



HAL
open science

Des sims et des simsettes

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Des sims et des simsettes : Quelles représentations sur les jaquettes des jeux ?. *Projections*, 2011, pp.15-16. hal-00652830

HAL Id: hal-00652830

<https://hal.science/hal-00652830>

Submitted on 20 Jul 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.

<http://www.arias.cnrs.fr/>

<http://www.univ-lyon1.fr/>

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

Publications : <http://hal.archives-ouvertes.fr/aut/Fanny+Lignon/>

LIGNON Fanny, « Des sims et des simsettes. Quelles représentations sur les jaquettes des jeux ? », <i>Projections</i> , n°33, décembre 2011, p 15 à 16.

DES SIMS ET DES SIMSETTES

Quelles représentations sur les jaquettes des jeux ?

D'un point de vue économique, *Les Sims* est le jeu vidéo le plus vendu au monde. C'est aussi l'un de ceux qui plaît le plus aux filles. On ne dispose pas de statistiques précises, mais on estime qu'environ 80 % des joueurs sont des joueuses.

Les Sims entre dans la catégorie des jeux de gestion. Les protagonistes sont les habitants de *Sim City*, cette ville virtuelle, imaginée par Will Wright en 1989, que l'on pouvait construire et gérer.¹ Le jeu met en scène des êtres virtuels hommes et femmes et se propose de simuler, entre autre, les relations humaines et notamment sentimentales.

Sous le même titre se cachent en réalité trois versions du même jeu : *Les Sims* (Electronic Arts, Maxis, 2000), *Les Sims 2* (Electronic Arts, Maxis, 2004) et *Les Sims 3* (Electronic Arts, Maxis, 2009). Ces logiciels sont disponibles sur la plupart des consoles et sur ordinateur. De nombreux disques additionnels, non autonomes, sont également en vente, ainsi que des kits, qui élargissent le champ des possibles et ajoutent des fonctionnalités aux jeux de base.

Mon propos, ici, sera d'interroger la façon dont des modèles humains sont présentés aux joueurs et aux joueuses avant même qu'ils ou elles ne commencent à jouer, dès la jaquette des jeux.

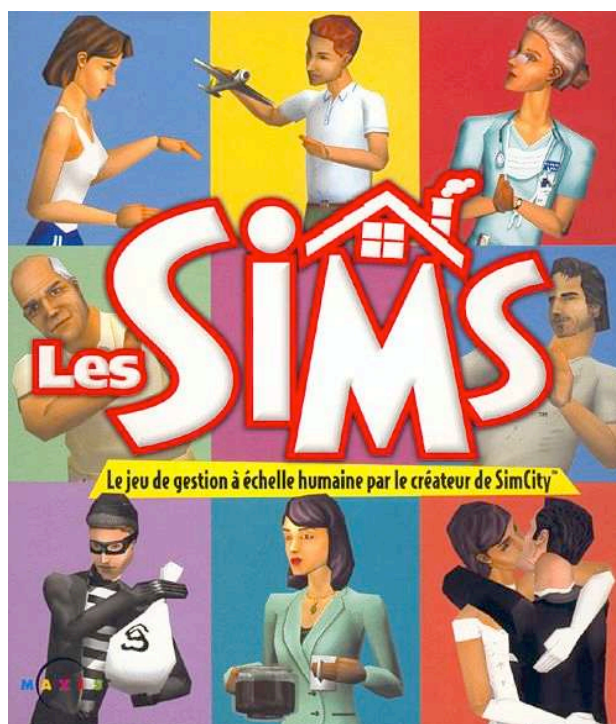
Au verso de la jaquette² de la première version des *Sims*, on peut lire le texte qui suit : « Créez vos Sims : choisissez la personnalité, les compétences et l'apparence des dizaines de Sims originaux.

¹ Serge Tisseron (*Médiamorphoses*, n°3, 2001) souligne aussi leur filiation avec les *tamagotchi* (trad : "oeuf à aimer").

