



**HAL**  
open science

## Séduction et virtualité: l'amour au pays des Sims

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Séduction et virtualité: l'amour au pays des Sims. Jeunes et médias, les cahiers francophones de l'éducation aux médias, 2015, 7, pp.109-118. hal-00849919v1

**HAL Id: hal-00849919**

**<https://hal.science/hal-00849919v1>**

Submitted on 1 Aug 2013 (v1), last revised 31 Oct 2015 (v2)

**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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

## **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)

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

LIGNON Fanny, « Séduction et virtualité : l'amour au pays des Sims », 14 octobre 2012, 14 500 signes. GEM [carnet de recherche]. <http://gem.hypotheses.org/754>.

## **SEDUCTION ET VIRTUALITE**

### **L'amour au pays des Sims**

D'un point de vue économique, *Les Sims* est le jeu vidéo le plus vendu au monde. Il 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.<sup>1</sup> Le jeu met en scène des êtres virtuels hommes et femmes et se propose de simuler les relations humaines. Mon propos, ici, est d'interroger certaines des représentations proposés aux joueurs et joueuses d'une part au niveau des modèles humains, d'autre part au niveau des modèles relationnels et notamment sentimentaux.<sup>2</sup>

---

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

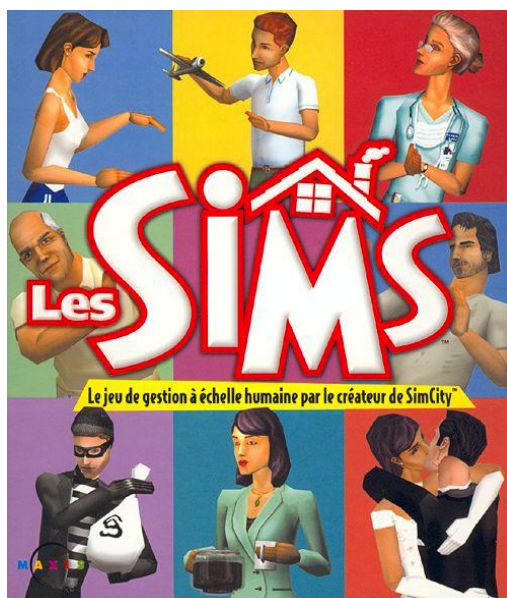
<sup>2</sup> Je ne parlerai pas ici du modèle économique qui sous-tend le jeu. Mais il convient néanmoins d'avoir conscience de sa prégnance. Les Sims vivent dans une société dite de consommation et leur bonheur dépend en grande partie de leur bien-être matériel. Pour faire court, plus un Sim possède, plus il consomme, mieux il se porte. Pour plus de précisions, cf. mon article « Les Sims où la vie virtuelle », *Idées*, « Innovation, concurrence et croissance », n°150, décembre 2007, p. 50 à 56.

## 1. Présentation du jeu

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 disponibles. Ils élargissent le champ des possibles et ajoutent des fonctionnalités aux jeux de base. Ils permettent aux joueurs d'exercer de nouveaux métiers, d'accéder à de nouveaux lieux, d'acheter de nouveaux objets.

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

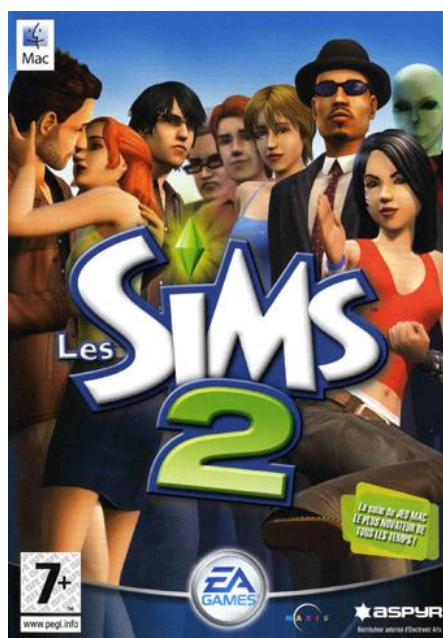
Jaquette jeu PC (version française)

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 !<sup>3</sup> 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 revêche.

