



HAL
open science

Apprendre à faire la cuisine, apprendre à être une femme

Jessica Benonie-Soler

► **To cite this version:**

Jessica Benonie-Soler. Apprendre à faire la cuisine, apprendre à être une femme: Les jeux vidéo culinaires au regard du genre. Poli - Politique de l'Image, 2013, "Les imaginaires comestibles " (7). hal-03116980

HAL Id: hal-03116980

<https://hal.science/hal-03116980>

Submitted on 20 Jan 2021

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.

Public Domain

Apprendre à faire la cuisine, apprendre à être une femme. Les jeux vidéo culinaires au regard du genre.

Un grand nombre de nos actions quotidiennes sont adaptées en jeux vidéo. Cuisiner, manger, servir font ainsi l'objet de retranscriptions virtuelles. De "Pac-Man"¹ à "Restaurant city"², nos rapports à la table sont à la base de nombreuses aventures vidéoludiques. Dans ces jeux mettant en scène nos relations à l'alimentation, certains d'entre eux se centrent sur la question de l'apprentissage culinaire. Le plus célèbre reste la série des "Cooking Mama"³, avec plus de 12 millions⁴ de d'exemplaires vendus. Les jeux centrés sur la thématique des techniques culinaires proposent des gameplay relativement semblables. La notion de gameplay désigne ici « la manière dont le jeu est jouable, l'ensemble des choix possibles, d'actions et d'informations qu'a un joueur à sa disposition en vertu des règles pour accomplir les tâches imposées par le jeu » (Leconte, p. 67, 2012). Ces jeux sont généralement pauvres en matière de scénarii, se centrant d'avantage sur les différentes étapes nécessaires à l'exécution d'un panel préétabli de recettes. Dans l'ensemble de ces aventures culinaires, le temps de jeu est consacré à la découpe, au mélange, à la cuisson d'aliments et enfin au dressage du plat réalisé. Au sein de ce type de titre, d'autres similarités apparaissent, avec la présence récurrente de personnages principaux féminins ("Motoko-chan no Wonder Kitchen"⁵, séries des "Cooking Mama", "Léa Passion cuisine"). C'est à partir de ce constat que notre attention s'est portée sur un titre en particulier : "Léa passion cuisine"⁶. Ce dernier a la particularité, outre l'apprentissage de recettes, de proposer une trame narrative. Nous avons donc opéré une focale sur la mise en scène autour de la découverte de la cuisine par l'héroïne éponyme. Comment et par quels moyens est mis en scène l'apprentissage de la cuisine dans ce titre? Comment Léa apprend-elle à cuisiner et dans quel but? Dès lors que l'on re-situe cet opus dans la série des "Léa passion", qui à la manière des aventures de Martine se décline à tout type d'activité, le public cible de ce titre est clairement identifiable : les petites filles de plus de 3 ans. De ce fait, ce jeu pose la question de l'alliance systématique des femmes aux univers vidéoludiques culinaires. Elles sont ainsi perçues en tant que cibles principales et comme uniques détentrices de savoirs en lien avec les arts de table. Il s'agit donc ici d'analyser l'apprentissage culinaire de Léa à travers des questionnements autour du genre et des outils issus de certains travaux féministes en sociologie. Cependant, d'autres titres⁷, principalement disponibles sur console portable,

¹ Jeu sorti en 1980 et développé par Namco où l'action consiste à avaler ses ennemis.

² Jeu datant de 2009 développé par Playfish présent sur la plateforme communautaire Facebook consistant à tenir et faire prospérer un restaurant.

³Le premier Cooking Mama développé par Office Create est sortie en 2006 sur la console portable Nintendo DS. Depuis de nombreuses suites on vu le jour essentiellement sur les consoles Nintendo Wii et DS.

⁴ Chiffres de l'agence française du jeu vidéo : http://www.afjv.com/news/361_ventes-cooking-mama.htm.

⁵ Jeu considéré comme le prédécesseur de Cooking Mama datant de 1993 développé par Nintendo.

⁶ Titre développé et édité par Ubisoft sorti en août 2007 en France et disponible exclusivement sur le support Nintendo DS.

