



# L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat

Fanny Lignon

## ► To cite this version:

Fanny Lignon. L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat. Sport et Genre. XIXème-XXème: objets, arts et médias, Vol. 4, L'Harmattan, p. 171 à 185, 2005, Espaces et Temps du Sport. hal-00424727

**HAL Id: hal-00424727**

**<https://hal.science/hal-00424727>**

Submitted on 1 Aug 2013

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Fanny Lignon**

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : [fanny.lignon@univ-lyon1.fr](mailto:fanny.lignon@univ-lyon1.fr)

LIGNON Fanny, « L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat », *Sport et Genre. XIXème-XXème*, Roger A. et Terret T. dir., éd. L'Harmattan, Paris, 2005, vol. 4, p. 171 à 185.

## L'IMAGE DE LA FEMME DANS LES JEUX VIDÉO DE COMBAT

### *Les jeux et les joueurs*

Le sujet peut surprendre dans le cadre d'un colloque consacré à l'histoire du sport. Les jeux vidéo constituent en effet un objet de recherche relativement récent qui, bien souvent, est encore perçu comme un mauvais objet. Il intéresse cependant de plus en plus de disciplines. Des spécialistes des médias, des économistes, des sociologues, des psychologues, des ethnologues proposent aujourd'hui des approches spécifiques qui constituent un faisceau de réflexion particulièrement riche.

Sports et jeux vidéo entretiennent des relations complexes. Des recherches récentes interrogent la pratique sportive de ces nouveaux loisirs et le rapport au corps qu'ils induisent.<sup>1</sup> D'autres questions attendent d'être défrichées, qui porteraient, par exemple, sur les modalités d'adaptation à l'oeuvre dans les simulations sportives.

Dominique Pasquier et Josiane Jouët ont publié en 1999, dans la revue *Réseaux*, les résultats de leur enquête sur les jeunes de 6 à 17 ans et la culture de l'écran.<sup>2</sup> Les chiffres sont éloquentes. Qu'il s'agisse de l'équipement en consoles de jeux, de la fréquence ou du temps de pratique, les garçons arrivent largement en tête.<sup>3</sup> En fin de leur étude, les auteurs écrivent : « *L'usage des écrans digitaux accuse des écarts importants entre filles et garçons* ».

---

<sup>1</sup> Fichez, Elisabeth et Noyer, Jacques (sous la direction de), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Conseil Scientifique de l'Université Charles de Gaulle Lille 3, 2001.

<sup>2</sup> Pasquier, Dominique et Jouët, Josiane, Les jeunes et la culture de l'écran, enquête nationale auprès des 6-17 ans, in *Réseaux*, n°92-93, 1999.

<sup>3</sup> Equipement en console de jeux : garçons : 66 %, filles 47 %. Pratique journalière : garçons : 34 %, filles : 18 %. Temps de pratique supérieur à deux heures d'affilée : garçons : 30 %, filles : 11 %.

Il faut néanmoins moduler cette conclusion en fonction des logiciels. Le public de *Quake*<sup>4</sup> n'est pas celui de *The Sim's*<sup>5</sup>. Gentiane Lenhard (*Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?*) a demandé à 71 adolescents de 11 à 16 ans (31 filles et 40 garçons) de citer quatre de leurs jeux préférés.<sup>6</sup> Les jeux de combat arrivent en troisième position de leur palmarès avec 14 citations, 11 de la part des garçons contre 3 de la part des filles. Le phénomène précédemment observé apparaît ici encore amplifié.

Si les joueurs sont rarement des joueuses, les femmes sont également minoritaires au sein même des productions vidéo ludiques. Une rapide analyse statistique suffit à le démontrer. Les héros des jeux vidéo sont souvent des monstres ou des machines asexués ; et lorsqu'ils sont humains, la parité est loin d'être respectée. Pour une Lara Croft, combien de clones de Schwarzenegger !

Partant de ces constats, nous avons choisi, de nous intéresser aux occurrences du genre féminin dans l'univers des jeux vidéo. Quelles images féminines ces programmes proposent-ils à des jeunes gens qui, par définition, sont en cours de construction sexuelle ? Pour une meilleure visibilité des résultats, nous avons décidé d'étudier une catégorie de jeux bien particulière et à connotation résolument virile : les jeux de combat.