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

## **2. Des personnages**

### ***De leur création***

Voyons maintenant de quoi il retourne au sein du jeu. Au début d'une partie de *Sims 2* le joueur est invité à créer une famille. C'est une étape qui peut être évitée, en choisissant une famille déjà existante ou un personnage généré aléatoirement par le programme. C'est une étape où l'on peut s'attarder et composer son personnage jusque dans les moindres détails. Que l'on décide de créer un ou plusieurs personnages, on crée toujours une famille, c'est-à-dire un ou plusieurs individus qui porteront tous le même nom, même s'ils ne sont que colocataires<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> 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).

<sup>4</sup> On ne peut « créer un enfant » que s'il y a dans la famille au moins un homme et une femme.

Un personnage se crée en sept temps :

- 1) Nom, prénom, sexe, âge, couleur de peau, corpulence.
- 2) Tête (changer de visage, de front, d'yeux, de nez, de bouche, de mâchoire et de menton).
- 3) Cheveux et coiffure.
- 4) Maquillage, pilosité, lunettes.
- 5) Vêtements (choisir une tenue décontractée, une tenue habillée, des sous-vêtements, un pyjama, des sous-vêtements, un maillot de bain, une tenue de sport).
- 6) Aspiration (cinq possibilités : aspiration à la richesse, à la connaissance, à la famille, à la popularité, à l'amour) et personnalité (cinq curseurs : de négligé à soigné, de timide à extraverti, de feignant à actif, de sérieux à espiègle, de grognon à sympathique).
- 7) Création d'un arbre généalogique.

Le joueur peut, au temps sept, décider des liens de parenté qui unissent les divers membres de la famille qu'il vient de créer. Trois possibilités s'offrent à lui : frère et soeurs, colocataires, conjoints. Le système paraît *a priori* assez rudimentaire, mais se révèle très souple s'il est bien maîtrisé, grâce à une règle (« *Les Sims perdent leurs liens familiaux actuels lorsque de nouveaux liens sont établis* ») et à ses conséquences. Divorces et séparations se passent sans douleur. Le lien est simplement défait, sans que l'acte soit nommé. De nombreuses configurations familiales sont admises et reconnues. Les mariages homosexuels sont possible. On peut adopter un enfant. On peut créer des familles monoparentales ou homo parentales.

Au pays des Sims, donc, règnent une certaine tolérance et un certain respect des libertés individuelles. Certains interdits perdurent cependant : bigamie et polyandrie, mariages entre frères et soeurs, mariages des enfants.<sup>5</sup>

### ***De leur caractérisation***

Tout scénariste (américain) qui se respecte sait qu'un personnage de fiction se construit en renseignant trois rubriques : caractérisation physique, psychologique et sociale. Ici, le physique est sur-renseigné. Cinq étapes sur six lui sont consacrées. Le jeu insiste sur l'apparence, sur le corps, sur sa parure, pour les femmes comme pour les hommes. Certaines des modifications proposées relèvent presque de la chirurgie esthétique. On peut modifier la forme d'un nez, d'une oreille, d'une bouche. Le joueur, de fait, crée une sorte de poupée virtuelle. Il peut l'habiller, la déshabiller, la coiffer. Le jeu pourrait

---

<sup>5</sup> Johann Murlon, dans son mémoire professionnel (« Des pixels au service de l'enseignement des langues étrangères », Fanny Lignon dir., IUFM de Lyon, Université Lyon 1, 2009) note d'autres interdits, notamment au sujet des personnes âgées, considérées par le jeu comme non autonome, au même titre que les adolescents.

presque s'arrêter là. Tout se passe comme si plaire ou déplaire ne dépendait que du paraître. Et c'est à peine si d'autres paramètres viennent contrebalancer ce primat de la surface.



« Créer un Sim »

Notez, dans le dressing, la présence du miroir.<sup>6</sup>

La psychologie n'intervient qu'en sixième position. Et l'offre, en ce domaine, est bien maigre. Cinq aspirations, c'est un peu juste, d'autant qu'il est impossible d'en poursuivre deux à la fois. Cinq traits de caractères, c'est un peu court, à moins de considérer que les autres aspects de la personnalité du Sim sont extérieurs au jeu, fournis par le joueur.

Le social, enfin, n'est pas traité. La rubrique sera renseignée en cours de partie, au gré des choix du joueur.

### ***De leurs relations***

Comme toutes choses chez les Sims, les relations humaine sont quantifiables. L'amitié, l'amour, s'expriment en pourcentage, de 0 à 100.