⁷ A l'image de : Leçon de cuisine : Qu'allons-nous manger?, Nintendo, 2008; Recettes de cuisine avec Cyril Lignac, Mindscape, (2009), ou encore, Mon coach personnel : mes recettes plaisir & ligne, Ubisoft, (2009); 1000 recettes de cuisine avec ELLE à table, Nintendo, 2010.

proposent également l'apprentissage de recettes de cuisine. Toutefois, ils ne seront pas pris en compte ici, dans la mesure où ils s'apparentent d'avantage à des didacticiels interactifs où la dimension ludique est absente.

"Léa passion cuisine" propose aux joueurs ou plutôt aux joueuses d'incarner une jeune fille tout droit sortie d'un shôjo⁸, ce qui est en totale contradiction avec la personne présente sur la jaquette du jeu. En effet, le seul point commun entre la jeune fille "réelle", présentée pour promouvoir le jeu, et l'héroïne incarnée, est la manière dont elles sont coiffées. Cette absence du personnage de Léa sur la jaquette, procédé récurrent dans la gamme des jeux "Léa passion", rompt avec la traditionnelle mise en avant du personnage incarné sur le support physique du jeu. Ce constat amène à se demander si ce n'est pas plutôt la joueuse potentielle qui est ici mise en scène sur ce dernier. En ce qui concerne la mise en scène culinaire, le réalisme n'est pas au rendez-vous, que ce soit dans l'exécution des recettes ou même dans les ingrédients proposés. Nous allons ainsi apprendre à cuisiner avec de la viande représentée par des têtes d'animaux ou encore à l'aide de légumes aux couleurs inhabituelles. Ainsi, les morceaux de poulet rougeâtres ou les grains de polystyrène, faisant office de riz, amène à s'interroger sur le sérieux des fournisseurs d'aliments pixélisés de Léa. De plus, l'ensemble des éléments mobilisés en vue de l'exécution des recettes rappelle les nécessaires à dinette, avec notamment des couverts pour bébé (fourchettes, couteaux, cuillères aux contours arrondis). Le gameplay est centré sur la découverte des gestes et des étapes basiques de recettes élémentaires. A ce titre, "Léa passion cuisine" est largement comparable à la série des "Cooking mama", où les séquences d'action sont semblables en tout point. Toutefois, des activités secondaires sont au programme, comme la décoration de la cuisine ou encore le rangement de la vaisselle. Nous incarnons donc Léa avec une mission claire dès le début du jeu : apprendre à réaliser diverses recettes afin de cuisiner pour son père parti en voyage d'affaire. Ces quelques mots qui résument la trame narrative sont révélateurs de l'importance du rapprochement des deux thématiques appréhendées ici : l'apprentissage de la cuisine et le genre.

Revenons plus en détails sur la mission principale proposée aux joueur-euse-s dans "Léa passion cuisine". Le jeu offre une reproduction quasi mécanique des stéréotypes adossés au féminin selon une logique fonctionnaliste, où des rôles précis sont attribués à chaque sexe pour la bonne marche de la famille (Zelditch, 1955). Ainsi, le personnage du père de l'héroïne est le seul à exercer une activité professionnelle, alors que Léa et sa mère restent cantonnées à la bonne marche du foyer. La complémentarité des rôles de sexe est dès lors évidente : apprendre à faire la cuisine et apprendre à être une jeune fille sont ici amalgamés. Diverses études ont montré dans quelle mesure les jouets incarnent et favorisent l'apprentissage des fonctions sociales. A ce propos, les travaux de l'historien Michel Mason⁹ (2002) soulignent, à l'aide d'une perspective historique, la persistance différenciée des objets mis à disposition des enfants dès les premières iconographies les mettant en scène. Ainsi, la relation à l'univers ludique au sein de la socialisation apparaît comme symboliquement sexuée par ces

⁸ Qualificatif utilisé en référence au genre de manga shôjo, où le caractère design des personnages représentés est reconnaissable à un ensemble d'éléments particuliers : taille démesurée des yeux, traits enfantins...