### ***Principes et évolution des jeux vidéo de combat***

Les jeux vidéo sont en réalité bien mal nommés. De fait, l'expression ne reflète nullement la spécificité de ce qu'elle est censée désigner. Il serait trop long de confronter ici point à point l'ensemble des définitions que proposent les chercheurs qui ont publié sur ce sujet (Laurent Tremel<sup>7</sup>, Mélanie Roustan<sup>8</sup>, Sébastien Genvo<sup>9</sup>). Nous retiendrons que tous s'accordent sur la nécessaire coprésence des trois mêmes paramètres fondamentaux. Pour qu'il y ait jeu vidéo, il faut qu'il y ait, simultanément, système informatique, interface d'entrée et de sortie, et pratique ludique.

Alain et Frédéric Le Diberder ont tenté d'établir une typologie des jeux vidéo.<sup>10</sup> Ils ont défini trois catégories : les jeux d'action, les jeux de simulation et les jeux de réflexion. Les jeux de combat se situent à la frontière de l'action et de la simulation, mais la plupart relèvent de la première catégorie.<sup>11</sup> C'est la catégorie la plus populaire. D'un point de vue économique, elle représente environ 3/4 du marché. On y trouve regroupés les jeux de réflexes, les jeux de plate-forme, les jeux de tir, les jeux de sport, et les jeux de combat. Notons qu'à l'origine ces jeux étaient conçus pour les salles spécialisées (salles d'arcade), ce qui explique certaines de leurs caractéristiques. Ils se veulent tout public, leur prise en main est simple et les parties sont relativement brèves. On joue seul contre l'ordinateur, ou à deux, l'un contre l'autre.

---

<sup>4</sup> *Quake*, id Software, 1996.

<sup>5</sup> *The Sim's*, Electronic Arts, 2000.

<sup>6</sup> Lenhard, Gentiane, *Faut-il avoir peur des jeux vidéo*, Paris, ESF, 1999.

<sup>7</sup> Tremel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, 2001.

<sup>8</sup> Roustan, Mélanie (sous la direction de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'harmattan, 2003.

<sup>9</sup> Genvo, Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'harmattan, 2002.

<sup>10</sup> Le Diberder, Alain et Le Diberder, Frédéric, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 1998.

<sup>11</sup> Les quelques titres qui appartiennent à la deuxième catégorie, principalement des jeux de boxe, adoptent un traitement sans fantaisie qui vise au réalisme.

Les jeux de combat sont nés au début des années 80. Ils se sont développés en prenant le prétexte du sport. Sur PC, des titres comme *Karate Kid* et *Budokan* ont ouvert la voie. Au milieu des années 80, le genre est en plein essor. Les machines sont désormais capables de représenter le corps humain de façon crédible. Sur Commodore 64, on trouve plus d'une dizaine de titres de jeux de combat (dont *Kung Fu Master* et *The Way of Exploding Fist*). Sur console, Nintendo puis Sega développent le thème de la bagarre de rue (*Street Fighter II*, *Street of Rage*). Le prétexte sportif semble peu à peu s'effacer. Les jeux de combat deviennent de plus en plus violents et vont jusqu'à provoquer de véritables polémiques (*Mortal Kombat*<sup>12</sup>). L'innovation suivante est technologique. Les "versus"<sup>13</sup> sont désormais réalisés en 3D. Les programmeurs cherchent le réalisme grâce à l'illusion de la profondeur et du volume (*Tekken*<sup>14</sup> pour Playstation). Aujourd'hui, le genre a atteint sa vitesse de croisière. Les créateurs innovent en proposant aux joueurs de nouveaux personnages et de nouveaux décors. Ils recherchent toujours plus de précision, de fluidité et de rapidité. Ils améliorent en somme ce qui existe déjà. Dernière innovation en date, une interface d'entrée, sortie en France en décembre 2003, répondant au nom de "Fighting Arena". Il s'agit d'un tapis tactile flanqué de deux poteaux dotés de capteurs. Les mouvements du joueur, qui frappe des pieds et des poings dans le vide, sont reproduits par le personnage qu'il incarne à l'écran. Le combat virtuel renoue avec l'activité physique et sportive ! Il devient alors difficile de déterminer qui du sport ou du jeu vidéo sert de prétexte à l'autre.

