



HAL
open science

Profils et avatars, identités au sein d'une communauté issue d'un jeu pour adolescentes

Leticia Andlauer

► **To cite this version:**

Leticia Andlauer. Profils et avatars, identités au sein d'une communauté issue d'un jeu pour adolescentes. Médias numériques et communication électronique, Jun 2016, Le Havre, France. <hal-01373614>

HAL Id: hal-01373614

<https://hal.science/hal-01373614v1>

Submitted on 30 Sep 2016

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.



HAL Authorization

Profils et avatars, identités au sein d'une communauté issue d'un jeu pour adolescentes

L'univers du jeu vidéo est depuis longtemps représenté dans l'imaginaire collectif comme fortement masculin, bien que la tendance change (Wolton, 2012). Dans le paysage de l'industrie du jeu vidéo français, *Amour Sucré* (Beemoov, 2011) se présente comme un objet peu commun, inspiré des productions nipponnes issues de la culture *otaku* (Azuma, 2008), et plus particulièrement de la culture *shōjo* (Lunning 2011). Au Japon ce type de jeu visant un public féminin se nomme *otome game* (jeu de jeune fille), mais on connaît également ces objets en occident sous les noms de « *dating-game* », « *dating-sim* » ou encore « *jeu de drague* » comme on peut le lire sur le site du jeu *Amour Sucré*. Il s'agit d'un jeu où l'on incarne une jeune lycéenne entourée de garçons, celle-ci doit faire des choix au cours d'une histoire afin d'obtenir des rendez-vous avec le ou les garçons qu'elle préfère et développer une ou plusieurs romances. Cette production entend cibler des jeunes joueuses entre 13 et 16 ans, et met à disposition un forum de discussion ainsi que de nombreuses options pour la personnalisation de leur avatar.

Sur ce type de jeu où l'audience féminine est dominante, la question de la construction de l'identité va se poser différemment pour les joueuses, par rapport aux jeux à audience masculine dominante. La question de cacher ou non sa féminité (Berry, 2012) ne se pose plus, puisque celle-ci devient la norme. Toutefois, l'univers proposé par le jeu contribue à constituer d'autres normes particulières, nourries de références à la fois issues des univers de la culture *otaku*, des cultures des fans (Jenkins, 2006), des cultures adolescentes (Le Breton, 2008), etc.

Cet article entend questionner la construction des identités sur ce type de plateforme en analysant les représentations de la féminité mais aussi des cultures qui les véhiculent. Il s'agit de définir ce que l'univers du jeu pose comme normes et d'explorer ce que la communauté des joueuses et des joueurs en font au travers de leurs avatars, profils, activités et interactions.

Pour mener à bien cette analyse, cet article reprend les données d'une enquête effectuée à la fois en ligne et chez des joueuses. À ces données se sont ajoutées celles plus récentes d'une étude d'un corpus constitué de profils de joueuses volontaires ou intéressées entre 9 et 24 ans. Chaque joueuse possède en effet un profil que les autres

peuvent consulter à loisir, il se compose de trois blocs principaux : l'image de son avatar, la « sucrée » qu'elle peut personnaliser, une « carte d'identité » où sont résumées des informations la concernant (âge, sexe, temps de jeu...), et une section libre.

A ces profils s'ajoutent dans le corpus des posts de discussion sur des thèmes variés issus du forum officiel du jeu.

En faisant en sorte que la chercheuse devienne joueuse durant le travail d'enquête, ce terrain est abordé dans une approche ethnométhodologique (Garfinkel, 1967). Par l'acquisition de certaines compétences des joueuses, et la compréhension du langage utilisé au sein de la communauté, une telle approche permet de réutiliser ces savoirs durant l'enquête et de saisir les résultats du point de vue des joueuses. Le but d'une telle approche est d'être capable d'aisément repérer les modalités de l'interaction et de la présentation de soi (Goffman, 1974).

Dans un premier temps, ce travail se pense sur les univers qui s'imbriquent dans le jeu et auxquels font écho les joueuses au travers de leurs présentations. À partir de là, sont rapidement constatées des caractéristiques de la communauté qui sont similaires à d'autres : il s'y constitue des modalités de reconnaissance de soi et d'autrui qu'il s'agit de décrypter pour en comprendre le lien avec l'identité présentée des joueuses. Enfin cet article propose de discuter des modalités de construction des normes repérées au sein des cultures auquel le jeu fait référence.

