



**HAL**  
open science

# Genres, genre et espace dans A Hat in Time. Épopée d'une petite fille de jeu vidéo

Guillaume Grandjean

► **To cite this version:**

Guillaume Grandjean. Genres, genre et espace dans A Hat in Time. Épopée d'une petite fille de jeu vidéo. Colloque international L'épopée des petites filles. 19e-21e siècles., École normale supérieure, Mar 2018, Paris, France. hal-02971436

**HAL Id: hal-02971436**

**<https://hal.science/hal-02971436>**

Submitted on 19 Oct 2020

**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.

## Genres, genre et espace dans *A Hat in Time*

Épopée d'une petite fille de jeu vidéo

Au sein des *game studies*, c'est-à-dire des études universitaires sur le jeu – et en particulier le jeu vidéo, il existe une multitude d'approches qui auraient eu leur pertinence pour étudier la figure de la « petite fille » : la plus évidente est sans doute l'approche sociologique, qui s'intéresse au cas de la petite fille *joueuse*, sa proportion dans la population totale de joueurs, son profil, son « style ludique » pour reprendre l'expression d'Elena Giannini Belloti<sup>1</sup>, ses jeux préférés. Une autre direction, particulièrement fréquentée, est incarnée par les études en psychologie qui considèrent l'impact du jeu vidéo sur le jeune public, dans la lignée du célèbre *Video Kids* d'Eugene Provenzo<sup>2</sup>. Pour cette communication, nous allons adopter un point de vue légèrement différent et nous intéresser non pas tant à la petite fille *joueuse*, qu'à la petite fille *jouée* : c'est-à-dire la figure de la petite fille en tant qu'avatar de jeu vidéo, en tant que personnage jouable. Notre réflexion s'inscrit donc dans ce qui relève des études de contenus, centrées en priorité sur les discours et les représentations véhiculées par le jeu<sup>3</sup>.

Le propos de cette communication est très simple. Le titre du colloque, « L'épopée des petites filles », nous invite en effet à réfléchir à l'articulation entre un genre littéraire (l'épopée) et une figure genrée (*gender*), la petite fille, sur le mode de l'inadéquation (il y a peu de petites filles dans les épopées) ; mais d'une inadéquation volontairement provocatrice, voire émancipatrice. Pour cette raison, nous proposons d'étudier l'émancipation de cette figure genrée qu'est la petite fille via le détournement et la réappropriation de quelques grands genres vidéoludiques traditionnels, et ce dans un jeu précis, *A Hat in Time* (Gears for Breakfast, 2017). Il s'agit donc d'une monographie, guidée par la question suivante : comment *A Hat in Time* se réapproprie les codes génériques du jeu masculin stéréotypique pour produire de nouvelles représentations de genre ?

L'association des termes « épopée » et « petites filles » ne va pas de soi en ce qui concerne le jeu vidéo. Afin d'y voir plus clair, nous nous contenterons à ce sujet de deux remarques préliminaires. Tout d'abord, et même si le vocabulaire épique est omniprésent dans le jeu vidéo, l'épopée n'est pas un genre vidéoludique à proprement parler. Il existe bel et bien quelque chose comme des *genres* vidéoludiques canoniques : jeux d'action, de plates-formes, de stratégie, d'aventure, etc. ; mais il n'existe pas de genre du « jeu épique » ou d'« épopée vidéoludique » à proprement parler. Dans le jeu vidéo en effet, l'épopée n'est généralement qu'un élément de langage. L'emploi du terme renvoie parfois à un imaginaire, celui du voyage, en référence à *l'Odyssée* d'Homère, comme le récent *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017). Très souvent, « épique » est également employé comme simple qualificatif

---

<sup>1</sup> 1976, *Du côté des petites filles. L'influence des conditionnements sociaux sur la formation du rôle féminin dans la petite enfance*, Paris, Des femmes.

<sup>2</sup> Eugene F. Jr Provenzo, 1991, *Video Kids. Making sense of Nintendo*, Harvard University Press, Cambridge MASS.

<sup>3</sup> Ce type d'analyses visuelles s'inscrit dans la lignée des travaux de Marion Coville en France, voir notamment « L'hypervisibilité de *Bayonetta* et la vue subjective de *Portal* et *Mirror's Edge*. Politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo », in Fanny Lignon (dir.), 2015, *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi (PUM), coll. « Le temps du genre ».

mélioratif, dans le sens anglophone d'*epic* – acception familière de l'adjectif signifiant « particulièrement remarquable, impressionnant ». C'est le cas par exemple du jeu *Kirby's Epic Yarn* (Nintendo, 2011), que les éditeurs français ont d'ailleurs traduit par *Kirby : Au fil de l'aventure*, preuve en est que question de l'épopée reste dans ce cas assez secondaire.