Les scénarios des jeux de combat sont généralement assez simples. Le joueur choisit d'incarner l'un des personnages que lui propose le logiciel et doit terrasser, les uns après les autres, tous les adversaires qui lui sont opposés. Les combats se font à main nue, parfois à l'arme blanche. Il faut vaincre des antagonistes qui sont de plus en plus forts. Les assauts s'enchaînent d'ordinaire sous le prétexte d'une trame narrative minimale (tournoi d'arts martiaux, lutte du bien contre le mal, bataille contre une organisation criminelle).

Chaque personnage du jeu est en principe associé de manière privilégiée à un décor qui représente en quelque sorte sa nation virtuelle. La variété des lieux est donc en partie fonction du nombre de personnages. On distingue a priori trois types d'aires de combat : fermées (ring de boxe, sommet d'un building), semi-ouvertes (base militaire, temple bouddhique), ouvertes (terrain vague, clairière). En réalité, que les cordes soient ou non matérialisées, tous ces espaces sont fermés. Il est la plupart du temps impossible de passer d'un décor à l'autre au cours d'un match. Tout se passe comme si les opposants étaient enfermés dans un même lieu jusqu'à l'issue du combat. La victoire seule donne accès à un autre décor, dont la découverte constitue un élément de récompense.

Les héros des jeux vidéo de combat sont parfois des monstres, humanoïdes, animaloïdes ou roboïdes. Lorsqu'ils sont humains, ce sont généralement des hommes, plus rarement des femmes. La plupart des personnages « jouables » possèdent une carte d'identité, consultable dans le jeu ou dans son mode d'emploi. Les qualités traditionnellement mentionnées sont la nationalité, la profession, l'âge, la taille, le poids, les mensurations et le style de combat. Pour les hommes, les bras musculeux sont de

---

<sup>12</sup> *Mortal Kombat*, Acclaim, 1993.

<sup>13</sup> Le terme désigne les jeux de combat qui permettent à deux joueurs de s'affronter.

<sup>14</sup> *Tekken*, Namco, 1991.

rigueur. Leurs tenues vestimentaires, plus ou moins fantaisistes, s'inspirent souvent de celles portées par les pratiquants de sports de combats (short de boxe, kimono de karaté, veste et pantalon de kung fu). Elles disent parfois la profession du combattant (soldat, samouraï ou mauvais garçon).

Le joueur commande au personnage qu'il a choisi par l'intermédiaire d'une manette de jeu. Il transmet ses décisions grâce à un pavé directionnel (déplacements et niveaux d'attaques) et une série de boutons (types de coups). La combinaison d'impulsions prédéterminées permet de réaliser des coups spéciaux (saisies, projections). Si la prise en main des jeux de combat est facile, il est très difficile d'atteindre à l'expertise.

### ***Combats fictifs et sports virtuel***

Avant d'aller plus loin, il convient de s'interroger plus précisément sur les rapports qu'entretiennent sports de combat et jeux vidéo de combat. La présence d'un règlement semble fondamentale dans un cas comme dans l'autre<sup>15</sup>, même s'il existe de nombreux points de dissemblances entre les protocoles réels et virtuels. Les combats vidéo ludiques sont toujours brefs. Ils se déroulent en deux ou trois rounds chronométrés. La victoire s'obtient au KO ou aux points. Il est impossible de sortir de l'aire de combat, et la notion de coup interdit n'existe pas. Il en est de même des catégories (âge, sexe, poids). Les combats sont "open". Hommes, femmes et monstres luttent ensemble ! Les jeux vidéo de combat sont donc régis par un règlement relativement élargi. Certains grands principes n'en demeurent pas moins. Les combats sont toujours duels, les adversaires s'opposent toujours à armes égales.<sup>16</sup>

Sauf exception (jeux dédiés au catch et à la boxe anglaise), les versus sont tous pluridisciplinaires. A un personnage correspond un style de combat. Les styles les plus représentés sont la boxe américaine, la boxe thaïlandaise, le karaté, le kung fu, le tai chi chuan et la capoeira. Le jeu propose donc d'organiser des combats entre des adversaires qui ne pratiquent pas la même discipline.<sup>17</sup> Chaque personnage dispose de coups réalistes, mais aussi de coups spéciaux, magiques (déplacements éclairs, bras et jambes extensibles, projection de boule de feu...)