⁹ Plus particulièrement dans sa participation à l'ouvrage « L'engendrement des choses. Des hommes des femmes et des technique » : In CHAUBAUD-RYCHTER, Danièle et GARDEY, Delphine (sous la dir. de) 2002. *L'engendrement des choses. Des hommes des femmes et des techniques*. Paris, Editions des archives contemporaines. Chapitre : « les jouets et la différenciation sexuelle une longue histoire culturelle » p103-120.

instruments transmis par les adultes. En conséquence, « l'image proposée par le jouet doit être toujours pensée en relation avec les manipulations, les productions imaginaires qu'il permet de développer » (Brougère, 2003, p. 356). Ces éléments nous amènent à poser la question des visions du monde véhiculées dans "Léa Passion cuisine", qui semblent faire de la capacité à cuisiner un rôle presque une étape indispensable pour une petite fille dans son passage à l'âge adulte. À l'image des propos tenus par Léa envers son père à la fin de l'aventure : « je vais te montrer que je suis grande, je vais te préparer le plus bon des repas que tu aies jamais mangé ». Il ne s'agira donc à aucun moment de l'aventure de dépasser la posture de *care* dans laquelle s'inscrit Léa, qui apprendra avant tout à cuisiner pour faire plaisir aux autres.

Tout au long de cette découverte culinaire vidéoludique, nous sommes face à une jeune fille dont les seules activités et préoccupations incluent une mise au travail permanente. Ainsi, cette dernière fait écho au modèle du patriarcat développé par Christine Delphy, dans la mesure où le travail domestique gratuit (Delphy, 1970) occupe le centre de l'action de notre héroïne. Malgré l'aspect ludique, les actions de Léa n'en sont pas moins répétitives et aliénantes. Trancher, peler, mélanger, nettoyer, ranger, seront les seules actions remplissant le quotidien de l'héroïne et finalement le temps de jeu proposé aux joueuses. Aucun challenge, aucune dextérité n'est ici requise, ce qui conduit à une agitation mécanique du stylet. De plus, que ce soit dans l'enchaînement des recettes ou dans les phases de ménage, l'univers de la jeune fille reste centré sur le travail et l'espace domestiques. Cependant, l'analyse matérialiste développée par C. Delphy concerne essentiellement les femmes mariées, ce qui n'est pas le cas de notre héroïne. En cela, le concept de *sexage* proposé en 1978 par la sociologue Colette Guillaumin semble davantage adapté pour analyser les représentations sexuées associées à l'apprentissage de la cuisine, et plus généralement au féminin et au masculin dans le domaine vidéoludique. En effet, C. Guillaumin dépasse l'analyse matérialiste de C. Delphy en mettant l'accent sur la dimension idéologique de l'appropriation de l'ensemble de la lignée des femmes par les hommes (Guillaumin, 1978). L'arsenal de contraintes mentales décrites par C. Guillaumin passe notamment par la valorisation de certaines activités attribuées aux femmes, ou encore par leur confinement dans l'espace domestique. Ces éléments sont parties prenantes dans le processus de naturalisation instaurant une hiérarchie entre les sexes. On le voit, la valorisation des activités et le confinement spatial, sont également à l'œuvre dans les univers vidéoludiques à l'image de "Léa passion cuisine", où la liberté de déplacement reste limitée à des espaces prédéfinis. La survalorisation du travail domestique de Léa est omniprésente : « c'est parfait », « les leçons de cuisine et pouvoir faire à manger à papa, c'est comme dans un rêve » et font de Léa, en reprenant et en adaptant les propos de C. Guillaumin, « la princesse du foyer, la magicienne de la cuisine, la fille irremplaçable¹⁰ ». Les apports de ces travaux féministes permettent de rendre visible la reproduction vidéoludique des stéréotypes, avec en arrière plan des référentiels déterministes qui font de la cuisine un univers exclusivement attribué aux femmes.

La mise en scène autour de l'apprentissage de la cuisine à travers les jeux vidéo soulève un ensemble de questions. Les titres centrés sur l'action culinaire demeurent principalement fondés sur une bicatégorisation des activités, faisant de la cuisine, même sous sa forme ludique, un domaine réservé aux femmes, éloignant également les hommes de ces derniers. Néanmoins, il est important de souligner que la reproduction vidéoludique des stéréotypes sexués, incluant un ensemble d'imaginaires et des visions du monde différenciées, est présente dans d'autres types de jeux. Il serait en ce sens

¹⁰ Citation originale : « Ta place est ici, tu es la reine du foyer, la magicienne du lit, la mère irremplaçable » in Guillaumin, Colette 1978. *Pratique de pouvoir et idée de Nature, 1. L'appropriation des femmes*, Questions féministes.