Deuxième remarque, concernant cette fois-ci la figure de la petite fille : nul besoin d'être spécialiste de la question pour réaliser que ce n'est pas une figure courante de la mimésis vidéoludique. Sur les cent plus grands « succès » du jeu vidéo (en termes de chiffres de vente) référencés par le site Video Game Chartz<sup>4</sup>, seuls quinze d'entre eux proposent d'incarner une petite fille, et ce, toujours en concurrence (le choix est laissé en début de partie au joueur ou à la joueuse) avec un autre avatar – souvent un petit garçon. Selon le même classement, aucun de ces cent jeux n'impose de manière exclusive d'incarner un personnage de petite fille. À titre de comparaison, il y a plus de jeux qui imposent au joueur ou à la joueuse d'incarner un animal ou même un objet, qu'une petite fille.

L'explication ici est relativement simple : la petite fille paie malheureusement les pots cassés du sexisme généralisé dont souffre la production vidéoludique. Comme l'écrit Mathieu Triclot,

« La question des assignations de genre au sein des jeux vidéo se pose à partir de ce qui apparaît comme une requête globale en masculinité de la part du médium. De la production à la consommation en passant par la figuration et les différentes formes culturelles produites, le jeu vidéo apparaît comme un médium marqué par le sexisme à tous les étages, produit en grande majorité par des hommes pour des hommes.<sup>5</sup> »

Il y a très peu de petites filles héroïnes de jeux vidéo parce qu'en premier lieu, il y a très peu d'héroïnes tout court.

Néanmoins, il semble que les petites filles ont tendance à se réapproprier la scène vidéoludique depuis quelques années. Tout un corpus est apparu mettant en scène de plus en plus de petites filles comme héroïnes, notamment du côté du jeu dit « indépendant », à l'instar de *Child of Light* (Ubisoft, 2014<sup>6</sup>), *Alice's Mom's Rescue* (Orion Soft, 2015), *Full Metal Furies* (Cellar Door Games, 2018), ou encore du très remarqué *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) pour n'en citer que quelques-uns. Les grands studios ont également embrassé cette évolution, l'exemple le plus célèbre étant sans doute *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) et son extension *Left Behind* (Naughty Dog, 2014), centré sur le personnage d'Ellie, alors âgée de 14 ans dans la fiction du jeu. Ce qui est intéressant, c'est que ces jeux mettent en scène la petite fille dans des fictions de plus en plus variées, de la plus traditionnelle (l'adaptation de littérature jeunesse, comme *Alice's Mom's Rescue* librement inspiré de *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll ; ou encore le conte merveilleux, avec *Child of Light*) à la plus subversive (le *survival horror* post-apocalyptique, avec *The Last of Us*). Nous laissons par

---

<sup>4</sup> <http://www.vgchartz.com>, consulté le 01/03/2018.

<sup>5</sup> « Générique 1 : Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féminismes du cinéma », in Fanny Lignon (dir.), 2015, *op. cit.*, p.20.

<sup>6</sup> Bien que le studio français Ubisoft ne soit pas à proprement parler un studio « indépendant », loin s'en faut, *Child of Light* a néanmoins été produit comme *side-project* et s'apparente à ce titre davantage par son contenu et sa diffusion à un jeu « indépendant » qu'à un *blockbuster*.

ailleurs de côté le jeu vidéo japonais, qui a des problématiques liées aux petites filles qui lui sont très spécifiques, et qui nécessiteraient une approche à part<sup>7</sup>.

Au cœur de cette mouvance récente, nous avons donc choisi de nous intéresser à un jeu en particulier, intitulé *A Hat in Time*, développé et publié par le studio indépendant danois Gears for Breakfast en octobre 2017. Les raisons de ce choix sont multiples : tout d'abord, *A Hat in Time* compte bien entendu une petite fille pour héroïne ; mais également pour antagoniste principale une *autre* petite fille, qui se fait appeler « moustache girl », représentée en costume de petit chaperon rouge. D'emblée, le jeu questionne donc les représentations de genre (*gender*), en choisissant de proposer au joueur ou à la joueuse un personnage à l'identification se situant quelque part entre féminin et masculin, ce qui est relativement rare dans le jeu vidéo, en particulier s'agissant de personnages enfantins. En outre, *A Hat in Time* emprunte à l'épopée l'un de ses motifs narratifs bien connus, à savoir *le voyage de retour*, le fameux *nostos* (νόστος) d'Ulysse : aux commandes de son vaisseau spatial, l'héroïne cherche à regagner sa planète d'origine, représentée par une maison aux contours enfantins plantée sur une petite sphère céleste, évoquant de loin en loin les dessins de Saint-Exupéry pour son *Petit Prince*.