Les jeux vidéo de combat étant avant tout des jeux, ils n'ont évidemment pas tout à fait les mêmes finalités que les sports dont ils s'inspirent. Ils sont adaptation, transposition ludique. La pratique sportive, le geste sportif, y apparaissent altérés, détournés. Comme dans les films de kung fu, l'aspect spectaculaire est privilégié au détriment de la vraisemblance.

Au delà de la volonté de réactiver la dimension guerrière des sports de combat, ces programmes informatiques expriment un fantasme, le désir de réinjecter des compétences sportives dans la "vie réelle". La réalisation de ce rêve passe par l'abolition d'un certain nombre de règles jugées irréalistes (catégories de poids, séparation hommes femmes, séparation des styles de combat).

---

<sup>15</sup> Le jeu vidéo, par définition, est un univers de règles. De fait, il est impossible de rien faire qui n'ait été prévu par les programmeurs.

<sup>16</sup> Jamais on ne verra d'arme à feu dans un jeu de combat.

<sup>17</sup> Une formule qui n'est pas sans rappeler les combats organisés dans le cadre de l'Ultimate Fighting Championship.

L'interactivité modifie en profondeur notre rapport au sport. Elle permet en effet à tout un chacun d'accéder sans grand effort à des capacités physiques et à un savoir faire sportif exceptionnel. Il suffit d'appuyer sur quelques boutons pour réaliser par procuration les enchaînements les plus sophistiqués.<sup>18</sup> Un entraînement digital minimal permet de goûter instantanément aux joies de la compétition, à l'émotion qui accompagne la victoire ou la défaite. Mais perdre et gagner signifient-t-il encore quelque chose dès lors qu'il est possible de recommencer ?

### ***Les femmes dans les jeux vidéo de combat***

Les jeux d'arcades étant plus nombreux sur console que sur PC, nous avons restreint notre étude aux logiciels destinés à ce type de plate-forme. Pour que notre corpus soit significatif, nous nous sommes intéressés aux jeux compatibles avec la console la plus vendue au monde, la Playstation (1 et 2) de Sony.<sup>19</sup> Avec ses huit ans d'existence, cette machine fait preuve d'une longévité certaine, ce qui permet d'observer une éventuelle évolution des représentations.

Il est difficile d'avoir accès à l'ensemble des jeux édités pour une console. Nous avons donc choisi de travailler à partir des "CD de démo" joints aux publications Playstation Magazine 1 et Playstation Magazine 2. Ces CD sont aux jeux vidéo ce que les bandes annonces sont au cinéma, ce qui implique de ne jamais perdre de vue leur caractère publicitaire. Ils permettent au joueur de tester les différents programmes en les essayant partiellement. Notre corpus n'est donc pas exhaustif, mais il n'en reste pas moins important. Nous avons examiné 55 CD de démonstration PS1 parus entre 1995 et 2000 et 49 CD PS2 parus entre 2000 à 2004. Parmi ces 800 programmes, nous avons trouvé 36 jeux de combats, 18 pour la PS1 et 18 pour la PS2.

Les jeux de combat appartenant à la catégorie des jeux de simulation ne proposent que des personnages de sexe masculin. Ceux qui appartiennent à la catégorie des jeux d'arcade donnent toujours au joueur la possibilité de choisir s'il veut s'incarner dans un homme ou une femme. Plus le jeu est récent, plus le choix est grand. 27 % des personnages mis en scène dans les jeux édités pour la PS1 (1995-2000) étaient des femmes. Ce chiffre a augmenté avec la PS2 (2000-2004) pour atteindre les 37 %. Citons pour mémoire le score d'une console de la génération précédente, la SNES de Nintendo (1991-1997), qui ne dépassait pas les 12 %. La présence féminine dans les jeux de combat est donc en constante progression. Ce phénomène s'observe également en interne, au sein même des séries (*Street Fighter*, *Dead or Alive*, *Bloody Roar*).

Il nous faut maintenant nous interroger sur les identités féminines en jeu. Les combattantes portent la plupart du temps des noms et prénoms asiatiques ou anglo-saxons.<sup>20</sup> Très typés dans leur consonances,

---

<sup>18</sup> On notera que les jeux vidéo de combat ne distinguent pas les coups réalistes des coups magiques. Ils se réalisent selon les mêmes modalités et ont le même statut. Peut-être faut-il voir derrière ce parti pris une conception particulière du geste sportif, qui serait perçu comme une sorte de geste magique, sublime.