Cohérences et styles dans un univers dit « girly »

Le jeu prend corps sur Internet et également sur smartphone ; sur l'écran d'accueil des deux supports le ton est donné : le titre du jeu, en rouge, accompagné de son logo composé d'un cœur et d'un cupcake rose et blanc reprend les codes graphiques généralement attribués au *girl games* (Cassel, Jenkins, 1998). On peut également voir les personnages du jeu dont le style graphique s'inspire du dessin manga, et particulièrement du style *shōjo*. Bien que la production soit française, l'influence des codes graphiques de ce style propose un univers que les joueuses vont rapidement qualifier de « girly » lors de nos entretiens en indiquant souvent qu'il s'agit « justement » d'un jeu pour filles. De plus l'avatar est exclusivement féminin et la forme du corps ne laisse pas de doute au genre qui lui est attribué, et qui sera actif et dominant dans cet univers.

Sur la page d'accueil du site on peut apercevoir l'avatar qu'incarnera la joueuse, qui est personnalisable : elle pourra changer ses yeux, ses cheveux, son expression, ses vêtements etc. Si la fonction pour choisir sa couleur de peau a été récemment ajoutée, la forme du corps est prédéterminée par le dessin de l'avatar sur lequel vont se

superposer les accessoires choisis. Ce corps est d'emblée parfait : correspondant aux canons de beauté de notre époque, l'avatar est mince, avec de longues jambes et de grands yeux. Du point de vue des joueuses, ce physique de l'avatar pose parfois problème. Certaines déplorent l'impossibilité de choisir un corps différent, tandis que d'autres pensent que la Sucrette est à l'opposé d'elles-mêmes « parce qu'elle est belle ». Cet avatar pose d'emblée une norme forte au sein de l'univers du jeu, que l'on retrouve d'ailleurs dans la plupart des univers *shōjo*, à savoir que chaque profil possède un corps parfait et lisse. De même, au sein de l'histoire la plupart des personnages sont beaux, du moins ceux qui sont jeunes tels les camarades de classe que l'on rencontre, et bien sur, les garçons.

Chaque garçon incarne un archétype qu'on l'on peut retrouver au sein des productions *shōjo* et des *otome games*. Au moment d'obtenir un rendez-vous avec le garçon, la joueuse est souvent amenée à choisir un type de vêtement censé lui plaire. Ainsi une bonne partie des accessoires proposés pour la personnalisation de l'avatar correspondent à des styles qui font références à ces garçons. Plusieurs styles sont représentés, et certains vêtements peuvent plaire à plusieurs garçons à la fois. Lorsque l'on se penche sur les profils, on constate donc évidemment la présence de styles associés à ceux des garçons ou à leurs goûts prétendus. Un profil au style un rock rappellera une relation avec Castiel le rebelle ou Armin le « geek », tandis qu'un style plus sage sera davantage associé à une romance avec Nathaniel le délégué de classe ou Kentin l'ami d'enfance maladroit. Enfin, l'un des personnages, Lysandre est présenté comme appréciant le style victorien, les accessoires et vêtements proches de ce style vont donc lui être associés. Bien sur, en regardant les profils des joueuses, on constate des associations d'accessoires et de vêtements qui évoquent d'autres styles. Parmi ceux-ci, il a été possible de repérer quelques récurrences : le style mignon dit aussi « kawaii » au sein de la communauté des joueuses, un style « un peu rock » revendiqué par une des joueuses rencontrées, un style plus chic, presque élégant, d'autres affichant un avatar plus sexy, etc.

Ces styles peuvent parfois se mixer entre eux, et les joueuses rencontrées disent soit passer du temps à chercher de nouvelles tenues, essayer d'obtenir des accessoires ou des vêtements, soit n'investissent pas du tout leurs points de jeu dans cette personnalisation car elle n'est pas indispensable pour elles, et les vêtements obtenus au cours de l'histoire leur suffisent pour se « débrouiller ». Par se « débrouiller », elles entendent arriver à associer leurs accessoires afin de composer une tenue qu'elles considèrent cohérente et esthétique pour leur avatar. L'une des joueuses se plaignait du style victorien associé au personnage de Lysandre : « Je n'ai pas acheté ce haut parce

que ben... C'est du Lysandre, tu vois. C'est difficile de trouver quelque chose qui va avec, qui sorte du truc victorien ». Cette remarque illustre bien les enjeux de la personnalisation de l'avatar ; à savoir « se faire belle » et montrer son sens de l'esthétique en collant aux normes proposées par les styles incarnés par les personnages, et d'un autre côté, réussir à se réappropriier les normes présentées pour afficher son propre style. Sur le profil d'une joueuse-modératrice on peut lire qu'elle se proclame « princesse du bleu ». Cette joueuse a expliqué adorer le bleu, chercher les objets bleus en jeu afin de les coordonner ensemble et ne s'autoriser la plupart du temps à ne porter que du bleu.

