



HAL
open science

Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe. À l'école des stéréotypes, L'Harmattan, pp.115 à 139, 2013. hal-00833511

HAL Id: hal-00833511

<https://hal.science/hal-00833511v1>

Submitted on 31 Jul 2014

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

LIGNON Fanny, « Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe », <i>A l'école des stéréotypes</i> , Morin C. et Salle M. dir., éd. L'Harmattan, 2013, p. 115 à 139.

ANALYSE VIDEOLUDIQUE ET STEREOTYPES DE SEXE

Nés au mitan du siècle dernier, résultant de technologies de pointe, les jeux vidéo sont parés d'une aura de modernité qui ne doit pas occulter le fait qu'ils sont avant tout des jeux et s'inscrivent en cela dans une histoire qui s'est construite parallèlement à celle de l'humanité. Comme tels, on peut les étudier avec profit, au prisme des écrits de Roger Caillois et Johann Huizinga.

De tout temps et en tous lieux, la transmission, par l'apprentissage, des rôles sociaux de sexe a été l'une des fonctions du jeu. Tous les jeux, de fait, peuvent être qualifiés de jeux de filles ou jeux de garçons. Quant aux jeux mixtes, leur appellation donne à penser puisqu'elle oblige à se poser la question quand bien même elle ne se pose pas !

Les jeux vidéo étant des jeux comme les autres, ils remplissent les mêmes fonctions, dont celle que nous venons de souligner. Certes, selon l'âge du joueur ou de la joueuse, il s'agira d'apprentissages premiers ou de renforcements des acquis. Le principe reste cependant le même. Le jeu propose des modèles du masculin et du féminin qui participent à la construction des identités sexuées, des rôles de sexes et des stéréotypes de sexes.

À la question « les jeux vidéo mettent-ils en scène des stéréotypes de sexes ? », difficile, spontanément, de répondre autrement que par l'affirmative pour quiconque a pu admirer les « tablettes de chocolat » et le « double air bag »¹ dont sont parfois dotés les héros et héroïnes virtuelles. Dans un deuxième temps, cette question se révèle toutefois plus complexe qu'il n'y paraît. Parce que l'excès de masculinité ou de féminité n'est jamais identique, et encore moins systématique. Parce que le physique des personnages n'est pas l'unique véhicule des stéréotypes. Quand bien même on reprendrait l'exemple que nous avons cité, rien n'interdit de penser que cette hypersexualisation cache quelque chose.

Pour pouvoir réfléchir au sujet qui nous intéresse, nous pensons qu'il est essentiel de délimiter au préalable l'espace dans lequel les stéréotypes sont susceptibles de s'ébattre. L'exploration raisonnée

¹ Nous empruntons cette expression à un commentaire publié par Mistercroft le 26 octobre 2008 sur le forum *Laraider : aides et discussions sur les jeux Tomb Raider*. <http://forum.laraider.com/viewtopic.php?f=13&t=1943&start=30> [Site consulté le 4 juillet 2011].

de cet espace permettra, dans un deuxième temps, d'en comprendre la structure globale, puis l'organisation locale, toutes choses indispensables avant de passer à l'étude de cas. Car notre but est le suivant : poser des jalons pour rendre possible et pertinent le questionnement sur les stéréotypes de sexes mis en scènes dans des jeux en particulier.

1. Présentation raisonnée du champ d'investigation

Le champ à étudier nous semble *a priori* pouvoir être découpé en trois zones. La première regrouperait toutes les opérations situées en amont et conduisant à la création d'un jeu, depuis l'invention de l'idée jusqu'à la mise en vente du logiciel. Dans cet espace se trouveraient des éléments relevant de domaines techniques, esthétiques et commerciaux. Précisons, en passant, que ces domaines ne sauraient être envisagés comme des sous-ensembles fermés, mais plutôt comme des pôles d'attraction. Si la jaquette d'un jeu, par exemple, a prioritairement une vocation commerciale, elle n'en revêt pas moins des caractères esthétiques qui vont se déployer grâce à des procédés techniques. Le travail d'un *game designer*, également, se situe à mi-course entre les différents domaines que nous avons identifiés, comme d'ailleurs la plupart des opérations qui président à la création d'un jeu. La deuxième zone serait le jeu lui-même, son contenu audiovisuel, physique, même s'il est virtuel. Elle engloberait les images qui se donnent à voir, les sons qui se donnent à entendre, le spectacle qu'ils constituent. Toute la difficulté étant de tenir compte du fait que la narration, et par voie de conséquence son traitement de mise en scène, n'est jamais ni tout à fait la même ni tout à fait une autre. La troisième zone enfin réunirait tout ce qui se produit en aval de la sortie d'un jeu et qui concerne la pratique de ce jeu. Elle prendrait notamment en considération la réception critique du logiciel, ainsi que les dispositifs sociaux et les mécanismes psychologiques à l'œuvre chez celles et ceux qui l'utilisent.

Ces trois zones étant identifiées, il convient de préciser que, passée la toute première fois où elles sont obligatoirement parcourues dans l'ordre où nous les avons décrites, s'installent entre elles des allers-retours et des interactions permanentes. Un *bug* signalé par des *gamers* (zone 3) sera corrigé par les programmeurs (zone 1) qui proposeront un *patch* qui corrigera le logiciel (zone 2). Un studio de développement (zone 1), souhaitant prolonger la durée de vie d'une de ses productions, pourra décider de fournir aux pratiquants (zone 3) un niveau de jeu supplémentaire qui, cette fois encore, modifiera le jeu (zone 2). Le cheminement est identique lorsque ce même studio livre, par médias interposés, des *cheat codes* qui vont influencer sur la façon de jouer de certains et donc sur les images et les sons qui seront reçus. Un dernier exemple, lorsque les joueurs eux-mêmes décident de programmer un additif qui modifie le contenu du jeu, ou lorsqu'ils le détournent pour créer quelque autre chose (cas des machinimas). De cela nous retenons que ces zones sont ouvertes et communiquent entre elles.

