



**HAL**  
open science

# Représenter la violence de genre - Représenter le genre dans la violence

Nicole Bastin

► **To cite this version:**

Nicole Bastin. Représenter la violence de genre - Représenter le genre dans la violence. Les lunettes du genre : regards croisés, approches pluridisciplinaires, Groupe "Genre" IBSHS-UBO, Feb 2022, Brest, France. hal-04099185

**HAL Id: hal-04099185**

**<https://hal.science/hal-04099185v1>**

Submitted on 11 Feb 2024

**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.

## Représenter la violence de genre, représenter le genre dans la violence

**Nicole Bastin**

Please cite as : BASTIN Nicole, 2022, « Représenter la violence de genre - Représenter le genre dans la violence », in *Les lunettes du genre : regards croisés, approches pluridisciplinaires*, Groupe "Genre" IBSHS-UBO, Séminaire du 2 février 2022, Brest, France. {hal-04099185}

Bonjour, tout le monde. Ce que je vais évoquer avec vous, ce sont les changements qui se sont déroulées dans les années 2010 concernant la représentation de la violence de genre dans les séries télévisées et les enseignements que l'on peut en tirer. Dans le prolongement, j'aborderai rapidement l'articulation entre violence de genre et représentation du genre dans le jeu vidéo.

Alors, ce qu'il faut savoir déjà, c'est que la décennie 2010 est une période tournant dans le sens où l'on constate une nouvelle appréhension du viol en tant que fait social. C'est une période qui commence par un non-lieu dans l'affaire DSK, mais qui se termine au contraire par une lourde condamnation pour Harvey Weinstein. C'est aussi une décennie continuellement émaillée de scandales. Les viols collectifs de New Dehli en Inde et de Rochdale en Angleterre et la révélation en pointillé tout au long de la décennie de violences sexuelles au sein de l'Eglise, vont beaucoup remuer l'opinion publique.

Mais, au-delà des scandales, ce qui diffère de ce qu'on avait auparavant, ce sont les témoignages féminins. Non pas qu'ils émergent, parce que ça, il y en a toujours eu, les femmes ont toujours parlé, mais plutôt on observe une nouvelle recevabilité de leurs témoignages, c'est-à-dire que, pour la première fois, certains

deviennent audibles. Alors, en particulier, en 2013, Samantha Geimer, la victime de Roman Polanski pour laquelle il a effectivement été condamné par la justice, publie ses mémoires, agrémentés de photos d'elle, à l'époque des faits. Photos qui ne laissent aucun doute sur le fait qu'elle n'était qu'une enfant. C'est d'ailleurs l'objet de son livre, qui s'intitule *The Girl* (Geimer, 2013).

En 2014, Dylan Farrow publie une tribune dans le *New York Times*. Non seulement, elle y réitère les accusations qu'elle porte contre Woody Allen depuis 1992, mais elle met cette fois en cause toute l'industrie du cinéma, qu'elle accuse d'être complice de l'impunité du réalisateur (*New York Times*, 2014).

Et puis, en 2015, c'est l'affaire Brock Turner. Donc un étudiant de Stanford qui prend la fuite après avoir été surpris en train d'agresser une victime inconsciente derrière une benne à ordures. Les preuves sont accablantes, Turner est condamné par un jury pour 3 crimes, sauf qu'un juge décide d'alléger sa peine pour lui éviter dit-il « un impact trop sévère » et Turner n'écope finalement que de 6 mois. En apprenant cela, la victime, Chanel Miller, est très choquée et demande à lire une longue lettre ouverte en plein tribunal. Sa lettre, publiée ensuite dans les journaux, est lue onze millions de fois en quatre jours (*USA Today*, 2019 | Miller, 2020).

Le témoignage de Chanel Miller est à la fois un jalon par l'importance de son écoute, mais il augure évidemment la déferlante #MeToo qui aura lieu l'année suivante, en 2017 et qui verra en moins de 24h, 12 millions de messages s'échanger dans le monde (*CNN*, 2017).

Alors, malgré ces témoignages féminins qui font leur chemin, et exception faite de l'humoriste Bill Cosby, force est de constater que les hommes mis en cause sont globalement peu inquiétés, et continuent de faire carrière sans trop de soucis. Polanski, Woody Allen reçoivent des prix, Donald Trump devient président des États-Unis et Brett Kavanaugh juge à la cour Suprême.