<sup>19</sup> Nous considérerons que la PS1 et la PS2 sont une seule et même machine, car si la PS2 est censée succéder à la PS1, elle continue néanmoins d'en accepter les logiciels.

<sup>20</sup> Exemples de noms et prénoms à consonance japonaise : Aoi Umenokuji (*Virtua Fighter 4*, Sega, 2003), Kasumi (*Dead or*

réels ou imaginés, ils disent immédiatement et sans ambiguïté la nationalité de leur propriétaire. Mais souvent, ils disent aussi son sexe. Presque tous les prénoms anglo-saxons se terminent en effet par un "a", son qui, pour les occidentaux, est perçu comme marquant le féminin. Les prénoms et patronymes japonais, quant à eux, se réfèrent souvent à des éléments de nature, plantes ou fleurs.

Les principales nations représentées sont le Japon et la Chine, berceaux des arts martiaux, et les Etats-Unis. Dans les jeux de combat, on est américain ou asiatique. Le fait s'explique aisément si l'on considère l'origine de ces jeux et les pays auxquels ils sont prioritairement destinés.<sup>21</sup>

Les fiches d'identification des personnages mentionnent presque toujours l'âge des protagonistes plutôt que leur date de naissance. L'information, ainsi, est plus fiable, et évite le vieillissement. Pour les femmes, le chiffre est systématiquement compris entre 19 et 22 ans. Dans quelques cas figure, coquetterie virtuelle oblige, la mention "no data". Dans les jeux de combat, les filles sont toujours jeunes. Par comparaison, la moyenne d'âge est plus élevée chez les hommes (26 ans). L'un des personnages masculins affiche même l'âge canonique de 54 ans...

La taille, le poids et les mensurations des protagonistes filles et garçons sont également précisés. Citons en exemple les fiches de Kasumi<sup>22</sup> (1,61 m - 47 kg - 89 cm - 51 cm - 89 cm), Sarah<sup>23</sup> (1,73 - 55 kg - 90 cm - 57 cm - 90 cm) ou encore Li Mei<sup>24</sup> (1,80 m - 54 kg). Les chiffres indiqués flirtent avec la très fameuse séquence 90 60 90. Ces proportions soi-disant idéales conviennent peut-être pour un mannequin, mais elles ne correspondent certainement pas à la morphologie d'une combattante. Par ailleurs, d'un point de vue sportif, seuls le sexe et le poids entrent en ligne de compte. A quoi bon connaître le tour de taille, le tour de hanche et le tour de poitrine de son adversaire ? On pourra objecter que ces données figurent également dans les fiches des personnages masculins. Gageons toutefois qu'il s'agit là d'une petite astuce destinée à légitimer la présence de ces informations au sujet des femmes...

Les "activités professionnelles" exercées par nos héroïnes sont relativement variées. Etudiante, ninja, catcheuse professionnelle, tueur à gage, agent de protection de la nature... Autant d'occupations qui connotent l'action, le combat. Il en va exactement de même pour les hommes, qui sont gardes du corps, policiers ou instructeurs d'arts martiaux.

Ultime information, le style de combat. Si l'on se réfère à leurs fiches, les femmes pratiquent le catch, l'aïkido, l'aïki-jujitsu, le tai chi chuan, le ninjutsu, le combat au poing, le koppo, le taikyoku ken, le ba ji quan et le lui he ba fa. Tous ces arts martiaux existent. Cependant, mis à part le catch, l'aïkido et le

---

*Alive*, Tecmo, 1998), Tatsumi (*Bushido Blade*, Light Weight, 1997), Setsuna Saiguki (*Evil Zone*, Yuke's, 1999). Exemples de noms et prénoms à consonance chinoise : Paï Chan (*Virtua Fighter 4*, Sega, 2003), Li Mei (*Mortal Kombat 3*, Midway, 1995), Lei Fang (*Dead or Alive*, Tecmo, 1998), Maï (*Fatal Fury*, SNK, 2000). Exemples de noms et prénoms à consonance anglo-saxonne : Nina Williams (*Tekken 2*, Namco, 1996), Sarah Bryant (*Virtua Fighter 4*, Sega, 2003), Tina Armstrong (*Dead or Alive*, Tecmo, 1998), Milena (*Destrega*, Koei, 1999), Cassandra (*Soul Calibur 2*, Namco, 2003), Sonya (*Mortal Kombat 3*, Midway, 1995).