Reprenons maintenant l'examen de ces zones du point de vue du genre. La zone 1, de création, regroupe les personnes, par définition dotées d'identités sexuées variées, qui sont à l'origine des jeux. Ces individus, quel que soit leur rôle, appartiennent à des groupes sociaux déterminés qui possèdent, en tant que tels, un certain nombre de conceptions, que l'on peut étudier, sur les questions du masculin et du féminin. Dans le cadre de leur travail, ils constituent un nouveau groupe dont l'activité consiste, entre autres, à imaginer et construire des représentations susceptibles d'intéresser les personnes à qui

ils destinent leur jeu. De cette cible, ils ont une connaissance tout à la fois empirique et statistique. Ils savent qu'une héroïne a eu du succès, qu'un *gameplay* a séduit, qu'un univers est dans l'air du temps. Ainsi donc, toute création vidéoludique a nécessairement et d'emblée quelque chose à voir avec le genre et peut légitimement être observée sous cet angle. On pourra notamment, dans cette optique, interroger le lieu commun qui consiste à considérer que les jeux vidéo sont faits par et pour des hommes. C'est d'ailleurs le projet de deux articles publiés en février 2011 dans le numéro des *Cahiers du jeu vidéo* intitulé « Girl Power ». François Reynal rapporte l'entretien qu'il a eu avec un grand nom du jeu. « Aussi bien *game designer* que scénariste, auteur de jeux d'aventures, Jane Jensen fait partie du petit nombre de créateurs reconnus en tant qu'auteurs et dont le seul nom suffit à rassembler l'intérêt de très nombreux fans » (Reynal, 2011, p.162). Frédéric Lepont présente des portraits et parcours de femmes qui, au Canada, travaillent, à tous les postes, dans l'industrie du jeu vidéo (Lepont, 2011). Outre Atlantique, l'ouvrage dirigé par Yasmin B. Kafai, *Beyond Barbie from Mortal Kombat*, consacre toute une partie à des interviews de femmes travaillant dans l'industrie vidéoludique. En dehors du fait que ces articles apportent la preuve que les jeux vidéo sont produits par des équipes non paritaires, certes, mais néanmoins mixtes, ils apportent également un certain nombre d'informations sur les variations des ratios hommes/femmes selon les catégories de jeux développés. Il semblerait en effet que les femmes soient plus nombreuses dès lors qu'il s'agit de programmer des jeux destinés à un public féminin (exemple du *casual gaming*). La façon dont les femmes interrogées parlent de leur situation dans l'industrie du jeu est également tout à fait intéressante. Deux postures cohabitent. L'une, essentialiste, met en avant les qualités féminines utiles à l'industrie quand l'autre se contente de nier la question du genre en mettant l'accent sur les compétences.

La zone 2, qui regroupe tout ce qui se donne à voir et à entendre lors d'une partie de jeu, se prête bien évidemment à une analyse genrée. On pourra successivement faire porter son attention sur les contenus audiovisuels, leurs formes, les relations qu'ils entretiennent avec d'autres productions de l'industrie culturelle. Certaines études ont été conduites qui empruntent cette voie. Elles s'attachent à des protagonistes précis (Lara Croft, Bayonetta...), elles s'efforcent de créer des typologies (les petits fantômes en tabliers, les séductrices mutantes, les héroïnes castratrices...), elles tentent de poser les bases d'une histoire des femmes vidéoludiques en général (le temps des princesses, les femmes d'action, la *girl next door*...) ou dans une catégorie particulière. Il faut saluer ces recherches, mais se souvenir que la question du genre et de sa représentation ne se résume pas aux seules héroïnes. Nous développerons ce point par la suite.

La zone 3, enfin, réunit tout ce qui a lieu autour et en aval du jeu. C'est ici que l'on trouve les joueurs et les joueuses, solitaires, en équipes, en communautés, *on line* ou *off line*. Là encore, quelques idées reçues auxquelles il faut tordre le cou. Non, il n'y a pas que des garçons qui jouent aux jeux vidéo et les *Frag Dolls*² d'Ubisoft ne sont que la partie émergée de l'iceberg. Il suffit pour s'en convaincre de parcourir le net et les blogs. Les « gameuses » ordinaires sont légion et s'expriment tout autant que les *gamers* sur leur passe-temps favori. Médiamétrie a publié en mai 2010 les résultats de son étude sur le profil et les habitudes des Français en matière de jeux vidéo : « Parmi ceux qui ont

² Les *Frag Dolls* sont une équipe de joueuses talentueuses recrutées et employées par Ubisoft dans le but de promouvoir les jeux vidéo auprès des femmes. Source : http://en.wikipedia.org/wiki/Frag_Dolls [site consulté le 7 juillet 2011]

joué au cours des 12 derniers mois, la parité est presque de mise : 47 % des joueurs sont des femmes. Ces dernières sont même majoritaires chez les personnes âgées de 50 à 64 ans »³. Certes, si l'on interroge ces chiffres d'un peu près, on constate des disparités en fonction des temps de jeux, des types de jeux, des plates-formes utilisées. Ces variantes, dès lors qu'elles sont identifiées, peuvent et doivent être étudiées. À l'intersection des zones 2 et 3, il faut aussi s'interroger sur les combinaisons qui se font et se défont entre le genre des joueurs et celui des avatars. Ces combinaisons sont-elles stables ou instables, évolutives ou figées, uniques ou multiples ? Obéissent-elles à des règles ? Reproduisent-elles des stéréotypes de sexe préexistants ou en inventent-elles de nouveaux ? Dans un autre ordre d'idée, la zone 3 regroupe également l'ensemble des produits qui gravitent autour des jeux vidéo depuis les textes critiques, profanes ou scientifiques, jusqu'au matériel publicitaire (jaquettes, stickers, figurines géantes...) en passant par les T-shirts et autres gadgets à destination des « *geek* » et « *geekettes* »⁴.

Ces trois zones étant définies, on conçoit l'étendue du champ qui est à explorer du point de vue du genre. On conçoit aussi les précautions qu'il faut prendre avant de décider de ne s'intéresser qu'à un fragment de ce tout. On conçoit enfin la nécessité de prendre en compte les modifications consécutives aux interactions et aller-retours entre ces zones et dont nous avons parlé plus haut. Ce dernier point est essentiel, car c'est là en effet que réside la principale spécificité des productions vidéoludiques au regard des autres productions de l'industrie culturelle. Il faut donc en conséquence, pour travailler sur le genre et les jeux vidéo, accepter de travailler sur des éléments mouvants appartenant à des ensembles ouverts et dont les contours sont perméables.