Côté culture populaire, c'est la folie des séries télévisées qui font des audiences de plus en plus grandes. On y retrouve en partie l'héritage cinématographique de ce qu'on nomme « culture du viol » à savoir un concept hérité du milieu militant anglosaxon puis repris par les études culturelles et qui consiste à analyser la façon dont beaucoup de représentations populaires des violences sexuelles perpétuent un certain nombre de mythes et de stéréotypes ; avec pour conséquence première la décrédibilisation de la parole féminine qui induit une aggravation de l'impunité masculine mais aussi l'augmentation des discriminations envers les population racisées, soupçonnées à tort d'être plus susceptible de subir ou commettre ces crimes (Bastin, 2020).

Notamment, on va retrouver dans des séries comme *Games of Throne* ou *American Horror Story* des viols extrêmement nombreux mais qui ne sont utilisés que pour pimenter l'intrigue. Ils ne font l'objet d'aucune réflexion.

On va aussi avoir comme dans *Scandal*, *The Americans* ou *House of Cards*, des viols utilisés en arc narratif « positif », pour justifier la genèse d'un personnage féminin fort.

On va avoir aussi des viols qui sont au contraire des non-événements dans la vie de certains personnages, lesquels semblent poursuivre leur vie comme si de rien (ça, c'est le cas de *Mad Men* ou *Switched at Birth*)

Enfin, ce qu'on a, ce sont des viols qui sont avant tout un prétexte pour mettre en valeur la réaction et le ressenti d'un personnage masculin qui lui est dans l'entourage de la victime, comme dans *True Detective* ou *Downton Abbey*.

Malgré tout, sur la même période, on voit apparaître des séries qui vont, au contraire, poser les violences de genre comme étant un problème majeur de société et qui vont chercher à penser et à représenter un « continuum de violences faites aux femmes » (Kelly, 1987).

Des séries comme *Top of the Lake* (2013), *Jessica Jones* (2015), *An American Crime* (S2, 2016), *Big Little Lies* (2017), etc... essaient de montrer dès le pilote de la série qu'une violence sexuelle n'est jamais seule et s'inscrit dans un ensemble de violences et d'inégalités de genre.

Justement, parmi ces séries qui posent la violence de genre comme problème social, deux d'entre elles présentent la particularité d'être le miroir quasi parfait l'une de l'autre : *Sweet/Vicious* qui est une série tragicomique jeune adulte de MTV et la 3ème saison de *Broadchurch*, le drame policier familial de ITV.

Elles ont pour commencer un certain nombre de points communs :

Elles sont concomitantes, diffusées sur un temps très resserré, juste avant l'affaire Weinstein, ce qui est important parce que cela veut dire qu'elles ont été développées avant qu'il n'y ait une forme de pression populaire et médiatique pour s'emparer du sujet.

Elles se déroulent toute deux dans une forme de huis-clos à l'échelle d'un campus ou d'un village où tout le monde se connaît, elles détournent toutes les deux ce qu'on appelle un « *plot device* », soit une articulation narrative.

Dans *Sweet/Vicious* c'est le *rape and revenge plot* qui voit un personnage féminin violée chercher à se venger.

Et dans *Broadchurch*, c'est le *Whodunit*, qui consiste à inciter le public à chercher activement les coupables.

Enfin, les deux séries mettent en scène un couple de figures justicières, à chaque fois sur le mode bon flic / mauvais flic

Sauf que dans *Broadchurch*, ils sont du côté de la loi puisque ce sont des détectives de la police, alors que dans *Sweet/Vicious* ce sont des vengeuses masquées.

A partir de là, les différences se poursuivent :

Les deux séries ont des showrunners à l'opposé, qui n'ont ni le même âge, ni le même pays, ni la même culture, ni le même genre.

Les deux séries n'ont pas la même cible, pas la même tonalité, pas la même mise en scène, et des audiences très différentes. *Broadchurch* est un énorme succès quand *Sweet/Vicious* est une pépite connue seulement de quelques fans.

Malgré cela, quand on analyse les deux séries, on voit que dans leur contenu, elles cherchent à dénoncer exactement les mêmes choses.