L'amitié, chez les Sims, est un concept très large, qui regroupe aussi bien l'amour filial que la camaraderie. On distingue trois types de relations amicales : ami, meilleur ami, ennemi (sic) ; et cinq types de relations amoureuses : petit ami(e), entiché(e), amoureux(euse), fiancé(e), marié(e). L'amitié, comme l'amour, se construit, s'entretient, sans quoi les relations se défont. Il faut « discuter », « inviter », « divertir »...

---

<sup>6</sup> Par la suite, les Sims pourront développer leur charisme en achetant un miroir devant lequel ils s'entraîneront à parler.

La séduction chez les Sims est très codifiée. Il y a des étapes obligées qui doivent être franchies en un certain ordre. Avant d'avoir le droit d'embrasser, il faut draguer, danser avec, enlacer... Difficile d'être original si on veut parvenir à ses fins ! La gestuelle aussi des personnages est très convenue. Mais, et cela est remarquable, hommes et femmes se comportent à l'identique.



« Danser avec »



« Enlacer »



« Embrasser amoureusement »



« Embrasser langoureusement »

Au dessus des personnages apparaissent parfois différents symboles : des silhouettes qui se tiennent par la main, des petits "+", des petits coeurs. Jusqu'à ce que l'ordinateur vous propose enfin de « faire un câlin ».





« Faire un câlin »

La scène, une fois de plus, est conventionnelle. Elle ne laisse pas cependant d’amuser car bien plus suggestive, même si rien finalement ne se passe, que l’étape suivante, lorsque le joueur peut, au choix, « essayer de faire un enfant » ou « faire crac crac ». Car c’est ainsi, chez les Sims, que se dit “faire l’amour”. Et la chose n’a rien d’évident, tout au contraire. Pour que l’ordinateur propose cette option, plusieurs conditions doivent être réunies. Premier critère : les Sims concernés doivent être adultes et amoureux à 100 %. Deuxième critère : ils doivent posséder un accessoire spécifique... Au choix, un bain à remous ou une piscine. Un lit double peut aussi faire l’affaire. Sinon, il y a les cabines d’essayage du magasin de vêtements. Troisième critère : le bon vouloir de l’intelligence artificielle ! Les scènes d’amour en fait sont très sages. Elles sont traitées sous forme de cinématiques<sup>7</sup>, dans un style proche de celui des sit-com, sur un ton tout à la fois ludique et pudique.

Dans l’eau, les Sims rient tout en faisant de joyeuses galipettes. On aperçoit par instant des jambes et des bras nus. Dans le magasin, les vendeurs s’approchent des cabines pour mieux profiter du spectacle. Dans la chambre, les pieds du lit remuent et les couvertures s’agitent. Systématiquement, un feu d’artifice vient conclure la scène.

---

<sup>7</sup> Dans un jeu vidéo, une scène cinématique est une scène non interactive.



Faire “crac-crac”... dans un bain à remous,



... dans un lit double,



... dans une cabine d’essayage.

S’il est difficile dans ces moments de se méprendre sur l’activité des Sims, rien pourtant n’est montré. Dans le bain à remous, personne ne quitte son maillot. Dans le lit, l’action se passe toute entière sous les couvertures. Dans le magasin, le rideau reste tiré.

Remarquons enfin que si le programme ne permet pas de faire l’amour à plusieurs, il autorise les relations entre hommes ou entre femmes.

## **En conclusion**

Au terme de cette brève étude, nous constatons que le jeu *Les Sims 2* est finalement un peu moins conformiste que ne le laisse penser le matériel publicitaire qui l'accompagne. Cela cependant ne saurait faire oublier que sous des dehors plaisants (liberté, tolérance, égalité), se cache une conception un peu sinistre car très matérialiste des relations humaines.

Il faudrait maintenant travailler sur les usages, s'intéresser aux joueurs et aux joueuses et aux multiples façons dont ils et elles jouent. Analyser le cas de ce petit garçon essayant à toute force d'obtenir de ses Sims un grand frère. Celui de cette internaute expliquant sur son blog comment elle a modélisé celle qu'elle aime pour essayer de la séduire. Se demander enfin si amour et virtualité sont deux concepts compatibles, et dans quelle mesure des machines, par nature binaires, peuvent arriver à créer des sentiments.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Sur ce sujet, consulter sur le site <http://www.gamasutra.com/> les articles d'Ernest Adams « Sex in Videogames, part 1 : Seduction » (15/09/00), « Sex in Videogames, part 2 : Explicit Sex » (5/10/00), « Sex in Videogames, part 3 : Dramatic Significance » (21/11/00).