<sup>21</sup> Signalons en passant que les jeux de combat prennent en compte les américains, hommes et femmes, d'origine asiatique. La série des *Tekken*, par exemple, met en scène un jeune asiatique devenu policier new yorkais ainsi qu'une certaine Michelle Chang.

<sup>22</sup> *Dead or Alive*, Tecmo, 1998.

<sup>23</sup> *Virtua Fighter 4*, Sega, 2003.

<sup>24</sup> *Mortal Kombat 3*, Midway, 1995.

taï chi chuan, ils sont relativement confidentiels. Les personnages masculins pratiquent quant à eux des sports de combat plus classiques (boxe thaïlandaise, lutte, karate, kempo, judo). Faut-il voir dans cette répartition une marque de sexisme ? Comme si les filles étaient incapables de gagner un combat en pratiquant un style connu. Comme s'il fallait qu'elles aient recours à des styles différents, rares, étranges.<sup>25</sup>

Les jeux vidéo de combat sont a priori le lieu de toutes les outrances dans les représentations masculines et féminines. Les hommes étant des caricatures de virilité, on s'attend à ce que les femmes, à leur instar, soient des caricatures de féminité. Et donc à ce qu'elles ne soient affublées d'aucun élément de masculinité. Or, cela n'est pas tout à fait vrai. Incontestablement femmes de par leur apparence, elles agissent en fait exactement comme leurs collègues masculins. Elles ont les mêmes objectifs, la même manière de se confronter aux problèmes, la même manière de les résoudre. Elles donnent des coups, elles en reçoivent. Il faut toujours combattre, il n'y a jamais d'alternative. En refusant aux femmes un comportement spécifique, les jeux de combat leur confèrent de la masculinité. Cette dichotomie entre l'apparence et le comportement dénote une certaine conception du genre féminin. Une femme ne serait jamais qu'un homme dans un corps de femme. Explication simpliste, certes, mais susceptible de rassurer bien des jeunes garçons !

Les corps des combattantes virtuelles présentent des formes en rapport avec leurs mensurations. Elles ont des hanches, des seins, des fesses. L'ambiguïté sexuelle n'est pas de mise. Toutes sont bâties selon un canon identique : longues jambes et taille de guêpe. Seuls les visages changent, un peu comme celui des poupées Barbie. Et il en est ainsi depuis que ces jeux existent. Les seules évolutions résident dans la qualité graphique des représentations et dans les remaniements censés transposer les fantasmes pour les mettre à la mode du jour. Les poitrines, par exemple, sont plus opulentes que celles d'autrefois. Les jeux de combat proposent donc au joueur un modèle féminin unique et stéréotypé. En cela, ils sont loin d'être innovants !

La mise en scène de ces corps appelle quelques remarques. Les personnages hommes et femmes sont systématiquement cadrés plus serrés hors des combats (avant et après) qu'au cours de la lutte. Pendant les assauts, les corps sont toujours montrés dans leur entièreté. Les plans sont donc plus larges quand l'action est plus intense. Ce traitement, a priori paradoxal, permet en fait au combat d'être lisible. Il témoigne aussi d'une certaine pudeur, car il laisse le spectateur joueur à distance.

La garde robe des combattantes est plutôt bien garnie. Elle comporte des robes et des jupes fendues jusqu'à la taille, des pantalons et des shorts particulièrement ajustés, des bodys et des brassières très près du corps. Les couleurs sont généralement peu discrètes (rouge vif, bleu électrique, vert fluo), les formes sont souvent excentriques et les assemblages fréquemment osés. Citons pour exemple quelques tenues vues dans *Tekken 4*<sup>26</sup> : un pantalon doté d'une jambe longue et d'une jambe courte porté avec une mini brassière, une salopette moulante en peau de zèbre portée avec un bonnet de fourrure blanche. On croirait assister à un défilé de mode ! Les logiciels d'avant ne proposaient qu'un costume par personnage. Ils en

---

<sup>25</sup> On notera que rien n'est dit sur la situation de famille des combattantes. Mais on les devine célibataires et sans enfant, libres. A conquérir ?

