (Il a des cheveux verts, yeux verts)
- **Slave-Knight Gael**
- **Aurora** (Cheveux rouges longs, princesse, devient une femme)
- **Tifa** (Cheveux noirs très longs, yeux rouges)
- **Pikachu** (Un animal jaune)
- **Sonic** (Animal bleu)

Ensuite, demandez aux apprenant·es ce qu'ils remarquent par rapport au classement. Il y a de grandes chances, vu le nombre de personnages principaux masculins et l'audience des jeux vidéo en général, que ces personnages soient pour la plupart des hommes. Cela peut évidemment ne pas être le cas, ce qui n'est pas très grave. S'il y a une plus grande propension à aimer les personnages masculins, vous pouvez en discuter et essayer de comprendre les raisons liées à cela.

S'il y a une plus grande propension à aimer les personnages féminins, alors vous pouvez discuter de chacun des personnages et essayer de voir quel genre de personnages c'est. Leurs rôles, leur habillement, etc. Il semble peu probable qu'il y ait une majorité de personnages qui n'appartiennent pas à une de ces catégories.

## - Activité 2 : Batman et Catwoman -

### Objectifs

- Prendre conscience de ses propres biais par rapport aux stéréotypes de genres
- Comprendre ce qu'il y a de problématique dans les exemples suivants

### Durée

30 min

### Matériel

- Les vidéos de *Batman : Arkham Knight* suivantes
  - [Batman Arkham Knight - Saving Catwoman From Riddler](https://youtu.be/ZGCDTq_ZcYs?t=231)
  - [someone swapped the batman and catwoman character models...](#)

### Déroulement

Cette activité se divise en deux parties. La première consiste à regarder ce clip issu du jeu *Batman : Arkham Knight* : [https://youtu.be/ZGCDTq\\_ZcYs?t=231](https://youtu.be/ZGCDTq_ZcYs?t=231)

La séquence se déroule de 3:51 à la fin. Une fois visionnée, vous pouvez discuter avec les apprenant·es sur ce qu'ils ont vu en comparant Batman et Catwoman : leur démarche, leur gestuelle, leur voix, leur caractère...

Suite à cela, vous pouvez regarder cette version-ci de la même vidéo :

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

Dans cet extrait, les rôles ont été échangés, et vous pouvez poursuivre la discussion en l'alimentant de quelques questions en plus :

- Que penses-tu de cet échange ?
- Pourquoi est-ce si drôle, de cette manière ?

À partir de là, vous pouvez lancer une discussion sur les rôles des différents genres, et faire des parallèles entre la société et les jeux vidéo. Voici quelques pistes de discussion :

- Pourquoi est-ce que les personnages féminins sont représentés comme ça ?
- Est-ce que c'est fidèle à la réalité ?
- À qui s'adresse le jeu ? À qui veut-il plaire ?

## - Activité 3 : Analyse de personnages et discussion -

### Objectifs

- Analyser un personnage selon plusieurs critères
- Repérer les caractéristiques genrées, en particulier liées aux stéréotypes féminins

### Durée

1h

### Matériel

- Cette vidéo d'Anita Sarkeesian : [Body Language & The Male Gaze - Tropes vs Women in Video Games](https://www.youtube.com/watch?v=QPOla9SEdXQ)

### Déroulement

Cette activité consiste à observer des personnages de jeux vidéo et de les analyser selon différents angles : la posture, le mouvement, l'habillement et le rôle. Cette vidéo d'Anita Sarkeesian permet de voir que le mouvement notamment participe à transmettre des informations sur un personnage, et que ce n'est jamais innocent :

<https://www.youtube.com/watch?v=QPOla9SEdXQ>

Pour ce faire, nous allons nous pencher sur trois éléments :

- **Le physique**
  - Quel âge a le personnage ?
  - Quel type de corps a-t-elle ?
  - Que porte-t-elle comme vêtements et accessoires ?
- **Le mouvement et l'attitude**
  - La démarche du personnage est-elle particulière ?
  - Y a-t-il des éléments qui attirent ton attention dans son mouvement en général ? Ou dans certaines situations ? (combats, course, etc.)
  - Comment s'exprime le personnage ?
- **Le rôle**
  - Quel est son rôle dans l'histoire ?
  - Si on supprimait ce personnage, qu'est-ce qui changerait à l'histoire ?
  - Son rôle implique-t-il de prendre soin de quelqu'un ?