Déjà, les deux séries vont poser, et c'est d'ailleurs conforme à la réalité, que le vrai danger pour une femme vient de la sphère intime, il vient d'un homme qui est déjà dans son entourage quotidien.

Et cela s'accompagne d'une mise en scène qui pousse constamment à l'empathie et incite le public à partager l'expérience de femmes.

Et ces femmes, plutôt que d'être « objets » d'un regard et d'un désir masculin, elles vont être « sujets » et actrices de leur propre rédemption.

Parce que, qui est-ce que l'on a à l'écran ? On a évidemment des victimes de violences sexuelles. Au début, elles sont très affectées par un syndrome post traumatique et les deux séries dépeignent de façon très réaliste à la fois les symptômes et leurs conséquences.

Sauf que les femmes ne restent pas victimes et vont entamer un parcours de guérison, certes en dents de scie, mais ce parcours déjà elles ne le doivent qu'à elles-mêmes parce qu'il y a certaines étapes psychiques qu'elles vont franchir seules. Et ce parcours est aussi facilité, encouragé par un entourage qui est soutien et très à l'écoute.

Comme cet entourage en plus est lui aussi essentiellement féminin, cela fait que dans les deux séries, on a à l'écran des femmes résilientes et elles sont résilientes parce qu'elles sont aussi dans la sororité.

Donc, ça c'est le premier résultat.

Le 2ème résultat, c'est que les deux séries ne vont pas s'arrêter là, elles ne vont pas faire que chercher à se mettre en marge de la culture du viol et même tenter de la déconstruire, elles vont s'attaquer à une critique bien plus globale de la société dont elles vont fustiger les inégalités et notamment les inégalités de genre.

Les deux séries vont dénoncer l'existence d'un privilège masculin, d'ailleurs un privilège masculin blanc dans le cas de *Sweet/Vicious* qui va plus loin dans une démarche intersectionnelle.

Elles vont dénoncer l'irresponsabilité masculine c'est-à-dire que même lorsqu'ils ne sont pas coupables, on a des personnages masculins qui ne prennent pas leur responsabilité. D'ailleurs ce sont les femmes qui sont obligées d'endosser les responsabilités à leur place. Et on va avoir surtout la critique de l'impunité masculine. C'est-à-dire que les deux séries vont montrer comment les systèmes policiers mais aussi judiciaires, médiatiques, administratifs, non seulement ne sont pas à la hauteur de la lutte contre les violences faites aux femmes, mais aggravent la situation et participent de ces violences.

Tout ceci s'accompagne d'une réflexion sociologique commune sur les facteurs aggravants. Par exemple, les deux séries vont pointer du doigt la pornographie comme quelque chose qui participe de la déshumanisation des femmes. Elles vont réfléchir au phénomène de *slut shaming*, qui consiste à plutôt culpabiliser la victime, et les deux séries vont peser l'implication des réseaux sociaux dans le phénomène. Il y a aussi une même façon de représenter l'alcool

comme étant une arme utilisée par l'agresseur, plutôt qu'une cause directe de violence.

Enfin, *Sweet/Vicious* va montrer comment le système des fraternités dans les campus américains favorise les violences tandis que *Broadchurch* montre comment la maltraitance des femmes peut être un moyen pour certains de s'intégrer dans un groupe exclusivement masculin, en particulier d'une classe sociale supérieure.

Donc on a une même volonté dans *Sweet/Vicious* et dans *Broadchurch* de penser la société dans sa globalité.

En plus, les deux séries s'appuient sur un travail de recherche conséquent. C'est-à-dire que les deux showrunners ont fait un travail presque de journaliste d'investigation avant de commencer l'écriture de leur série. Il y a une même volonté très nette de s'appuyer sur des chiffres, sur des témoignages, sur le travail des associations, une volonté de sensibiliser le public, voire de l'éduquer.

Ça, du coup, c'est le 2ème résultat : on se retrouve quasiment avec une fiction populaire qui est en mission de santé publique. On a l'impression qu'on a des auteurs de série qui, finalement, se mettent en place de pouvoirs publics défaillants.

Et le 3ème résultat, pour le coup, est un peu plus complexe.

Malgré le fait que les deux showrunners aient cherché à être le plus réaliste possible, il et elle ont adopté un même biais, un biais qui se retrouve d'ailleurs dans un nombre conséquent d'autres séries des années 2000 et 2010 et cela continue encore aujourd'hui.