Au-delà du genre donc, au sens butlerien de *gender*, le jeu travaille également les catégories génériques propres à son médium. Relativement formaliste dans son esprit, *A Hat in Time* s'amuse en effet au fil des niveaux à détourner et réinterpréter certains grands genres vidéoludiques traditionnels, en particulier trois d'entre eux : le jeu de plates-formes en trois dimensions, le jeu d'infiltration et le *survival horror* (c'est-à-dire le jeu vidéo d'épouvante). Nous allons donc tenter de mettre en évidence dans *A Hat in Time* ce que le genre (*gender*) de la petite fille fait aux genres (*genres*) vidéoludiques traditionnels, réappropriation qui s'actualise, on le verra, sur le mode du détournement, du dégonflement, et souvent, de la parodie.

Le jeu de plates-formes 3D

Beaucoup d'observateurs ont noté, à sa sortie, la dette de *A Hat in Time* à un genre vidéoludique qu'on croyait à peu près disparu : le jeu de plates-formes en trois dimensions. Le jeu de plates-formes en trois dimensions (3D) est un genre caractérisé par une liberté de mouvements omnidirectionnelle (contrairement aux jeux en deux dimensions qui n'autorisent le déplacement, par définition, que sur deux plans), et dans lequel il faut généralement remplir des objectifs variés, mais toujours plus ou moins liés à la gravité. L'obstacle-type du jeu de plates-formes, c'est le trou dans lequel il ne faut pas tomber ; l'action-type pour surmonter cet obstacle, c'est le saut.

Le genre a connu son âge d'or de la fin des années 1990 au milieu des années 2000, dans le sillage de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) qui a défini en grande partie les règles du jeu. Contrairement à ce qu'on pourrait croire dans un genre aussi peu programmatique d'un point de vue fictionnel, le jeu de plates-formes 3D n'est pas un genre à l'écart du *genre*. Au-delà du fait que la plupart de ses héros sont genrés au masculin, même lorsqu'ils ne sont que

---

<sup>7</sup> Beaucoup de jeux de rôle japonais mettent en scène des personnages de petites filles au sein de leurs équipes d'aventuriers, dans des rôles généralement très similaires et stéréotypés.

vaguement anthropomorphes, cette identité masculine fait souvent bon ménage avec masculinisme : sur la jaquette de *Conker's Bad Fur Day* (Nintendo, 2001), le héros, pinte à la main, est affalé contre le logo du jeu, tandis qu'une *damsel in distress* sur-sexualisée le regarde langoureusement ; dans *Ratchet & Clank : Size Matters* (High Impact Games, 2007), joueurs et joueuses sont gratifiés d'un sous-titre au sous-entendu sexuel affligeant de virilisme. Ce type de discours et de représentations n'a rien d'exceptionnel pour le jeu vidéo, pas plus que pour l'industrie culturelle grand public en général. Mais leur association au genre du jeu de plates-formes appelle quelques observations intéressantes.

Autant l'éventail d'interactions supposées par le jeu de plates-formes que son ancrage fictionnel (généralement très libre) ne sont instinctivement perçus comme susceptibles de relever ou d'accueillir une performance particulièrement masculine : contrairement au fait de tirer avec un gros fusil par exemple, pour ce qui concerne les *First Person Shooter*, le jeu de plates-formes ne s'inscrit pas d'emblée dans le paradigme de la « masculinité militarisée » dégagé par Kline, Dyer-Witheford et De Peuter au sujet du jeu vidéo<sup>8</sup>. Néanmoins, cette performance qui consiste à courir et à sauter dans tous les sens, impliquée d'un côté par la plate-forme, de l'autre par la tridimensionnalité, n'est pas totalement neutre du point de vue du *genre* non plus (*gender neutral*). Lorsqu'elle différencie petits garçons et petites filles en soulignant la façon dont un « style ludique » genré leur est imposé dès la crèche, Elena Giannini Belloti remarque que le jeu du petit garçon est marqué par une totale appropriation de l'espace, des activités mouvementées, agitées, centrées sur la dépense physique<sup>9</sup>. Appliquée au jeu vidéo, on retrouve cette observation chez Henry Jenkins dans un article célèbre de 1998, qui soutient que ce qui définit la performance de jeu masculine en tant qu'elle est socialement construite, c'est ce qu'il appelle la « totale liberté de mouvements » (*complete freedom of movement*). En comparant les traits caractéristiques de la *boy culture* du XIX<sup>e</sup> siècle et ceux du jeu vidéo moderne, Jenkins observe un transfert de valeurs entre les deux : ne pouvant plus s'approprier l'espace de façon libre et agitée dans un contexte de plus en plus urbanisé, le petit garçon trouve une manière d'exprimer son style ludique énergique et débordant dans le jeu vidéo.