Revendication, évaluation des goûts et statuts

Outre le statut de modérateur sur le forum qui est facilement reconnaissable grâce à la carte d'identité verte qu'abordent les joueuses modératrices tandis que celle des autres est rose, d'autres statuts sont indiqués et peuvent être rapidement repérés pour qui découvre cet espace. Comme sur beaucoup de forums, l'activité est mesurée aux nombres de messages postés. La nouvelle joueuse arrivera sur le forum comme « perdue dans le couloir » et pourra gravir les échelons au fur et à mesure qu'elle participera. Plusieurs types de mesures sont ainsi repérables en jeu et notamment sur la carte d'identité : le nombre de jours de jeu, la date d'inscription ou encore l'épisode en cours permettent d'identifier si la joueuse est plus ou moins novice ou expérimentée. De même, pour certaines joueuses rencontrées, un profil bien rempli est souvent associé à l'ancienneté en jeu ou à une présence active sur le forum.

L'avatar sera aussi une part intégrante des modalités de présentation de soi sur le forum, car celui-ci est en partie affiché à chaque message posté. On peut apercevoir le haut du buste et le visage de l'avatar, correspondant à l'apparence choisie par la joueuse. Sur un des profils, on peut lire « Les yeux violets et les cheveux blancs sont [la] marque de fabrique [de ma sucrette], je n'ai jamais croisé quelqu'un d'autre sur le forum ayant les deux (trop frère p(*u*)9) ». La recherche de la distinction de l'avatar prend alors sens dans une dimension collective. Les joueuses savent qu'elles ont en face d'elles une communauté dans laquelle existe un ordre social, des règles à respecter et des normes dans lesquelles il convient de se situer. Leur présentation, via leur profil ou sur le forum, visera souvent à respecter ces normes : ainsi elles précisent parfois qu'elles apprécient le jeu *Amour Sucré*, elles affichent leurs goûts pour les productions de la culture *otaku*, les mangas, les animes, mais aussi des groupes de musique, des films, séries et autres productions occidentales.

Parmi les profils du corpus on peut voir que certaines affichent leur âge, leur genre, et d'autres non. Certaines joueuses rencontrées ont avoué avoir indiqué un âge ou un genre n'étant pas le leur. Certaines joueuses mineures préfèrent ne pas afficher leur âge pour des raisons de vie privée dues à ce statut de mineur, tandis que des joueuses majeures ont expliqué ne pas afficher leur âge car elles étaient plus âgées que « les filles que l'on rencontre sur les forums ». Enfin une joueuse ayant coché la case homme pour déclarer son genre m'expliquait qu'il s'agissait pour elle d'une forme de protestation sur l'aspect très genré du jeu. Vu que le jeu entend cibler des jeunes filles, outre le genre, l'âge est un autre statut au sein de la communauté qui crée une norme. Parmi les sujets variées sur lesquelles les joueuses discutent, beaucoup parlent de titres de productions culturelles associées à de jeunes générations. D'autres sujets parlent de l'école, des professeurs, de la vie avec la famille ou les amis.

Un post dont le titre était « [Débat] L'uniforme à l'école », me donnait l'intuition que ce sujet allait pouvoir proposer aux joueuses de discuter des différentes influences de leurs environnements entre culture *otaku* et ce qu'elles vivent au quotidien dans notre société occidentale. L'auteur du post donne le ton dès le début en précisant ceci dans sa présentation : « [...] la démocratisation du manga en France et le côté très « Kawaii » (Mignon) que possèdent les uniformes dans les mangas a tendance à créer une fausse image du port de l'uniforme et donc à embellir cette image. Beaucoup de jeunes femmes peuvent elles-mêmes le dire, [...] qu'elles apprécieraient avoir des uniformes « comme dans les mangas »