2. Des jalons pour analyser les jeux vidéo

Dans les lignes qui suivent, nous nous concentrerons sur la zone 2. Nous avons en effet pour ambition d'étudier la façon dont les images et les sons participent, lors d'une partie de jeu vidéo, à la construction de sens. Mais avant de pouvoir faire cela, il nous faut démontrer que les jeux vidéo sont des œuvres à caractère narratif. La question ne se pose pas pour les jeux d'aventure ou d'enquête. *Heavy Rain*, par exemple, place à l'évidence le joueur au sein d'un récit arborescent. Cette question cependant est plus délicate lorsqu'on s'interroge sur *Tetris* ou sur *Sim City*. Dans *Tetris*, le joueur doit ordonner des pièces de formes variées le plus rapidement possible et de façon optimale. Objectif : perdre le plus tard possible. La vitesse avec laquelle arrivent les pièces, leurs formes plus ou moins complexes, sont autant d'obstacles que le protagoniste doit franchir et qui constituent des péripéties. Dans *Sim City*, le joueur est le maire d'une ville qu'il gère au quotidien et regarde évoluer en fonction de ses décisions. Le jeu n'a d'autre objectif que celui que le joueur choisit de se donner. Ainsi donc, que le jeu vidéo soit en interne conçu ou non autour d'un objectif, il nous semble que l'acte même de jouer induit le fait de récit. Or, jouer à un jeu vidéo suppose que le joueur avance dans le jeu. S'il ne

³ Médiamétrie, observatoire des jeux vidéo.

<http://www.mediametrie.fr/comportements/solutions/observatoire-des-jeux-video.php?id=90> [Site consulté le 28 juin 2011].

⁴ Un « *geek* » est une « personne passionnée par les technologies de l'information et de la communication, en particulier par internet » (Petit Larousse, 2010). Le substantif « *geekette* » est parfois employé pour désigner l'équivalent féminin du « *geek* », généralement considéré comme étant de sexe masculin.

progresses plus, le jeu et donc le récit s'arrêtent, ce qui nous amène à considérer le récit comme une récompense et sa création comme l'objectif principal de toute partie de jeu.

Cela posé, restent à concevoir l'art et la manière d'adapter les outils de l'analyse narratologique à ce type de récit. Que devient par exemple la notion de possible narratif dès lors qu'une fois énoncés tous peuvent être poursuivis ? Qu'advient-il de la question de la focalisation quand le joueur peut décider du point de vue qu'il va adopter ? *Quid* de la chronologie du récit quand il peut choisir de la bouleverser ? Autant de questions qui interrogent la liberté de l'auteur, son statut et celui du récit. Nous n'avons pas ici la prétention d'apporter des réponses. Nous nous demandons juste ce qui change par rapport à un récit traditionnel. S'il semble à première vue que le jeu vidéo repousse les limites du récit, très vite, apparaissent d'autres limites. Peut-être que le joueur a plusieurs possibilités, mais il lui est impossible de les poursuivre simultanément, il doit en choisir une et une seule. Peut-être que le jeu propose plusieurs possibilités, mais toutes ont été envisagées par l'auteur du jeu⁵, rien n'est possible qui n'ait été prévu. Si l'auteur semble déléguer une partie de son pouvoir au joueur, il n'en reste pas moins le maître du jeu. On peut d'ailleurs se demander si le jeu qui s'affranchirait de toutes ces limites serait encore un jeu, et conséquemment, si ce n'est pas le récit qui créerait la possibilité du jeu. Pour alimenter cette réflexion, on considérera avec intérêt l'histoire du métavers *Second life*, sa naissance, sa croissance et sa chute.

L'importance du récit dans les jeux vidéo étant démontrée, il s'agira ensuite d'identifier de façon plus systématique ses spécificités et de trouver le moyen de les prendre en compte lorsque viendra le temps de l'analyse. Une attention toute particulière devra, pour commencer, être portée aux embranchements et à leurs modalités. De même, il faudra veiller à explorer les voies multiples proposées par les jeux. Le travail promet d'être long et complexe. Il est probable aussi qu'il exige du chercheur une certaine humilité car il lui faudra accepter, très certainement, de se prononcer alors qu'il n'aura pas tout vu. Cette démarche est malcommode mais légitime, dès lors qu'elle est faite en conscience, parce qu'elle s'appuie sur des récits rendus possibles et qui ont eu lieu.

Si l'on souhaite étudier les récits vidéoludiques du point de vue du genre, on pourra faire porter son attention, comme avec un film, sur les situations, les actions, les dialogues. Mais aussi sur les embranchements du récit, leur emplacement, leur nature, les choix qu'ils offrent et ceux qu'ils n'offrent pas. En règle générale, il nous semble riche d'enseignements, lorsqu'on travaille sur un jeu, de considérer les choix par défaut faits par ses créateurs, tout ce qu'ils n'ont pas imaginé, pensé, voulu y mettre. Les personnages joueurs sont bien évidemment des entrées analytiques à privilégier. Certains jeux imposent de s'incarner dans des êtres humains préconstruits, sexués et genrés (*Tomb Raider*, *God of War*), d'autres laissent le joueur plus ou moins libre de créer son ou ses avatars (*Soul Calibur*, *Les Sims*). Entre ces deux extrêmes, toute une palette de nuances : la possibilité de choisir, d'entrée de jeu, un personnage préconstruit féminin ou masculin, la possibilité de changer d'avatar en cours de route, de passer d'un sexe à l'autre, de façon plus ou moins contrainte (*Clive's Barker Jéricho*, *Ico*, *Heavy Rain*). Autant de cas de figures qui sont à étudier, pour eux-mêmes et pour l'influence qu'ils ont sur le déroulement du récit.

⁵ Nous écrivons « l'auteur du jeu » par commodité, mais il est évident que le concept, dans le cas des jeux vidéo, est à redéfinir.

Les autres outils de l'analyse filmique peuvent ensuite être conviés, avec précaution cependant, car, si les notions de cadre, de mouvements d'appareil, de sons off, de raccords, signifient encore quelque chose, elles s'expriment, dans les jeux vidéo, d'une façon particulière. Le problème n'est pas que ces paramètres soient calculés par une machine, qui en définitive a été programmée par des êtres humains, le problème est que ces paramètres se meuvent dans un champ dont les limites existent mais ne sont pas explicitement données. C'est ainsi qu'il est presque impossible pour un joueur de refaire à l'identique, deux fois de suite, une même partie. Réfléchir à la façon dont ces paramètres font sens implique donc d'identifier leurs champs et leurs limites pour pouvoir, dans un second temps, déterminer les logiques qui les fondent et les relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres.