Or ici, le fait que notre héroïne dispose de tout un système complexe de jouabilité associé à la question du mouvement (course, sprint, possibilité de ramper, saut, double saut, glissade vers l'avant, *wall jump*, etc.) n'est pas neutre : il est tout à fait viable de l'analyser comme une manière pour la petite fille de se réapproprier l'espace dans un mode de performance qu'on pourrait qualifier d'« acrobatique », mode de performance traditionnellement masculin dans le jeu vidéo<sup>10</sup>. À l'instar du *boss* du premier niveau du jeu qui, médusé face aux pirouettes réalisées par notre personnage pour éviter ses assauts, s'écrie "YOU CAN JUMP ?!", le joueur ou la joueuse réalise en cours de partie à quel point cette performance ne va pas de soi s'agissant d'une petite fille. En même temps qu'elle conquiert le territoire du jeu de plates-formes 3D, la petite fille conquiert également sa « totale liberté de mouvement », émancipation à la fois corporelle et spatiale.

---

<sup>8</sup> 2003, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press.

<sup>9</sup> Elena Giannini Belloti, *op.cit.*, p.102 et suivantes.

<sup>10</sup> À quelques exceptions près bien entendu, la plus célèbre étant les acrobaties de Lara Croft dans la série *Tomb Raider*.

## Le jeu d'infiltration et *Metal Gear Solid*

Mais le jeu de plates-formes 3D n'est pas le seul genre qui est récupéré et détourné dans *A Hat in Time* : c'est également le cas pour un deuxième genre vidéoludique, à savoir le jeu d'infiltration. Dans sa perspective formaliste, qui consiste à passer en revue niveau après niveau les grands genres vidéoludiques traditionnels pour les rejouer selon la modalité « petite fille », la deuxième mission du deuxième monde (*Murder on the Owl Express*) de *A Hat in Time* nous demande de mener une enquête pour élucider un crime. Pour ce faire, notre héroïne va devoir s'infiltrer dans les différents wagons d'un train en évitant de se faire repérer par les ennemis qui patrouillent, en collectant des indices nécessaires à la résolution de l'enquête. On le voit ici, le tissu intertextuel est très riche : Agatha Christie bien sûr, pour son *Crime de l'Orient-Express* (1934), mais aussi Arthur Conan Doyle dans l'accoutrement de notre héroïne, qui emprunte sa cape et son *deerstalker* à Sherlock Holmes. Mais l'intertextualité ici n'est pas que littéraire, elle est aussi vidéoludique. Au cours de la mission, le joueur ou la joueuse passe devant un écran de télévision. Bien que le contenu en soit volontairement illisible, la disposition des caractères, la police utilisée, et surtout le contexte dans lequel cet élément de décor est placé, en font une citation très claire, à notre avis, pour l'amateur ou l'amatrice de jeu vidéo : il s'agit d'une référence à l'écran-titre de *Metal Gear Solid*, célèbre jeu d'infiltration développé par Konami et publié en 1998. Cette allusion est redoublée plus tard dans la mission, où l'héroïne doit s'infiltrer derrière tout un bataillon d'ennemis occupés à scruter un écran : citation directe d'une scène iconique de *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*, paru trois ans après le premier épisode.