Elle propose donc aux joueuses de débattre sur ce sujet et bien que certaines joueuses précisent au cours de la discussion ne pas regarder de manga la question de cette influence est récurrente. De plus les avis des joueuses racontent leur expérience à l'école au présent. Très vite on sent qu'il est nécessaire d'appartenir à la communauté des jeunes scolarisés pour prendre part au débat, ou plutôt donner son avis. Car sur ce post comme d'autres, la plupart des joueuses se répondent aux questions de l'auteur, sans forcément rebondir sur ce que disent les autres, ce que déplorera rapidement l'auteur. Les règles du forum sont strictes, l'une d'entre elles énonce : « Pas de conflit sur les topics, préférez la discussion privée », ce qui peut expliquer la difficulté de créer un débat. Au final l'interaction est peu présente, le forum reste un espace privilégié de présentation de soi où la joueuse peut afficher ses goûts, donner son avis, écrire sa fan-fiction, mais le dispositif de modération efficace fait que l'espace du forum reste un espace privilégié de la présentation, et par conséquent de l'évaluation d'autrui.

Une des joueuses m'a ainsi expliqué qu'elle avait vu une autre joueuse dire « un truc sympa sur le forum », puis elle a été voir son profil et s'est rendue compte qu'elles

avaient des goûts en commun, et s'en sont découverts d'autres en discutant. Les joueuses rencontrées confirment ces étapes de reconnaissance et que les relations entre elles vont se tisser entre un espace public qu'est le forum et l'espace privé de la conversation entre amies.

Une culture entre *shōjo*, pop, otaku, geek...

Une autre joueuse expliquait qu'il y avait des tendances et des modes visibles sur les profils qu'elle essayait de repérer : « Je te parlais de *Black Butler* [...], ça fait quelques temps qu'il est sorti. Aujourd'hui plein de joueuses vont le citer. ». Ce reflet des tendances de la culture *otaku* importée en France se vérifie très rapidement dans la grille d'analyse des profils. Si certains titres à succès sont régulièrement cités, on peut apercevoir des nouveautés revendiquées par les joueuses comme « coup de cœur du moment », « ma dernière lubie »... Comme évoqué précédemment, certains titres des productions occidentales susceptible de plaire à un public adolescent ou du moins considéré comme « jeune ».

Il faut dire que le jeu suit les tendances que ces joueuses et joueurs savent reconnaître. En octobre dernier a eu lieu sur *Amour Sucré* l'évènement d'Halloween sur le thème « zombies », suivant ainsi une tendance issue des cultures *geek* intéressante pour les joueuses et joueurs. Ce genre d'évènement est récurrent, et les créations du jeu s'inspirent des tendances de l'industrie culturelle, occidentale ou importée du Japon que les joueuses véhiculent au travers de leurs profils et interactions sur le forum. L'approche ethnométhodologique démontre bien qu'avoir des connaissances sur cette culture adolescente entre culture *otaku*, *shōjo*, *geek*, *pop* (Varma, 2007), est sinon indispensable, recommandé pour naviguer sur les forums sur jeu, et s'y intégrer en tant que membre.

Cette culture s'affiche aussi sur le jeu via les accessoires que peut porter l'avatar, tels récemment pour la Saint Valentin, un casque électronique avec des oreilles de chat. Les oreilles de chat furent en effet un temps populaire au sein des cultures *shōjo* au Japon et par la suite en occident. De nombreux accessoires font référence à cette culture vestimentaire *shōjo*. On retrouve également un style *gothic lolita* parmi les vêtements et l'uniforme d'écolière type manga avec les *loose socks*, populaires au Japon dans les années 1990 sont d'ailleurs rapidement accessibles pour la nouvelle joueuse.

Pour les joueuses actives dans la communauté, l'attrait pour cette culture est souvent déjà présent, va se confirmer et leurs connaissances vont se développer en échangeant et en interagissant avec les autres. Les profils de plus en plus remplis des joueuses montrent bien toutes les références qu'elles peuvent mobiliser dans la présentation de

leurs goûts, indiquant aussi une forte connaissance et expertise du domaine qui s'étend ainsi à travers plusieurs cultures, *otaku*, *shōjo*, *pop*, *geek*... Le dispositif du jeu, entre autres au travers de la personnalisation de l'avatar, semble toutefois imposer un univers dit « girly » avec des normes de féminité dont certaines joueuses essaient parfois de s'éloigner.