Afin de tenir compte de ce phénomène, nous reprendrons l'idée émise par Hubert Charlot dans la préface du livre d'Emmanuel Guardiola lorsqu'il écrit que raconter une histoire n'est jamais que « créer une base de données contenant faits, style, personnages, lieux, effets et actions plus ou moins dramatiques pour générer un monde et créer chez l'interlocuteur, le spectateur ou le joueur une émotion » (Guardiola, 2000, p.4). Il nous semble en effet que cette façon de penser les jeux vidéo comme des systèmes de mise en relation de données peut être un moyen, pour l'analyste, d'appréhender leur complexité.

Si l'on décide de s'intéresser au contenu audiovisuel des jeux du point de vue du genre, il faudra se poser la question des représentations du masculin, du neutre et du féminin, tant en ce qui concerne les personnages de jeux vidéo que les espaces dans lesquels ils évoluent, les accessoires qu'ils utilisent, les actions qu'ils accomplissent. Que penser par exemple de ces matchs de catch organisés sur un ring rose et violet agrémenté d'un sofa et réservés aux femmes⁶ ? Que penser des multiples allusions à la pornographie et à la prostitution présentes dans l'univers de *Duke Nukem* ? Au-delà des méthodes quantitatives, qui ont leurs mérites mais aussi leurs limites, il faudra se plonger dans des études qualitatives, examiner les filiations, les évolutions, les cas particuliers. Quels signes pour dire et définir une femme, un homme ? Quels signes pour camper un personnage LGBT ? À partir de quand a-t-on affaire à un stéréotype, à un contre-stéréotype, à un non stéréotype ?

Tenter de répondre à ces questions revient à s'interroger sur la caractérisation des avatars et sur leur mise en images et en sons. L'objectif ayant été posé, par le jeu ou par le joueur, un certain nombre d'actions vont être effectuées pour tenter de l'atteindre. Ces actions étant choisies parmi un nombre fini de possibles, la notion de liberté cohabite avec celle de contrainte. Le personnage qui à l'écran va accomplir ces actions se caractérise en tout premier lieu par son apparence physique. Son corps, sa gestuelle, sa tenue vestimentaire, sa voix. Le jeu fournit les paramètres, mais la façon dont ils vont être mêlés dépend du joueur. Pour étudier un avatar, on pourra commencer par essayer d'identifier ce qui vient du jeu, ce qui vient du joueur, ce qui vient des deux. L'analyse ensuite pourra porter sur la composition des combinaisons. L'agilité d'un personnage, par exemple, dépendra en partie de la programmation logicielle, en partie de la dextérité digitale du joueur. Sa façon de combattre sera fonction des réflexes du joueur, de son analyse de la situation, mais aussi de sa personnalité. Le profil psychologique de l'avatar résultera d'un entremêlement, plus ou moins déséquilibré, entre les données personnages gérées par l'intelligence artificielle et la personnalité que le joueur, consciemment ou non,

⁶ *WWE Smackdown vs Raw 2006*, Yukes Media Creation et THQ, 2006.

instillera dans ce personnage. La cohérence psychologique de l'ensemble sera principalement assurée depuis l'extérieur, par le joueur. La caractérisation sociale enfin des personnages virtuels correspond d'ordinaire à des types, plus ou moins fouillés. Généralement offertes au choix en début de jeu, leur variété, leurs caractéristiques sont tout à fait intéressantes à observer du point de vue du genre. Si l'appartenance du joueur à une classe socio-professionnelle n'a aucune incidence sur la caractérisation sociale de son avatar, l'alliance entre les deux parties pourra cependant être étudiée.

Tout se passe comme si les personnages de jeux vidéo se déplaçaient en fait sur une sorte de faisceau décisionnel dont les deux extrémités seraient : l'ordinateur décide de tout/l'humain décide de tout, le jeu ne pouvant exister qu'entre ces extrêmes, les positionnements successifs et simultanés créant l'originalité. Il nous semble, à ce point de notre raisonnement, que ce principe de fusion en mouvement est une caractéristique essentielle des jeux vidéo, qui les distingue de toutes les autres productions de l'industrie culturelle.

3. Du genre et des catégories de jeux vidéo

De la difficulté de classer les jeux vidéo

Etudier sous l'angle du genre les représentations mises en scène dans les jeux vidéo implique de savoir se repérer dans une forêt de titres parfois mystérieux (*Q*Bert*, *Katamari Damacy*, *IDKWTFTPIC*) et dans une galaxie de catégories : jeux d'action, de gestion, d'infiltration, de stratégie... Que l'on connaisse ou non ces termes, on imagine sans peine que les jeux qu'ils désignent possèdent des logiques et des codes propres, et qu'il faut en tenir compte.

Dans les boutiques, les jeux sont classés par plate-forme : ordinateur ou console, portable ou de salon. Dans les magazines spécialisés, ils sont rangés par catégories. On en dénombre plus d'une cinquantaine. Certaines sont surreprésentées (action, course, sport), d'autres sont présentées comme des catégories à part entière alors qu'elles ne sont que des sous-ensembles des précédentes (football, tennis, boxe), d'autres encore semblent avoir été inventées pour quelques jeux à peine (fléchettes, casino, flipper). Nombre d'entre elles sont identifiées par des termes relativement opaques (FPS, RPG, Survival). Autre caractéristique de cette classification, elle n'est pas finie. L'arrivée d'un nouveau jeu peut entraîner la création d'une nouvelle catégorie.

Si ces classements peuvent sembler peu clairs et peu scientifiques, il convient cependant de les considérer car ils sont décryptés par les joueurs dont, en fin de compte, ils émanent.

Plusieurs auteurs ont tenté de constituer une typologie des jeux vidéo. Nous citerons – la liste n'est pas exhaustive – Pierre Bruno, Alain et Frédéric Le Diberder, Sébastien Genvo, Jean-Yves Kebrat, Matthieu Letourneux. Tous reconnaissent que classer les jeux vidéo est un exercice des plus délicats, en raison notamment de l'évolution permanente de l'offre. Tous ou presque font des propositions, originales et argumentées, sans qu'aucune ne fasse l'unanimité. Point commun de ces propositions : toutes se réfèrent à l'action proposée dans les jeux.