Ces séries font le portrait d'un violeur, masculin évidemment - ce qui est normal dans la mesure où 91% des personnes mises en cause pour violences sexuelles sont des hommes (HCE, 2020), mais également blanc, riche, ou s'il n'est pas à proprement parler riche, il est en situation de pouvoir ou bénéficiant d'un statut reconnu par la société.

Et ça, pour le coup, ce n'est que partiellement raccord avec la réalité. Malheureusement, des violeurs, on en trouve de toutes les ethnies et de toutes les classes sociales (Le Goaziou, 2013).

Donc, il est intéressant de s'interroger sur le sens que l'on peut donner à l'émergence de cette figure collective du violeur blanc, aisé et puissant.

Déjà, pour commencer, il faut savoir que cette figure va à l'encontre directe du mythe de l'homme de couleur attaquant une victime blanche, mythe particulièrement ancré dans la culture anglophone et d'ailleurs sévèrement décrié par Angela Davis et bell hooks (Davis, 1981 | hooks, 1996).

Donc, le fait de représenter des violeurs blancs, c'est peut-être l'envie inconsciente d'aller contre ce mythe du *black rapist*. C'est peut-être aussi une volonté de ne pas accabler les minorités ? Une façon d'éviter un litige potentiel ? Ou c'est peut-être le signe, comme le disait Wendy Kozol, que l'industrie de l'entertainment continue de se centrer sur les classes moyennes blanches, censées à elles seules refléter l'ensemble de la société (Kozol, 1995).

Mais il y a une autre façon, plus intersectionnelle, de penser la question.

On sait que l'augmentation des inégalités économiques a fait augmenter ces dernières années les taux de violence sexiste. Plus les personnes sont exposées à des difficultés socio-économiques, plus elles subissent de pressions et plus elles risquent d'être victime de violences sexuelles, et ensuite moins elles ont de ressources pour combattre ces violences. C'est un cercle vicieux.

D'autre part, il est tout à fait vrai qu'un homme blanc et riche va beaucoup plus facilement échapper à la justice.

Véronique Le Goaziou écrivait ainsi « Il est incontestable que les ressources financières et les connexions sociales évitent la pénalisation à bien des agresseurs » (Le Goaziou, 2013).

Donc, une autre façon de voir cette figure est plutôt de la considérer comme une métaphore illustrant la multiplicité des discriminations vécues par les femmes dans un monde inégalitaire, capitaliste et post-colonial.

D'autre part, cette figure du prédateur blanc et privilégié n'est pas sans rappeler le mythe de Jack l'Éventreur dont elle peut éventuellement être perçue comme une déclinaison moderne.

L'historienne Judith Walkowitz expliquait que la légende de Jack l'Éventreur « avait établi une iconographie de la violence masculine qui a imprégné toute la société ». Comme vous le savez sûrement, le tueur s'en prenait à des femmes économiquement fragiles et ses connaissances en anatomie féminine le classait, au moins en apparence, dans un milieu privilégié. Aujourd'hui, on ne connaît toujours pas l'identité du tueur, mais le fait que ses crimes s'apparentent à des féminicides est une conception unanimement partagée par des experts (Walkowitz, 1982).

Or, comme le dit Michel Leroy, si les mythes sont réitérés pour leur fonction symbolique, ils le sont aussi dans un but réparateur (Leroy, 1992, p. 368). Donc, pour en revenir à notre figure du violeur blanc puissant, la question, c'est : s'il s'agit effectivement d'un mythe moderne, est-ce qu'il est formulé dans un but inconscient et collectif de pointer les sources d'un mal ? qui serait en l'occurrence, la concentration injuste et malsaine du pouvoir et des richesses chez les hommes blancs.

Par ailleurs, puisque les études sur la culture du viol ont clairement montré un rapport direct de cause à effet négatif entre certaines représentations de la violence de genre et les discriminations, alors on peut penser qu'une amélioration dans ces représentations irait au contraire dans le sens d'un progrès social. De cette idée, découlent un certain nombre de pistes à explorer.

On pourrait enquêter d'un point de vue psychologique sur les effets d'une représentation positive - ou tout du moins juste - d'une violence imaginaire sur une victime réelle.