Ce qui est intéressant, c'est que le jeu d'infiltration n'est pas plus à l'écart du genre (*gender*) que ne l'est le jeu de plates-formes 3D. Et cela est probablement d'autant plus vrai pour la série *Metal Gear Solid*, qui est parodiée ici, largement critiquée pour son discours et ses représentations sexistes, son obsession pour les thèmes de la masculinité militarisée, ses personnages féminins hyper-sexualisés et hyper-objectivés. Avec *Metal Gear*, on a l'exemple type du jeu pour adolescent hétérosexuel. Ici, l'effet de réappropriation et de détournement est donc double : non seulement le jeu met la petite fille en situation de puissance, en lui confiant les possibilités d'action et les objectifs d'un héros qui est un parangon du personnage d'action (Solid Snake, héros de la série *Metal Gear*), sur-viril, et même surhumain. Mais ce faisant, le jeu décrédibilise aussi complètement le discours et les représentations du jeu d'origine, en jouant *Metal Gear Solid* sur un registre burlesque qui relègue dans le ridicule le plus complet une série précisément connue pour son premier degré absolu. À travers sa jouabilité et quelques éléments d'intertextualité, le jeu subvertit et donc « ringardise » toute une tradition du jeu vidéo pour garçons.

## Le *survival horror* et son renversement

Enfin, dernier genre où la réappropriation se fait plus complexe, le genre du *survival horror*. Le *survival horror*, ou jeu d'épouvante, est un genre qui se veut le pendant du film d'horreur pour le jeu vidéo : il y est question de susciter la peur chez le joueur ou la joueuse, au moyen d'une ambiance soignée, d'une maniabilité généralement très contraignante, et de

tout un ensemble de dispositifs empruntés notamment aux codes cinématographiques, comme le *jump scare*, le *gore*, etc.

Ce qui est intéressant avec le genre du *survival horror*, c'est que contrairement aux deux précédents, il possède déjà une histoire avec la figure de la petite fille. Ainsi que l'observe le grand spécialiste du genre Bernard Perron,

« Une autre importante approche du design des jeux de *survival horror* contraint le pouvoir des personnages féminins pour mieux déployer, par l'entremise d'éléments du jeu qui compliquent l'action du joueur afin d'instiller la peur, les tactiques de l'épouvante. [...] L'utilisation d'un personnage frêle permet ainsi aux concepteurs de faire peur avec moins d'effort ; nous n'avons pas de mal à croire que les fantômes de *Fatal Frame* ne feraient qu'une bouchée d'une collégienne comme Miku.<sup>11</sup> »

En un mot, la petite fille est un personnage récurrent du *survival horror*, parce qu'elle représente une manière très commode, pour les développeurs et développeuses, de susciter la peur en faisant incarner au joueur ou à la joueuse un personnage perçu traditionnellement comme faible à deux égards – de par son genre et de par son âge – et donc, menacé de toutes parts. Ici encore, *A Hat in Time* développe tout un réseau de références intertextuelles<sup>12</sup> visuelles à plusieurs grandes références du genre, comme *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) ou *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) ; mais ce qui frappe réellement, c'est la façon dont le niveau en question (*Subcon Forest*) se termine. Durant tout le niveau, notre héroïne est à la merci d'un personnage qui ressemble à une sorte de fantôme de contes pour enfants, et qui – sur le modèle de *Faust* – nous oblige à signer un contrat, dans lequel notre âme est soldée contre un droit de passage dans son royaume. Grâce à ce moyen de pression, le fantôme obtient de l'héroïne qu'elle accomplisse un certain nombre de missions pour lui ; jusqu'au moment où le joueur ou la joueuse finit par se retourner contre lui, et par l'affronter lors d'un combat.

Mais une fois le combat terminé, et alors que le fantôme est vaincu, il nous propose un dernier contrat où se négocie en réalité notre départ définitif de son royaume (« Let's make a deal, young lady ! »). Et bien que le fantôme précise que la petite fille n'a pas son mot à dire (« Not a fan ? Too bad ! You don't make the calls here. »), dans une dernière *cut-scene* humoristique, nous voyons alors la petite fille *détourner* le contrat, le gribouiller pour y ajouter ses propres termes : « Stay and have fun », « Be nice », « Be my BFF [Best Friend Forever] », etc. Ce qui est mis en scène ici, c'est l'inversion des rapports de pouvoir entre notre petite héroïne et son oppresseur, via le détournement du document contractuel, que notre héroïne modifie à sa façon, en prônant la réconciliation plutôt que l'antagonisme, et en inscrivant tout un ensemble de signes et d'éléments de discours propres à l'enfance. L'impersonnalité et la domination symbolique associées au document administratif sont converties en discours

---

<sup>11</sup> Bernard Perron, « Le *Survival Horror*. Un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée », in Fanny Lignon (dir.), *op. cit.*, p.112-113.