instructif de comparer les jeux culinaires à d'autres titres offrant mettant en scène des personnages féminins, à l'image de la figure de la princesse en détresse. De plus, analyser les jeux vidéo de cuisine sous l'angle du genre permet, grâce à la mise en évidence de la densité des stéréotypes, de s'interroger plus généralement sur la réception de ces derniers. D'autant plus que « l'élaboration de la féminité et de la masculinité s'opère à travers les activités » (Octobre, 2011) et par les objets vecteurs de « savoirs minuscules » (Pasquier, 2009). Ainsi, les gameplay simplistes proposés posent la question de l'initiation et de ses répercussions pour les publics les plus jeunes par ce type de jeux sur le devenir de la pratique à l'âge adulte. Or, à la manière de la littérature jeunesse, le secteur du jeu vidéo pourrait porter davantage d'attention à ce type de problématique au lieu de faire des femmes un public "spécifique" en faisant d'elles « le cas particulier de la situation générale » (Devreux, 1985, p. 14). Nous sommes ici dans la même logique soulignée par la sociologue Josiane Jouët à propos du marché des jeux destinés aux filles, où « les stéréotypes tant décriés dans les médias de masse sont reconvoqués pour développer le marché des jeunes consommatrices en l'absence d'innovation pour échapper aux modèles culturels des deux sexes » (Jouët, 2003, p. 67). Enfin, l'ensemble des outils théoriques évoqués, construits initialement pour étudier le monde ordinaire et les pistes analytiques soulevées, semblent adaptés pour déconstruire, dévoiler les secrets qui perpétuent les dominations masculines dans les univers simulés. Parallèlement, les logiques économiques sont à prendre en compte, dans la mesure où ces jeux destinés aux filles restent rentables, puisque toujours commercialisés et développés, d'où la nécessité d'étudier la pratique et ses représentations au plus près des acteurs, en n'oubliant pas les actrices.

Soler-Benonie Jessica
Université Toulouse II le Mirail
LISST/Cers

Biographie : Jessica Soler-Benonie est actuellement doctorante en sociologie à l'université Toulouse II le Mirail. Sa thèse porte sur les joueuses de jeux de rôle en ligne multijoueur-euse-s et leurs pratiques. Ces travaux s'articulent autour de la volonté de mieux comprendre et de rendre visible l'investissement des femmes dans cette pratique culturelle dominée, imaginée et conçue par les hommes.

Références bibliographiques :

BAUDELLOT, Christian, ESTABLET, Roger 2007. *Quoi de neuf chez les filles? Entre stéréotypes et libertés*, Paris, Nathan, l'enfance en questions.

BROUGERE, Gilles 2003. *Jouer/apprendre*, Paris, économia.

CHAUBAUD-RYCHTER, Danielle, et GARDEY, Delphine 2002. *L'engendrement des choses. Des hommes des femmes et des techniques*. Paris, Editions des archives contemporaines.

COAVAU S., RUFAT S., TER MINASSIAN H., dir. (2012). *Espace et temps des jeux vidéo*. Paris: Questions théoriques.

DELPHY, Christine 1998. *L'Ennemi principal 1, Économie politique du patriarcat*, Syllepse, Nouvelles Questions féministes.

DELPHY, Christine 2001. *L'Ennemi principal 2, Penser le genre*, Syllepse, Nouvelles Questions féministes.

DEVREUX, Anne-Marie 1985, "Les différentes étapes de la déconstruction - reconstruction des objets et des concepts : trois exemples", *Cahiers de l'APRE*, n°3, sept., CSU-CNRS, p.7-28.

GUILLAUMIN, Colette 1978. *Pratique de pouvoir et idée de Nature, 1. L'appropriation des femmes*, Questions féministes.

GUILLAUMIN, Colette 1992. *Sexe, Race et Pratique du pouvoir. L'idée de Nature*, Paris, Cotéfemmes, coll. "RECHERCHES".

JOUËT, Josiane 2003. "Technologies de communication et genre. Des relations en construction", *Réseaux*, n° 120, p. 53-65.

PASQUIER, Dominique 2002. "Les « savoirs minuscules » . Le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe", *Education et Sociétés*, n° 10, 2, p. 34-44.

ZELDITCH, Maurice 1955. " role differentiation in the nuclear family ", in PARSONS et BALES. *Family socialization and interaction process* , Free Press of Glencoe, New York, p. 314-315.