² Pour des raisons de cohérence analytique, je choisis de retenir les jaquettes des versions Mac/PC des *Sims 1*, 2 et 3.

Vous pouvez même recréer vos proches et vous-même dans le jeu. Construisez-leur un logement : faites emménager vos Sims dans des maisons pré-construites ou bien construisez la maison de vos rêves du sol au plafond. Faites de leur vie un rêve... : rendez vos Sims heureux en leur permettant d'accéder à la réussite professionnelle, sociale, amoureuse... Ou un enfer : semez le chaos, juste pour voir... »

Le jeu est ambitieux, puisqu'à partir de trois ingrédients de base – des personnages (les Sims), des lieux (leurs maisons), des objectifs (réussite sociale, professionnelle, amoureuse) – il s'agit de rien moins que de simuler la vie !



Les Sims 1

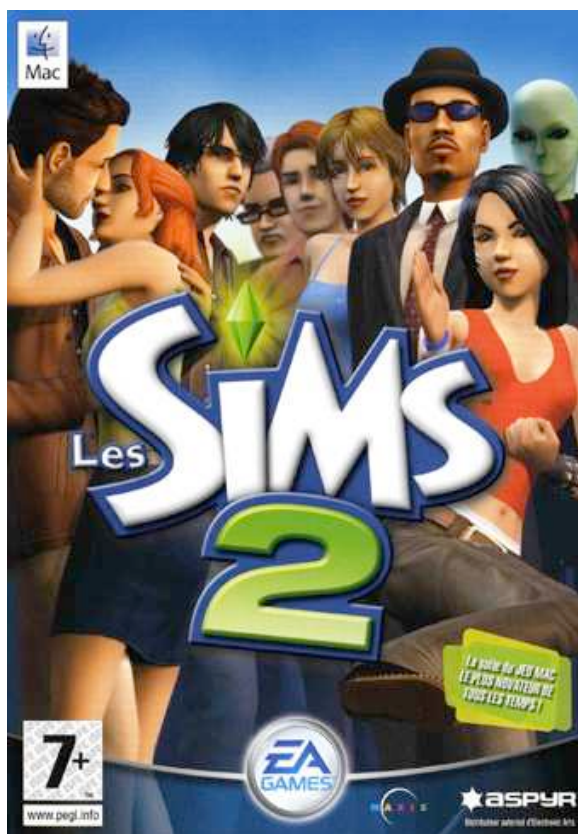
Jaquette jeu PC (version française)

Intéressons-nous au recto de la jaquette du jeu. Des personnages dans des cases, sur des fonds de couleurs unies. L'ensemble rappelle les cubes pour enfants, mais aussi ces schémas en coupe qui montrent des intérieurs de maisons ou d'immeubles. Trois hommes, trois femmes, trois âges. Un voleur, un couple de mariés qui s'enlace. Tous les personnages sont cadrés en plan américain serré. Aucun n'a de jambes. La mise en scène est assez sage. Les personnages sont tous en mouvement, mais restent bien dans leurs cases. Les possibilités d'interactions sont suggérées par les directions des regards, les gestes et les mouvements. Tous les Sims semblent en effets prêts à entrer en relation les uns avec les autres. Cette image, en un sens, est une invitation à tester les possibles. Il suffit, pour cela, de changer la position des cubes !

Si l'on en croit ce dessin, le jeu, finalement, ne serait jamais que la transposition virtuelle d'un principe bien connu et consiste à jouer à la poupée par ordinateur assisté.

Au verso de la jaquette des *Sims* deuxième du nom, on peut lire : « ILS NAISSENT. ILS MEURENT. Ce qui leur arrive entre-temps dépend de vous. La suite du jeu le plus vendu de tous les temps vous donne la possibilité de mener vos Sims du berceau au tombeau à travers les moments forts de la vie. »

Le principe donc reste le même que dans le premier épisode, le principal perfectionnement résidant dans le fait que l'existence des Sims est désormais soumise aux lois du temps.