Ces trois éléments vont permettre d'analyser des personnages féminins. Le mieux serait de prendre des personnages issus de jeux que les apprenant·es connaissent, ce qui rendrait plus simple l'analyse du rôle dans l'histoire par exemple. Sinon, voici quelques personnages féminins relativement connus dans le monde du jeu vidéo :

- 2B, dans *Nier Automata*
- Ellie, dans *The Last of Us Part II*
- Miranda, dans *Mass Effect*
- Zelda, dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*
- Aloy, dans *Horizon Zero Dawn*
- Lara Croft, dans *Tomb Raider*

Une fois l'analyse faite, on peut lancer une réflexion sur les raisons d'être de ces personnages féminins, et les raisons pour lesquelles elles sont représentées comme ça. Ce qui est une bonne

occasion de parler du *male gaze* : c'est-à-dire le regard masculin. En d'autres termes, les personnages féminins sont en général faits de manière à plaire à un homme hétérosexuel.

## - Activité 4 : Création de personnages -

### Objectifs

- Réfléchir à des solutions aux problèmes de représentations dans les jeux vidéo
- Appliquer les solutions de manière pratique en conceptualisant un personnage

### Durée

1h30 - 2h

### Matériel

- De quoi écrire et dessiner...
- ... ou l'alternative numérique.

### Déroulement

La dernière activité consiste à créer des personnages féminins avec des physiques et des rôles plus variés. L'idée n'est pas de condamner les personnages qui correspondent à des standards de beauté, mais plutôt de ne pas avoir QUE ces personnages-là à l'écran. C'est la raison pour laquelle, dans l'activité précédente, il est intéressant de montrer aussi des personnages plus réalistes et pas sexualisés, comme Ellie.

Il est important aussi, nous pensons, de tenir compte du contexte. Un personnage sexualisé au milieu d'un champ de bataille fait moins sens que ce même personnage dans une situation intime. Ellie, dans *the Last of Us Part 2*, voit justement les deux situations.

Pour créer les personnages, nous allons former des groupes de 3 à 4 personnes. Ces groupes seront, de préférence, mixtes et variés. Comme le but est d'éviter de créer des personnages soumis au *male gaze*, il nous semble intéressant d'avoir des groupes dans lesquels il n'y a pas que des hommes. Ce qui renvoie également au fait que pour avoir de la diversité dans les médias, il est important d'avoir de la diversité dans les équipes qui créent les médias.

Une fois les groupes faits, on peut lancer un brainstorming de 30 min pour la conception du personnage.

Pour ce faire, vous pouvez reprendre la grille précédente, et tenter d'apporter des solutions, ou des alternatives, aux personnages rencontrés auparavant.

- **Le physique**
  - Quel âge a le personnage ?
  - Quel type de corps a-t-elle ?
  - Que porte-t-elle comme vêtements et accessoires ?
- **Le mouvement et l'attitude**
  - La démarche du personnage est-elle particulière ?
  - Y a-t-il des éléments qui attirent ton attention dans son mouvement en général ? Ou dans certaines situations ? (combats, course, etc.)
  - Comment s'exprime le personnage ?
- **Le rôle**

- Quel est son rôle dans l'histoire ?
- Si on supprimait ce personnage, qu'est-ce qui changerait à l'histoire ?
- Son rôle implique-t-il de prendre soin de quelqu'un ?

Puis, laissez 45 minutes pour créer une représentation graphique du personnage. Si le temps vient à manquer, une description physique exhaustive peut remplacer cette partie afin de prolonger la partie discussion qui suit.

Lorsque c'est fini, chaque groupe peut présenter son personnage aux autres, et vous pouvez profiter de cela pour discuter des améliorations potentielles à apporter à la représentation des personnages.



## **Prolongements, ressources et réflexions**

- L'excellent documentaire de Sofia - Game Spectrum : <https://www.youtube.com/watch?v=sUvKvoK9I8>
- Les interventions et travaux d'Anita Sarkeesian, qui est une des figures publiques les plus connues dans le domaine, et qui s'exprime souvent sur la représentation des personnages féminins.
- Le mémoire d'Ambre Willeme, sociologue de l'UCL qui a travaillé sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo : <https://dial.uclouvain.be/memoire/ucl/object/thesis:32241>