Rien n'interdit cependant d'imaginer, en parallèle, d'autres façons de classer : par pays, par période, par concepteur, par développeur, par éditeur... ; basées sur des éléments narratifs autres que l'action (protagoniste, objectif, focalisation...) ; basées sur la structure interne des jeux (langage de

programmation, moteur informatique...)⁷ ; basées sur les modes d'interaction (contrôle direct ou indirect, modalités de gestion des ressources...) ; basées sur des critères auxquels nous n'avons pas pensé. Alain et Frédéric Le Diberder ouvraient d'ailleurs, en 1998 et non sans malice, leur chapitre sur les trois familles des jeux vidéo par une phrase de Borgès que nous reprenons volontiers à notre compte : « Les animaux se divisent en a) appartenant à l'empereur, b) embaumés, c) apprivoisés, d) cochons de lait, e) sirènes, f) fabuleux, g) chiens en liberté, h) inclus dans la présente classification, i) qui s'agitent comme des fous, j) innombrables, k) dessinés avec un très fin pinceau de poils de chameau, l) et caetera, m) qui viennent de casser la cruche, n) qui de loin semblent des mouches » (Le Diberder, 1998, p.43).

Notre intention n'étant pas de proposer une nouvelle typologie mais de réfléchir à la façon dont on peut étudier les représentations mises en scène dans les jeux vidéo sous l'angle du genre, nous avons besoin de nous appuyer sur une classification, quand bien même elle serait inexacte. Parmi toutes celles que nous avons citées, nous choisissons la plus ancienne, celle proposée par Alain et Frédéric Le Diberder, parce qu'elle est simple, précise, relativement développée et parce que ceux qui l'ont conçue l'ont présentée sous une forme cartographique convaincante et susceptible d'évoluer (Le Diberder, 1998, p.48). De forme patateïde, leurs ensembles permettent non seulement de comprendre les proximités qu'entretiennent entre elles les 12 sous-catégories et trois familles qu'ils ont définies, mais aussi d'envisager des ajustements.

Selon les frères Le Diberder, trois jeux, nés dans les années 1960, constituent les trois souches initiales à partir desquelles les jeux vidéo se sont développés. *Tic Tac Toe*, un jeu d'alignement sur une grille de 3 par 3, serait à l'origine de la famille des jeux de réflexion. *Le jeu de la vie*, qui consiste à regarder évoluer une population de cellules en fonction de règles données, serait à l'origine de la famille des jeux de simulation. *Pong*, l'un des tout premiers jeux vidéo, inspiré du tennis de table, serait à l'origine de la famille des jeux d'action. Même avec de l'imagination, il faut avouer que ces jeux se prêtent difficilement à une analyse en termes de genre, sauf à s'interroger sur l'art et la manière de l'éviter et de construire le neutre.

Jeux de réflexion

La famille des jeux de réflexion réunit les transpositions sur ordinateur de jeux qui existaient déjà avant les jeux vidéo. Dans la sous-catégorie jeux de stratégie, on trouve les échecs, le go, othello. Dans la sous-catégorie jeux classiques, on trouve les adaptations (jeux de cartes, de dés, de plateaux). Difficile ici d'étudier les stéréotypes de genre, pour peu que l'on excepte les représentations et les rôles masculins et féminins préexistants. Les pièces d'échec, les cartes à jouer, obéissent à des codes représentatifs assez stricts même s'ils admettent certaines variantes. Toute partie d'échec est l'histoire d'une lutte pour le pouvoir dont les principaux acteurs sont des rois, des reines, des cavaliers, des pions. Toute partie de carte implique une hiérarchie entre les figures. L'ordinateur propose parfois d'incarner un joueur masculin ou féminin, mais ce choix n'a aucune influence sur la partie à venir (ex : Cindy et Stanley, *Will Bridge : Match-Play Maîtrise*). La sous-catégorie jeux de rôles et d'aventures

⁷ Nous nous rapprochons ici de la position de Matthieu Letourneux qui explique très clairement (Letourneux, 2005, p. 39) que la décision d'inscrire un jeu dans une catégorie est première dans le processus de création.

regroupe des jeux dont le principe est le suivant : donner à chaque joueur un rôle, des armes et un but et le laisser interagir avec les autres selon des règles préétablies. Il s'agit la plupart du temps de jeux de coopération, qui mettent en scène un groupe de personnages. Pour gagner, le joueur doit faire appel aux talents de tous. Comme dans la plupart des jeux vidéo de rôle, on choisit sa race, sa classe, son métier, mais aussi son sexe⁸. Les personnages possèdent en outre des aptitudes qui entraînent des comportements qui leur sont propres. Autant de paramètres qu'il conviendrait d'étudier sous l'angle du genre et des stéréotypes.

Nous citerons, pour convaincre les derniers sceptiques, les propos publiés sur le forum de *World of Warcraft* Europe par une jeune femme dont l'avatar, une elfe de sang, vient d'atteindre le niveau 50 et de toucher une nouvelle tenue⁹ : « Je trouve que j'étais mieux protégée avec mon pantalon de maille offert à la création du personnage, et je n'ai pas l'impression d'avoir dû braver mille dangers pour acquérir ce porte-jarretelles gris en plaques et ce soutien-gorge. Je veux bien avoir une tenue "de ville" plus sexy, mais il s'agit là de ma tenue de COMBAT ! Comment puis-je paraître crédible comme ça ? Je reçois plus de whisp du genre "OLOL tu susse ?" ou "cé comb1 la pip ?" que de gratifications pour mes actes guerriers »¹⁰.

Alain et Frédéric le Diberder expliquent que, dans leurs versions les plus simples, notamment sur console, les jeux de rôle et d'aventure ont une frontière commune avec la catégorie des jeux de plate-forme. *Tomb Raider*, par exemple, est un jeu d'aventure de par sa structure générale (un réseau narratif) mais un jeu de plate-forme de par son mode de résolution des situations, qui fait appel avant tout aux réflexes et à l'habileté manuelle du joueur.

Sur le sujet qui nous intéresse, Lara Croft est une héroïne vidéoludique particulièrement intéressante. Hypersexualisée, résolument stéréotypée, elle est vécue comme un modèle par de nombreuses adolescentes.

Jeux d'action

La famille des jeux d'action, telle qu'Alain et Frédéric Le Diberber la définissent, réunit des jeux dont les règles sont simples, dont la durée de vie est d'ordinaire relativement courte et qui reposent sur les réflexes et les facultés d'anticipation du joueur. C'est la forme de jeu la plus populaire. Dans la sous-catégorie jeux de réflexe, on trouve, entre autres, des jeux qui explorent des possibilités qui ne ressemblent à rien de connu. *Tetris*, *Breakout*, *Bubble Pro*, *Q*Bert* ont leur propre univers de référence. C'est le cas aussi de *Pac Man*. Visuellement, cette petite boule jaune dotée d'une bouche et évoluant dans un labyrinthe pour manger des pastilles n'a rien de très subversif. Mais pourquoi l'avoir appelée Pac « Man » ? Un an plus tard, son homologue féminin, Ms Pac Man, arrive sur les écrans. Un petit noeud papillon, composé de deux pixels juchés au sommet de son crâne, permet de la distinguer

⁸ Les jeux de rôles, la plupart du temps, ne proposent que quelques personnages féminins, souvent des sorcières, parfois des archères.