<sup>26</sup> *Tekken 4*, Namco, 2001.

proposent aujourd'hui sept ou huit, au choix, et dans différentes couleurs. (Les jeux de combat, sous couvert de bagarre, permettent aux garçons de jouer à la poupée !)

Tous ces vêtements ont un point commun. Ils sont à la fois sexy et résolument féminins. Dans les jeux de combat, les habillements unisexes n'ont pas droit de cité. Les formes épousent les corps et les mettent en valeur. Ils laissent même, par endroit, des bribes de peau dénudée (bras, jambes, nombrils). Nous citerons un exemple extrême. Dans la série des *Bloody Roar*, les combattants ont la faculté de se transformer en animaux. Tigres et autres prédateurs pour les garçons, lapins roses façon Play Boy pour les filles...<sup>27</sup>

Autre caractéristique de ces vêtements, ils sont particulièrement inadaptés. Contrairement aux hommes, les femmes n'ont pas droit aux tenues de sport (shorts de boxe et autres kimono). Elles portent même des tenues peu compatibles avec l'activité qui leur est demandée. Que penser, par exemple, de la pratique des arts martiaux en robe longue !

Enfin, les vêtements proposés caractérisent socialement les protagonistes. On repère aisément quelques types récurrents et qui prêtent aux fantasmes. Côté japonais : la fille de samouraï, l'écolière, la geisha. Côté américain : la "Fitness girl", la femme soldat, la prostituée.

Deux types de gestes sportifs sont à la disposition de nos héroïnes. D'une part des gestes cohérents, généralement bien exécutés, d'autre part, des gestes moins... réalistes. Il est une phrase qui revient souvent dans l'enseignement des arts martiaux : « *Plus vite, plus fort* ». Dès leur apparition dans les jeux, les personnages féminins ont été rapides. Ils le sont toujours. Cette aptitude leur est conférée a priori. Les femmes, étant censées être légères, sont censées être rapides. Mais que dire de leur vigueur ?

La puissance d'un coup dépend en partie de la vitesse de frappe. Il n'empêche que les personnages féminins des jeux d'il y a dix ans n'avaient aucune force. Par comparaison, le même coup porté par un personnage masculin faisait à l'époque quatre fois plus de dégâts. Les choses ont peu à peu évolué, et les personnages féminins sont aujourd'hui beaucoup plus efficaces que naguère.<sup>28</sup>

Ils sont de plus extrêmement souples. Leur potentiel acrobatique ne laisse pas de fasciner. Capables d'une détente exceptionnelle, ils réalisent sans effort grand écart et saut périlleux arrière sans élan. Il semble bien qu'aucune pirouette ne leur soit impossible. Les corps féminins des jeux vidéo de combat sont souples et malléables. Le joueur peut presque tout leur demander.

Les combattantes virtuelles du XXI<sup>ème</sup> siècle sont donc particulièrement bien armées d'un point de vue athlétique. Elles peuvent lutter d'égal à égal avec les hommes. Elles ont acquis le droit de gagner.

Mais tout est fait pour inciter le joueur à considérer la gestuelle des sportives sous un angle autre que sportif. Les attitudes mises en scènes, les mouvements et les gestes sont souvent suggestifs, lorsqu'ils ne sont pas licencieux. Du sport tout court au sport en chambre, il n'y a qu'un pas. Que penser par exemple du coup spécial de l'héroïne de *Street Fighter 2* dont les jambes largement écartées se mettent à

---

<sup>27</sup> *Bloody Roar 2*, Hudson, 1999.

<sup>28</sup> Il est à noter que la force n'a pas privé les femmes de leurs autres aptitudes.

tournoyer comme les pales d'un hélicoptère...<sup>29</sup> La souplesse et les prouesses acrobatiques prennent dès lors une autre dimension, celle d'une promesse érotique. Néanmoins, cet angle de vue second n'exclue pas le premier. C'est une cohabitation. Le sport induit et contient l'érotisme. Le plaisir ludique est le lien, et la chasse aux entr'aperçus fait partie du jeu.