Les Sims 2

Jaquette jeu Mac (version française)

Considérons maintenant le recto de la jaquette des *Sims 2*. Trois femmes et six hommes (dont un extra-terrestre) y figurent.

Côté femmes, il y en a pour tous les goûts ! Une rousse, une blonde, une brune ; une en jupe, une en robe, une en pantalon ; une en vert, une en bleu, une en rouge. Toutes sont jeunes, sexy, souriantes. Toutes sont dans la séduction, mais selon des modalités extrêmement conformistes. Cette fois encore, un couple hétérosexuel est représenté. Il s'embrasse toujours, mais, notons l'évolution, il n'est plus marié ! La jaquette du jeu annonce la couleur. Après la presse du coeur et les films d'amour, voici les jeux vidéo sentimentaux !

Côté hommes, ce qui frappe le plus, outre la supériorité numérique, est la diversité des apparences. Comme pour les femmes, et plus encore, il y en a pour tous les goûts. Cheveux châains, bruns, noirs, roux ou gris ; visages glabres ou ornés d'une barbe naissante, d'une moustache ou d'un bouc. Au delà du quantitatif, on remarque un autre déséquilibre et qui concerne les âges, qui vont de

jeune à moins jeune. Souvenons-nous que la nouveauté du jeu réside dans le vieillissement des personnages, mais notons que celui-ci n'affecte que les individus de sexe masculin !³ Cet élément mis à part, on note une certaine uniformité. Les vêtements des hommes sont très semblables et se déclinent dans des couleurs classiques et assez ternes. Leurs expressions sont peu diversifiées. Ils ne sourient pas et arborent presque tous un air revêché.

Des filles sexy, des hommes virils, tout est en place, du moins sur la jaquette du jeu, pour des situations de séduction stéréotypées !

La troisième et dernière jaquette s'organise autour d'une déclinaison géométrique du losange qui dans le jeu signale le Sim commandé par le joueur. Dans chacune des cases du réseau ainsi défini figure, en gros plan, le visage d'un personnage.



Les Sims 3

Jaquette jeu PC/Mac (version française)

Il est difficile de dénombrer avec exactitude les hommes et les femmes car certains portraits sont tronqués ou masqués. La parité toutefois semble respectée. Tous les sims nous regardent. Ils apparaissent joyeux ou renfrognés, souriants ou en pleurs, sans que cette attitude puisse être corrélée à leur sexe. De même pour les professions représentées. Certes, il y a un policier et un pompier... mais il y a aussi une chef cuisinière et une voleuse. En terme d'égalité de genre, le progrès est réel. Notons cependant l'absence d'individus ambigus. Peu de variété aussi en ce qui concerne les âges. Tous les

³ Signalons le cas "extrême" de l'homme âgé, portant lunettes et cheveux gris, qui se trouve au point de fuite, tout au fond de l'image. (Notez l'utilisation du flou pour évoquer l'étape ultime : la disparition).

personnages ou presque sont des adolescents ou de jeunes adultes, à l'exception de l'homme aux cheveux blancs, qui peut avoir 30 ans. Si la jaquette insiste sur les individus, sur les apparences, elle insiste aussi sur le groupe, sur la communauté. Tous pareils, tous différents ; seuls mais ensemble. Air adolescent connu. C'est le moment de se souvenir que *Les Sims 3* met en avant la notion de liberté. Et de songer à s'interroger sur la façon dont cette notion est envisagée !

Au terme de cette brève étude, nous constatons que les jaquettes des Sims, à mesure qu'elles avancent dans le temps, gomme les stéréotypes de genre mais en créent de nouveaux, dans d'autres domaines. Cette évolution se poursuivra-t-elle ? Réponse lorsque sortiront *Les Sims 4* !