⁹ Précisons ici que *World of Warcraft* se joue en ligne.

¹⁰ Commentaire posté le 25 mars 2008, forum *World of Warcraft* Europe. <http://eu.battle.net/wow/fr/forum> [site consulté le 12 novembre 2009].

de son compagnon. Comme quoi il suffit de bien peu de choses pour passer du masculin neutre au féminin !

Le principe des jeux regroupés dans la sous-catégorie jeux de tirs est simple : « tirer sur tout ce qui bouge » (Le Diberder, 1998, p.60). Le joueur doit vaincre des adversaires de plus en plus nombreux et de plus en plus coriaces. A la fin de chaque niveau se présente un ennemi particulièrement résistant dont la mort permet d'accéder au niveau suivant. Les frères Le Diberder considèrent ces jeux comme les descendants des jeux de massacre de nos fêtes foraines. De *Space Invaders* à *Call of Duty* en passant par *Doom*, cette sous-catégorie est particulièrement vivace. Du point de vue du genre, *Doom* accumule les stéréotypes¹¹. Un héros viril et militaire, surarmé, évolue dans un univers résolument hostile. Il est seul contre tous, il blesse, il tue, il peut être blessé, il peut être tué. La caricature est à ce point poussée que l'on peut se demander si l'on n'a pas affaire à un stéréotype total, idéal, parfait, si tant est que cela soit possible, ce qui reste à démontrer. D'autres questions se posent alors. Les jeux vidéo, lorsqu'ils recourent aux stéréotypes, vont-ils vraiment plus loin que les autres productions de l'industrie culturelle ? Vont-ils ailleurs, autrement ? Quelles nécessités se dissimulent derrière la mise en scène de stéréotypes ? D'autres jeux, qui relèvent de la même sous-catégorie, mettent en scène le masculin et le féminin de tout autre manière. Dans *Clive Barker's Jericho* par exemple, le joueur a sous ses ordres un commando mixte composé de sept soldats. Il peut à volonté s'incarner dans l'un ou l'autre de ses membres. Certes, les garçons sont athlétiques et les filles sexy, mais, l'évolution est notable, il y a des filles et elles ne font pas que de la figuration. Pour gagner, le joueur doit apprendre à travailler en équipe et à conjuguer les talents des hommes et des femmes. Ainsi, sous des dehors parfaitement gore, ce jeu prône des valeurs d'entraide et de complémentarité, trop correctes presque pour être honnêtes ! Est-ce à dire qu'il existe un « bon usage » des stéréotypes ? Peut-on à tout le moins penser qu'ils peuvent se révéler utiles, pédagogiquement parlant peut-être ?

La sous-catégorie jeux de combat obéit au même principe que la sous-catégorie jeux de tirs, mais sans les armes à feu. Pour gagner, il faut et il suffit de battre tous ses adversaires. Hommes, femmes, monstres combattent ensemble deux à deux sous prétexte d'une trame narrative minimale (bagarre de rue, tournoi d'arts martiaux...). C'est dans ces jeux que les stéréotypes, tant masculins que féminins, sont les plus flagrants. Les hommes exhibent leurs muscles, les femmes exhibent leurs formes. Certains de ces messieurs portent des vestes de kimonos sans manche qui croisent sous le nombril (ex : Akira Yuki dans la série des *Virtua Fighter*), la plupart de ces dames portent des tenues moulantes et excentriques (ex : Anna Williams dans la série des *Tekken*), ou des robes longues fendues jusqu'à la taille (ex : Lei-Fang dans la série des *Dead or Alive*). Dans la série des *Bloody Roar*, les combattants se transforment en animaux : tigre, loup, lion pour les garçons, lapin blanc pour la fille ! Certes, les jeux de combat permettent aux femmes de pratiquer une activité traditionnellement masculine et d'affronter les hommes d'égal à égal, mais la présence de sous-entendus érotiques dans leur gestuelle, que nous avons mise en évidence dans une précédente étude (Lignon, 2005), réduit cette avancée à néant. En fin de compte, ces jeux se révèlent tout à la fois égalitaristes et sexistes, à l'égard des hommes comme à l'égard des femmes. Un tel paradoxe laisse songeur.

¹¹ À propos de *Doom*, nous nous permettons de renvoyer à notre article (Lignon, 2004).

La sous-catégorie jeux de sport regroupe des jeux qui s'inspirent plus ou moins librement de sports réels. Ces jeux font appel à l'adresse, à la vitesse et ne cherchent aucunement le réalisme. Nous citerons, pour exemple : *Airblade*, *Harry Potter : coupe du monde de quidditch*, *Planet Minigolf*. Ces jeux sont des transpositions ludiques, plus ou moins fantaisistes. Du point de vue du genre, il pourra être intéressant de s'interroger sur les sports détournés et d'analyser ces détournements.

Dans les jeux de plate-forme, le joueur se déplace dans un réseau en coupe, simple ou sophistiqué. Il va de plateau en plateau en gravissant des échelles, en bondissant. Pour gagner, il doit faire preuve de rapidité, d'habileté, d'astuce. *Donkey Kong*, sorti en 1981, a fixé les conventions de cette sous-catégorie qu'Alain et Frédéric Le Diberder qualifient de « version pour enfants du récit interactif » (Le Diberder, 1998, p.64). Le prétexte narratif, dans ces jeux, est en effet tout à fait secondaire et n'intervient pas dans le déroulement du programme. Il n'en est pas moins intéressant pour nous puisqu'il s'agit rien moins, d'emblée, que de sauver la princesse ! S'il est indéniable que ces jeux ont progressé techniquement (du fait notamment du passage de la 2D à la 3D), il ne semble pas, mais c'est à vérifier, qu'ils aient au fond beaucoup évolué. *Mario*, *Sonic*, *Rayman*, *Spyro*, *Prince of Persia*... La fonction de héros de jeux de plate-forme apparaît bien peu féminisée ! Il y a là tout un travail à faire sur les codes de la virilité.