En considérant les phénomènes d'identifications naturelle et de désir mimétique (Girard, 1972), on peut imaginer que, pour une victime, suivre le parcours de rédemption fictif d'une héroïne résiliente peut déclencher chez elle, l'amorce d'une résilience bien réelle. Surtout si l'on prend en compte les

recherches de Brenée Brown sur les facteurs de résilience des femmes face au trauma (Brown, 2006). De toutes les façons, combien de personnes ont déjà raconté avoir pris conscience de ce qui leur était arrivé, après avoir vu un film, lu un livre, écouté une chanson ?

Il serait intéressant de se pencher là-dessus.

Encore récemment, le passage de Stromae au 20h de TF1 où il a chanté son titre *L'enfer* dans lequel il évoque ses propres pensées suicidaires, ça a fait exploser les appels au 3114, le numéro national de prévention du suicide (*Ouest France*, 2022).

Donc, si on va jusqu'au bout du raisonnement, l'idée ça serait de mieux comprendre l'impact d'une représentation non stéréotypée d'une violence de genre pour éventuellement ajuster les politiques publiques, ne serait-ce que par des aides au financement.

Surtout qu'il faudrait comprendre et quantifier : qu'est-ce que cela fait sur une victime, mais aussi sur les témoins et pourquoi pas sur les agresseurs ?

En attendant, on a un dernier enseignement découlant de l'étude de la représentation des violences sexuelles dans les séries TV, c'est que, clairement, les femmes y enquêtent elles-mêmes pour dénoncer les violences. Elles peuvent être victimes comme dans *Sweet/Vicious*, *Big Little Lies* ou *I May Destroy You*, elles peuvent être journaliste comme dans *Jessica Jones* ou évidemment, policières comme dans *Top of the Lake*, *Broadchurch* et *Unbelievable*.

Mais ce qui est important, c'est que même quand elles font partie des forces de l'ordre, elles le font souvent à rebours de leur hiérarchie ou se retrouvent malgré elles à exposer les fautes ou manquements de leurs collègues.

Or dans la vraie vie, le fait que la dénonciation des violences de genre ne passe quasiment que par des femmes, des victimes ou l'entourage des victimes, c'est quelque chose que l'on va évidemment retrouver ! Aux Etats-Unis, les journalistes, Jodi Kantor et Megan Twohey gagnantes du Prix Pulitzer avec Ronan Farrow sont des femmes et lui, est le frère de Dylan Farrow (Kantor et Twohey, 2019 | Farrow, 2019). Ce sont deux victimes Annie Clark et Andrea Pino, qui ont lancé l'alerte sur la dimension endémique des violences sexuelles dans le milieu étudiant américain (Clark et Pino, 2016). En France, c'est pareil, la journaliste Marine Turchi s'est associée à l'actrice Adèle Haenel pour dénoncer les violences qu'elle avait subies et amorcé le metoo du cinéma (Médiapart, 2019). C'est la juriste Camille Kouchner qui révèle les violences subies par son frère dans son livre *La Familia Grande* (Kouchner, 2021), etc, etc.

Cette dynamique-là va se retrouver de façon très similaire dans le jeu vidéo. Depuis la fin des années 2000, des femmes se battent pour dénoncer les violences de genre, mais avec des répercussions malheureusement souvent extrêmes.

La première chose que ces femmes dénoncent, ce sont les harcèlements et les agressions sexuelles commises dans le cadre du travail. Ces deux dernières années, pour ne citer que celles-ci, il y a eu deux vagues importantes de



dénonciation, dans les géants Ubisoft puis Activision Blizzard (Kotaku, 2020 | *The Verge*, 2021).

Evidemment, ces violences sont largement favorisées, si ce n'est provoquées par une disparité de genre considérable dans la main d'œuvre même (Chess et Shaw, 2015).

Depuis Paola Tabet, on sait qu'historiquement, les hommes se sont réservé le monopole des outils (Tabet, 1979). De la même manière, les femmes ont été tenues à l'écart de la technologie numérique et vidéoludique et cette situation n'évolue que très lentement.

En 2020, alors que côté public, les femmes c'est maintenant presque un joueur sur deux, et bien côté industrie, elles occupent encore à peine 16% des postes exécutifs (*20-First*, 2020).