Lors de l'évènement d'Halloween, on a pu constater sur les profils des joueuses le succès des accessoires ensanglantés tels battes de baseball, sabres, revolvers... Aujourd'hui encore utilisés pour sortir leur avatar d'un style qui ne leur conviendrait pas et en construire de nouveaux. Un joueur a également essayé de créer un avatar dit « moche ». Cheveux un peu décoiffés, taches de rousseur, lunettes... On pouvait y reconnaître les traits classiques de la fille peu attirante présente dans les productions de la culture *otaku*. Toutefois il convient de noter que ces explorations vestimentaires ne permettent que rarement à l'avatar de sortir de la culture qui le produit. Même si l'une des normes de cette culture mixée entre *shōjo*, *geek*, *otaku* est la présence du *kawaii*, déroger à cette norme n'empêchera pas l'avatar d'être absorbé dans cette culture, tout comme l'avatar dit « moche » n'est moche que selon les normes et références de cette culture.

Au final, on constate que dans les modalités de présentation de soi, plusieurs enjeux sont présents et similaires sur le forum ou les profils. L'un est d'avoir une « belle Sucrette », soit d'afficher son goût pour les normes culturelles dominantes autour des cultures *otaku*, *geek* et *shōjo*, et de correspondre à ce qui est attendu par la communauté en terme d'énonciation des goûts. Pour cela le dispositif du jeu facilitera le travail de présentation puisque les options de personnalisation proposées pour l'avatar vont en ce sens. Sur le forum, l'avis de la joueuse sera évalué en fonction de ses dires, qui eux restent cadrés par les règles strictes de modération. Il sera difficile pour la joueuse de sortir de ces règles et puisqu'elle se rendra souvent de sa propre volonté sur le forum, donc ne souhaitera pas afficher volontairement un comportement déviant.

L'autre enjeu pour les joueuses de la communauté est à l'inverse de se démarquer, s'affirmer et se rendre unique. Dans un premier temps par l'avatar ; en essayant de détourner les propositions du dispositif pour créer ce qu'elle considérera comme son propre style. Mais il va aussi s'agir de revendiquer une volonté d'être « hors-normes ». De nombreux profils revendiquent une différence et une affirmation de l'identité qui n'est pas sans rappeler les théories sur la construction de l'identité adolescente (Le Breton, 2008). Ainsi, se démarquer, savoir être une jeune fille originale dans cette culture devient

la nouvelle norme. Pour les garçons la question est différente, leur sexe s'il est affiché et revendiqué leur conférant d'emblée un statut hors normes.

Précisons que cette norme est construite en rapport aux cultures et normes que la joueuse ou le joueur rencontre en dehors du monde de la culture autour d'*Amour Sucré*. Car si au sein de ces cultures *otaku*, *shōjo* ou encore *geek*, les pratiques et les goûts des joueuses et joueurs correspondent aux normes véhiculées, ce n'est pas toujours le cas dans l'environnement dans lequel ils grandissent. Les productions de l'industrie culturelle japonaise ont longtemps été décriées en France et aujourd'hui les cultures *geek* et *otaku* apparaissent toujours comme en dehors des normes dans nos sociétés. Rappelons aussi qu'*Amour Sucré* a une place particulière dans le monde des jeux vidéo, étant un jeu sur navigateur pour jeunes filles, sa pratique n'est pas spécialement considérée comme légitime et beaucoup de joueuses évoquent cet état de faits. Pour les joueuses et les joueurs d'*Amour Sucré* faire partie de ces cultures est un premier pas dans l'affirmation de leur unicité en tant qu'individu.

AZUMA, Hiroki. *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*. Paris : Hachette littératures, 2008. 190p

BERRY, Vincent. *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : PUR, 2012. 274p

CASSEL Justine, JENKINS Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge : MIT press, 1998. 360p

GARFINKEL, Harold. *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall, 1967. 288p

GOFFMAN, Erving. *La mise en scène de la vie quotidienne, tome 1: la présentation de soi*. Paris: Minuit, 1973. 256p (Le sens commun)

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. nyu Press, 2006. 279p

LE BRETON, David. *Cultures adolescentes*, Paris : Autrement, 2008. 184p.

LUNNING, Frenchy. "Under the Ruffles: Shōjo and the Morphology of Power." *Mechademia*, 2011, 6.1, p 3-19.

VARMA, Roli. *Women in computing: The role of geek culture*. *Science as culture*, 2007, 16.4. p 359-376.

WOLTON, Dominique (dir). *La féminisation du jeu vidéo*. Hermès, *La Revue*, 1/2012 n° 62, p. 73-74