Jeux de simulation

La famille des jeux de simulation, toujours selon les frères Le Diberder, regroupe des jeux dont le principe de base consiste à animer un modèle mathématique sur ordinateur en agissant sur certains paramètres. On y trouve des jeux qui n'ont pas forcément de but, où le plaisir vient, au sens large, du chemin à parcourir. Ces jeux, ou plutôt ces jouets, sont « une pâte à modeler informatique que l'on peut malaxer à l'infini pour lui donner la forme et le sens que l'on veut » (Le Diberder, 1998, p.69). Le concept de *Sandbox* (bac à sable), par opposition à celui de *Theme Park* (parc à thème), permet de comprendre l'esprit de ces jeux.

La sous-catégorie simulation de sports regroupe les adaptations vidéoludiques de sports qui visent au réalisme. Il conviendra, si l'on veut s'intéresser aux stéréotypes présents dans ces jeux, d'identifier clairement ce qui vient des pratiques sportives et ce qui vient de leur traitement télévisuel. On pourra alors se demander si les jeux vidéo s'inspirent de stéréotypes préexistants, s'ils les altèrent, les aplanissent ou en créent d'autres. On pourra s'interroger sur ce qu'il advient de ces sports soi-disant masculins, féminins, mixtes. On pourra considérer la proportion d'hommes et de femmes mis en scène. On pourra comparer les mouvements des corps virtuels, réels et télévisuels, la façon dont le ralenti, le cadre, les mouvements d'appareils mettent en valeur les sportifs et les sportives. On pourra étudier l'écart, au niveau des règles, des sensations, des émotions, entre le réel, le télévisuel et leur adaptation virtuelle.

La sous-catégorie jeux de gestion regroupe des jeux qui mettent l'accent sur la gestion de ressources limitées dans le but de prospérer. Ils peuvent être à tendance économique (gestion d'une ville, d'une entreprise, d'une institution) ou sociale (simulation de vie, jeux d'élevage). Dans *Caesar*, vous êtes le gouverneur d'une province romaine que vous aménagez, développez, administrez. Dans *Les Sims*, vous gérez la vie quotidienne de votre avatar et de sa famille. Ce jeu, qui permet de jouer à

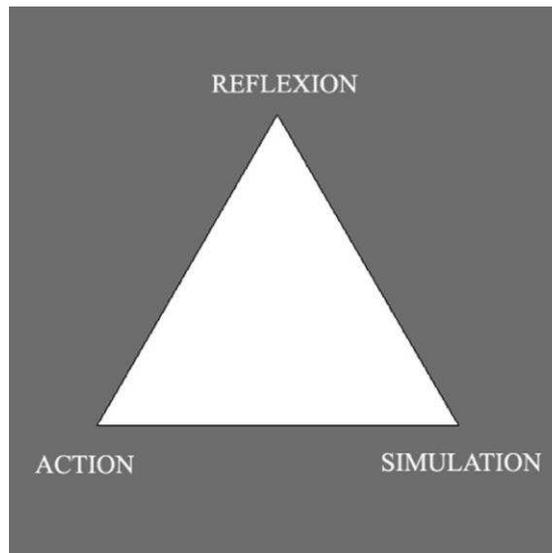
la poupée en étant assisté par ordinateur, est passionnant à étudier sur le plan du genre. On considère d'ordinaire qu'il est un modèle de tolérance. Les critiques font souvent référence à son statut de jeu vidéo le plus *gay friendly*. Nous avons nous-même constaté, lors d'une petite étude portant sur la sexualité des avatars, qu'hommes et femmes, dans le jeu, se comportent à l'identique (Lignon, 2008). Nous soupçonnons qu'il en va de même, mais il faudra s'en assurer, dans le domaine du travail, des études, des loisirs. Si tel est bien le cas, nous avons donc affaire à un jeu quasi avant-gardiste qui, en offrant la possibilité de jouer à l'égalité hommes/femmes, montre l'exemple, un exemple certes virtuel, conceptuel, mais qui vaut que l'on s'y attarde. Qu'est-ce donc que cette égalité ? Que faut-il en penser ? Comment se manifeste-t-elle, audiovisuellement parlant ? D'autres jeux encore méritent toute notre attention, qui s'adressent notamment à des publics segmentés selon certains critères, comme l'âge et le sexe. Citons pour exemple quelques titres qui laissent rêveur : *My Baby Boy*, *My Baby Girl*, *Léa Passion maîtresse d'école*, *Cooking Mama*, *My Hero : Pompier*, *My Hero : Doctor*.

Pour un classement ouvert

Ce tour d'horizon, certes rapide, nous permet d'affirmer que dans chaque catégorie de jeu, voire dans chaque sous-catégorie, se trouvent des logiciels qui méritent qu'on les scrute du point de vue du genre. Il nous conforte aussi dans l'idée que chaque jeu doit être étudié en fonction de ses rattachements catégoriels, ces codes se surajoutant, comme autant de filtres, au contenu même des jeux. On ne peut pas considérer une combattante virtuelle de la même façon selon qu'elle évolue dans un jeu de catch ou dans un jeu d'aventure. Il nous invite enfin, parce que l'évolution diachronique du discours est aussi à prendre en compte, à recourir à un système de classement qui soit valable pour les jeux les plus anciens comme pour les jeux les plus actuels.

Ces quelques remarques nous amènent à nous reposer la question de la typologie. Celle que nous avons utilisée a été créée en 1998 à partir de la « compilation de la plupart des nomenclatures proposées par les magazines et les vendeurs » (Le Diberder, 1998, p.45). Tributaire du moment de sa création, comme l'écrit Sébastien Genvo, elle doit donc être réactualisée (Genvo, 2002, p.14), car de nouvelles sous-catégories de jeux (infiltration, aventure action, jeux musicaux...) sont apparues ; car elle ne permet pas de prendre en compte toutes les nuances d'un jeu (ex : *Pac Man* est certes un jeu d'action mais aussi un jeu de réflexion) ; car elle n'admet pas les jeux qui relèvent de plusieurs sous-catégories (ex : *Grand Theft Auto*).

Le problème venant en partie du fait que les trois ensembles (action - simulation - réflexion) proposés par Alain et Frédéric Le Diberder sont fermés, nous proposons, très simplement, de les ouvrir, pour arriver à un schéma triangulaire, moins contraignant, où pourraient venir se placer anciennes, nouvelles sous-catégories et cas particuliers. Autrement dit, il s'agirait de considérer ces ensembles non plus comme des familles, mais comme des pôles. *Pac Man*, par exemple, se placerait sur la ligne reliant l'action à la réflexion. *Grand Theft Auto* serait porté au centre du triangle. On peut même aller encore plus loin et imaginer de reporter sur ce schéma les différentes positions successivement adoptées par un même jeu à différents moments. Ces fluctuations pourraient être représentées graphiquement par des tracés de parcours, de territoires.