<sup>12</sup> Ou plutôt transtextuelles (ou transludiques) : sur ces questions de transtextualité appliquée au jeu vidéo, voir Duret, C., Pons, C.-M. (Eds.), 2016, *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, Advances in Multimedia and Interactive Technologies. Hershey, Pa. : IGI Global, Hershey, Pennsylvania ; et Guillaume Grandjean, 2017, « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? Legend of Zelda et The Binding of Isaac : essai de game design comparé », in *Le Pardailan. Revue de littératures populaires et cultures médiatiques*, n°2, « Le jeu ».

intime et affectueux, sur le modèle des petits mots que peuvent s'échanger deux jeunes camarades de classe.

## Conclusion

Ce qui nous semble intéressant dans *A Hat in Time*, c'est sa façon d'émanciper la figure de la petite fille, tout en la préservant – nous l'avons vu dans ce dernier exemple – et en préservant par-là certaines caractéristiques liées à son âge et à son genre : c'est-à-dire de permettre *une émancipation qui ne soit pas une négation*. La petite fille de *A Hat in Time* n'est pas un surhomme de quarante ans déguisé en petite fille, comme c'est souvent le cas dans les fictions populaires qui s'attaquent aux questions de dominations de genre : c'est bel et bien une petite fille. La chambre de notre héroïne est garnie d'un coffre à jouets et d'une mer de coussins, elle tire la langue aux ennemis ou fait l'avion avec ses bras lorsqu'elle court. Une *vraie* petite fille donc, mais une petite fille « empouvoirée » (*empowered*) qui se bat, et qui se bat avec ses propres armes, angle privilégié du jeu vidéo où la question de l'interaction (« Que puis-je faire ? ») est centrale.

Parmi ces armes, se trouve tout d'abord son potentiel de désordre et de chaos, intimement lié à l'enfance, mais traditionnellement plutôt à l'enfance des petits garçons, d'où le potentiel émancipateur : le mépris des règles, la témérité et le caractère frondeur. L'enfance est présentée comme une puissance de subversion dans un monde d'adultes réglé et ennuyeux. Nous l'avons observé à propos du détournement carnavalesque du contrat, symbole du monde des adultes et de cet enfer juridico-administratif dans lequel nous sommes tous plongés. Engagée dans la « little rebellion » que nous propose la « moustache girl » en début de jeu, la petite fille de *A Hat in Time* incarne mieux que quiconque la fameuse *paidia* de Roger Caillois<sup>13</sup>, ce vacarme, ce fou rire agité qui vient éprouver les règles.

Mais la petite fille compte aussi dans son arsenal une puissante capacité à « faire semblant », à « faire comme si », qui caractérise le jeu enfantin, et qui ici prend une dimension nouvelle : le jeu vidéo étant déjà par définition un « faire semblant », y jouer une petite fille qui fait à son tour semblant de jouer, à l'intérieur du jeu, à la détective ou l'espionne infiltrée par exemple, se révèle une manière extrêmement efficace de parodier les genres traditionnels, et ainsi de remettre la petite fille au centre du jeu. Dans beaucoup de jeux vidéo, lorsque le joueur ou la joueuse s'abstient de toucher à la manette pendant un certain temps, se déclenche ce qu'on appelle une « idle animation », c'est-à-dire une petite animation censée traduire l'oisiveté du personnage : traditionnellement, celui-ci manifeste son impatience, s'assoit, ou se couche en attendant le retour du joueur ou de la joueuse. Dans *A Hat in Time*, la petite fille sort deux petites poupées de sa poche, les fait s'embrasser, puis ensuite se cogner l'une contre l'autre, avant de se retourner anxieusement pour voir si personne ne l'a vue faire : une mise en abyme du « faire semblant », du « faire comme si », qui rattache une fois de plus, dans le jeu vidéo comme ailleurs, l'imagination et la fiction, à la subversion et dans notre cas, à l'émancipation des codes genrés.

---

<sup>13</sup> 1991 (1958), *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Collection Folio, Gallimard.

**Guillaume Grandjean** est agrégé de Lettres modernes et ancien élève de l'École Normale Supérieure de Paris. Il rédige actuellement une thèse en *game studies* sur l'exploration et l'évolution des structures spatiales dans la série *The Legend of Zelda*, sous la direction de Sébastien Genvo à l'Université de Lorraine (Metz). Ses travaux portent sur les représentations de l'espace, et sur les liens entre littérature et jeu vidéo dans une perspective structuraliste. Il a fondé et dirigé le séminaire de recherche *InGame : l'art du game design* à l'École Normale Supérieure de Paris de 2015 à 2018.