Soit dit en passant, c'est un enjeu qui est autant économique que social. Le jeu vidéo étant l'industrie de loisirs la plus importante du monde, avec un marché de 300 milliards de dollars, soit plus que le cinéma et la musique réunis (*Accenture*, 2021).

La 2ème chose que les femmes dénoncent, c'est le sexisme dans le contenu et dans la réception des jeux.

En 2013, dans sa web série *Tropes vs Women in Video Games*, Anita Sarkeesian montre l'objectification et la sexualisation des rares héroïnes féminines, lesquelles sont créées essentiellement pour répondre aux fantasmes d'une cible masculine hétérosexuelle (Sarkeesian, 2013).

En parallèle, Zoë Quinn, spécialiste en game design, veut développer des jeux à portée éducative et crée *Depression Quest*, une fiction interactive où l'on incarne une personne dépressive devant surmonter les épreuves formées par les événements anodins de la vie quotidienne.

D'abord séparément puis conjointement, Sarkeesian et Quinn sont violemment rejetées par une frange de joueurs conservateurs, furieux de ce qu'ils considèrent être une intrusion politique dans la culture du jeu vidéo. Elles sont insultées, menacées de mort et de viol, harcelées jusqu'à leur adresse personnelle.

Et lorsque Quinn est faussement accusé.e par un ancien petit ami d'avoir obtenu une critique élogieuse de son jeu dans le cadre d'une relation avec un journaliste, le cyberharcèlement des deux va prendre des proportions démesurées, avec en prime usurpation d'identité, incitation à la violence, etc. C'est la naissance officielle du Gamergate (Braithwaite, 2016 | Gray et al., 2016 | Jane et Martellozzo, 2017 | Derfoufi, 2021).

Sous couvert de faire la lumière soi-disant sur les collusions possibles entre journalistes et développeurs, les membres actifs du Gamergate vont tout bonnement chercher à évincer par la terreur des femmes productrices de contenu dans le jeu vidéo, ce qu'Eugenia Siapera compare même à une chasse aux sorcières moderne de l'ère capitaliste et technologique (Siapera, 2019).

Avec un certain succès malheureusement,

Quinn, Sarkeesian, et bien d'autres après elles, jusqu'à encore très récemment au dernier Z event... beaucoup de femmes actives dans le jeu vidéo

sont contraint·es d'annuler des apparitions, quitter des événements, voire même comme Quinn carrément changer de métier (Quinn, 2017).

Sans parler du quotidien, de toutes ces joueuses et joueurs LGBTQ+ qui sont contraints de faire profil bas lorsqu'ils jouent en ligne, pour éviter de subir des taux massifs de discrimination et de harcèlement.

Alors, c'est dans ce contexte de violence de genre dominante, qu'une saga de jeu vidéo d'action aventure *The Last of Us* va se retrouver curieusement au cœur de la mêlée.

Le 1er jeu est sorti en 2013 et il marque un tournant puisque c'est un jeu, qui de l'aveu même de ses développeurs, cherche à offrir des personnages féminins de premier plan, diversifiés, et surtout non sexualisés. Leur but, c'était vraiment d'innover en termes de représentation et de narration. Ce qui a très bien marché puisque le premier jeu s'est vendu à 20 millions d'exemplaires et depuis, la saga fait l'objet d'une ferveur importante dans la communauté vidéoludique.

Et c'est là où c'est très étonnant et c'est toute la problématique, c'est que, alors que la saga *The Last of Us* cherche de façon très assumée à déjouer les stéréotypes de genre, et bien paradoxalement les deux premiers jeux ont complètement échappé au Gamergate.

Et le point de bascule va avoir lieu en 2020, à la sortie du 3ème opus, *The Last of Us Part II*. Et là, on va assister à des événements qui partent dans des directions opposées :

D'un côté la ferveur se poursuit. Le jeu bat des records de vente et c'est aujourd'hui le jeu le plus primé de toute l'histoire du jeu vidéo, avec des récompenses (et c'est important) qui proviennent autant du public que de l'industrie (VG247, 2021).

De l'autre, on a une vague qui va se mettre en place de harcèlement, de menaces et de diffamation très oppressive, qui va cibler principalement 3 personnes : donc Haley Gross et Neil Duckmann les deux scénaristes, une femme et un juif immigré, et, de façon complètement aberrante à première vue, Laura Bailey qui la doubleuse du personnage d'Abby, une des héroïnes de *The Last of Us Part II* (*The Verge*, 2020). Et cette forme de lynchage médiatique va être tellement importante que pour la 1ère fois, des personnalités majeures du jeu vidéo vont publiquement s'exprimer, à la direction de Playstation et à celle du site Metacritic (Screenrant, 2020).