Cette manière d'envisager les choses est particulière car elle suppose, d'une certaine façon, d'accepter, pour classer, de ne pas classer. Si ce schéma semble convenir, pour les jeux du passé comme pour les jeux du présent, il n'a bien sûr rien d'absolu ni de définitif. L'apparition prochaine d'un quatrième sommet, par exemple, n'est pas à exclure. Notre intention, quand nous avons commencé à écrire, n'était pas de réfléchir au problème de la classification des jeux vidéo. Les propositions que nous venons de formuler se sont imposées d'elles-mêmes, conséquence inattendue de la réflexion sur les stéréotypes.

Les jeux vidéo sont, nous espérons l'avoir montré, des objets complexes qui ne sauraient se mesurer à la seule aune des stéréotypes de sexes, parce qu'il y a différents degrés de stéréotypage, parce qu'un même jeu peut n'être stéréotypé que sur certains points, parce que ceux et celles qui jouent avec ces stéréotypes sont des individus réels, complexes. C'est pour ces raisons entre autres que nous avons élargi le propos à la question du genre en général.

Au terme de ce chapitre, nous espérons avoir contribué à établir une cartographie raisonnée qui devrait permettre d'analyser les jeux vidéo dans une perspective de genre, tout particulièrement du point de vue des représentations.

Index des jeux cités :

Airblade, Criterion Games et Namco, 2001.
Bayonetta, Platinum Games et sega, 2009.
Bloody Roar, Hudson Soft et 8ing, 1997. (Premier épisode de la série).
Breakout, Atari, 1976. (Premier épisode de la série).
Bubble Pro, Orsome, 2009.
Caesar, Golden Sector Design et Impressions, 1992. (Premier épisode de la série).
Call of Duty, Infinity Ward et Activision, 2003. (Premier épisode de la série).
Clive's Barker Jericho, MercurySteam et Codemasters, 2007.
Cooking Mama, Office Create et Taïto, 2006.
Dead or Alive, Tecmo, 1996. (Premier épisode de la série).
Donkey Kong, Nintendo, 1981. (Premier épisode de la série).
Doom, ID Software, 1993. (Premier épisode de la série).
Duke Nukem 3D, 3D Realms et U.S. Gold, 1991. (Premier épisode de la série).
God of War, SCE Santa Monica Studio et Sony Computer Entertainment, 2005 (premier épisode)
Grand Theft Auto, DMA Design et BMG Interactive, 1997. (Premier épisode de la série).
Harry Potter : Coupe du monde de Quidditch, EA Games, 2003.
Heavy Rain, Quantic Dream et Sony Computer Entertainment, 2010.
Ico, SCE Japan Studio et Sony Computer Entertainment, 2001.
IDKWTFTPIC, Levone Project, 2009.
Katamari Damacy, Namco, 2004. (Premier épisode de la série).
Léa passion maîtresse d'école, Magic Pockets, Ubisoft, 2008.
Les Sims, Maxis et Electronic Arts, 2000. (Premier épisode de la série).
Mario Bros, Nintendo, 1983. (Premier épisode de la série).
Ms Pac Man, Midway, 1981.
My Baby Boy, Dancing Dots et Nobilis, 2008.
My Baby Girl, Dancing Dots et Nobilis, 2008.
My Hero Doctor, Majesco Entertainment Game Life, 2009.
My Hero Pompier, Mad Monkey Studio, Game Life, 2008.
Pac Man, Namco, 1980. (Premier épisode de la série).
Prince of Persia, Broderbund Software, 1989. (Premier épisode de la série).
Planet Minigolf, Zen Studios et Sony Computer Entertainment, 2010.
Pong, Atari, 1972. (Premier épisode de la série).
*Q*Bert*, Gottlieb, 1982.
Second Life, Linden Lab, 2003.
Sim City, Maxis, 1989. (Premier épisode de la série).
Soul Calibur, Namco, 1998. (Premier épisode de la série).
Space Invaders, Taito et Midway, 1978.
Spyro, Insomniac Games et Universal Interactive, 1998. (Premier épisode de la série)
Tekken, Namco, 1994. (Premier épisode de la série).
Tetris, Pajitnov Alexis, 1984. (Premier épisode de la série).

Tomb Raider, Core Design et Eidos Interactive, 1996. (Premier épisode de la série).
Virtua Fighter, Sega-AM2 et Sega, 1993. (Premier épisode de la série).
Will Bridge : Match-Play Maîtrise, Will Bridge, 2002.
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, Vivendi universal, 2004. (Premier épisode de la série).
WWE Smackdown vs Raw 2006, Yukes Media Creation et THQ, 2006.

Bibliographie :

Bruno, P. (1993). *Les jeux vidéo*. Paris : Syros.
Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
Genvo, S. (2002). *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan.
Greimas, A. J. (1970). *Du sens : essais sémiotiques*. Paris : Seuil.
Guardiola, E. (2000). *Ecrire pour le jeu*. Paris : Dixit.
Huizinga, J. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
Kafai, Y. B. (dir.) (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on gender and Gaming*. Cambridge : MIT Press.
Kebrat, J.-Y. (2005). *Manuel d'écriture de jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan.
Le Diberder, A., & Le Diberder, F. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.
Lepont, F. (2011). We can do it ! Girl Power. *Les Cahiers du jeu vidéo*, 4, 182-191.
Letourneux, M. (2005). La question du genre dans les jeux vidéo. In S. Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique* (pp. 39-54). Paris : L'Harmattan.
Lignon, F. (2004). La guerre mise en jeu, L'armée à l'écran. *CinémAction*, 113, 259-265.
Lignon, F. (2005). L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat. In A. Roger & T. Terret (dir.), *Sport et genre. XIX^e-XX^e*. (vol. 4, pp. 171-185). Paris : L'Harmattan.
Lignon, F. (2012). Séduction et virtualité : l'amour au pays des Sims. *GEM [carnet de recherche]*. En ligne <http://gem.hypotheses.org/754>.
Reynal, F. (2011). Rencontre avec Jane Jensen, Girl Power. *Les Cahiers du jeu vidéo*, 4, 162-169.