Les jeux de combat mettent donc en scène des gestes à caractère érotique engendrés par la pratique sportive. Une poitrine généreuse accompagne un mouvement<sup>30</sup> ; une jupe fendue s'ouvre à l'occasion et laisse apparaître le haut d'une cuisse<sup>31</sup> ; un saut périlleux permet d'apercevoir une petite culotte.<sup>32</sup> Le sport impose à leur insu aux femmes virtuelles des gestes impudiques et excitants. A l'évidence, les hommes ne sont pas logés à la même enseigne. Les avantages virils d'un personnage masculin, muscles abdominaux mis à part, ne sont jamais mis en valeur ! Ce traitement, réservé aux femmes, atteste d'un complet mépris pour leur pratique sportive et leurs performances, dont le but ultime se bornerait, semble-t-il, à d'attirer le regard de l'homme. Nous avons là en somme un assez bel exemple de sexisme.

### ***En conclusion***

Les images féminines mises en scène dans les jeux vidéo de combat sont-elles fondamentalement sexistes ou résolument égalitaires ?

Il est difficile d'aborder un tel sujet sans idées préconçues. Au début de notre étude, nous croyions la cause entendue. Toutes ces femmes étaient assurément de vulgaires caricatures, construites sur un seul et même modèle (chevelure blonde et forte poitrine) et destinées à alimenter les fantasmes de jeunes mâles en construction. Nous avions l'intime conviction que les jeux vidéo de combat étaient un haut lieu du sexisme. Il est vrai que bien des observations que nous avons faites vont dans ce sens. Les femmes apparaissent ordinairement dépréciées. Elles semblent avoir été conçues sur fond de mépris, voire avec l'intention d'humilier. Et ceci dans le but de plaire. Des femmes objet dans toute leur splendeur, que le joueur, littéralement, est invité à manipuler grâce à son joystick.<sup>33</sup> Elles lui obéissent d'ailleurs au doigt et à l'oeil. Nous sommes donc bien en présence d'un cas de sexisme. Mais pour en être encore plus sûr, et pour mieux appréhender la gravité du mal, il nous faut vérifier si, par hasard, quelques traces d'égalité...

Hommes et femmes se rencontrent en un même lieu. Ils pratiquent ensemble une même activité, traditionnellement réservée aux hommes. "Faire couler le sang" n'est plus un privilège masculin. L'égalité se manifeste ainsi, dans l'opposition. Nous ne reviendrons pas sur les compétences sportives des femmes virtuelles ni sur leur évolution. Retenons simplement qu'en moins de dix ans, elles sont passées de la faiblesse à la vigueur. Les femmes sont désormais des adversaires respectables et redoutables. Cette "égalité" a cependant quelque chose de très artificiel. De la faible femme à la "wonder woman", il semble

---

<sup>29</sup> *Street Fighter 2*, Capcom, 1992.

<sup>30</sup> *Dead or Alive*, Tecmo, 1998.

<sup>31</sup> Ibid.

<sup>32</sup> *Tekken Tag Tournament*, Namco, 2000. Fantôme japonais connu.

<sup>33</sup> En anglais, une manette de jeu est un "joystick", en référence au "manche à balai" des aviateurs. Il convient d'apprécier à leur juste valeur les différents termes qui composent ce mot.

que les créateurs de jeux soient allés un peu vite un peu loin. Peut-être que les jeux de combat visent une certaine égalité, mais ils ne réussissent, en niant les différences hommes femmes, qu'à mettre en scène une forme d'égalitarisme.<sup>34</sup>

Enfin, il nous faut convoquer un dernier paramètre : le joueur. Les jeux de combat proposent aux filles comme aux garçons d'adopter un genre ou l'autre, selon leur humeur. Chaque partie est alors l'occasion de vivre un travestissement ponctuel. L'aspect caricatural des représentations masculines et féminines s'en trouve relativisé. Il devient même possible de renouer avec l'idée d'égalité, d'autant plus que l'un des objectifs de ces jeux est d'apprendre à maîtriser les coups spéciaux de chaque personnage pour le mener à la victoire. Avoir le choix du genre n'est pas sans conséquence. Peut-être assistons nous ici à une mise en péril de la bipolarité homme femme ?

---

<sup>34</sup> Ce déni est probablement à l'origine de l'exagération à l'oeuvre dans les représentations des deux sexes. Cela ne justifie en rien le caractère sexiste de ces logiciels, mais l'explique en partie.