Donc une fois qu'on a constaté ça, la question qu'on peut se poser c'est tout simplement : « comment élucider ces événements contradictoires de 2020 ? »

De cette question va découler un certain nombre d'hypothèses. Dont la première, évidemment, concerne la représentation du genre : peut-on expliquer les événements de 2020 par l'évolution de la représentation du genre dans les *The Last of Us*? Qu'est-ce qui a protégé les premiers jeux, mais perdu le troisième ?

Toutefois, il vous faudra patienter un peu pour avoir des éléments de réponse puisque la production de cette recherche vient tout juste de commencer et sa sortie est prévue pour 2026.

A suivre, comme on dit !

Merci de votre attention.

## Bibliographie

### Littérature

BASTIN Nicole, 2020, *Culture du viol : à la veille du scandale Weinstein, la fiction télévisuelle face à ses responsabilités*, mémoire de Master 2, Université d'Angers, 165 p.

BRAITHWAITE Andrea, 2016, "It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity", in *Social Media + Society*, vol. 2, n°4, pp. 1-10.

BROWN Brené, 2006. "Shame resilience theory: A grounded theory study on women and shame", in *Families in Society*, vol. 87, n°1, pp.43-52.

CHESS Shira et SHAW Adrienne, 2015, "A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity", in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 59, n°1, pp. 208–220.

CLARK Annie E. et PINO Andrea, 2016, *We Believe You: Survivors of Campus Sexual Assault Speak Out*, New York, Henry Holt & Company Inc, 272 p.

DAVIS Angela Yvonne, 1981, *Women, Race, & Class*, Random House, 271 p.

DERFOUFI Medhi, 2021, *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Éditions de la maison des sciences de l'homme, 240 p.

FARROW Ronan, 2019, *Catch and Kill: Lies, Spies and a Conspiracy to Protect Predators*, Little, Brown and Company, 464 p.

GEIMER Samantha, 2013, *The Girl: A Life in the Shadow of Roman Polanski*, New York City, Atria Books, 272 p.

GIRARD René, 1972, *La violence et le sacré*, Fayard/Pluriel, réed. 2011, 496 p.

GRAY Kishonna et al., 2017, "Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine "real" and symbolic violence against women in contemporary gaming culture", GRAY Kishonna, BUYUKOZTURK Bertan et HILL Zachary, in *Sociology Compass*, vol. 11, n°3, e12458.

HCE, 2020, *2ème état des lieux du sexisme en France*, Rapport n°2020-02-25 STER 42, Haut Conseil à l'Égalité entre les femmes et les hommes, publié le 2 mars 2020.

HOOKS bell, 1996, *Reel to Real - Race, class and sex at the movies*, Routledge, 312 p.

JANE Emma A. et MARTELLOZZO Elena (éds.), 2017, *Cybercrime and its victims*, New York, Routledge, 234 p.

KANTOR Jodi et TWOHEY Megan, 2019, *She Said: Breaking the Sexual Harassment Story That Helped Ignite a Movement*, Londres, Bloomsbury Publishing Plc, 310 p.

KELLY Liz, 1987, "The Continuum of Sexual Violence", in *Women, Violence and Social Control. Explorations in Sociology*, Jalna HAMMER et Mary MAYNARD (éds.), Londres, Palgrave Macmillan, pp 46–60.

KOUCHNER Camille, 2021, *La Familia Grande*, Paris, Seuil, 208 p.

KOZOL Wendy, 1995, *Fracturing Domesticity : Media, Nationalism, and the Question of Feminist Influence*, in *Signs*, vol. 20, n°3, printemps 1995, pp. 646-667.

LEROY Michel, 1992, *Le mythe jésuite : De Béranger à Michelet*, Presses Universitaires de France, 480 p.

LE GOAZIOU Véronique, *Les viols en justice : une (in)justice de classe ?*, in *Nouvelles Questions Féministes*, vol. 32, n°1, 2013, pp. 16-28.

MILLER Chanel, 2020, *Know My Name: A Memoir*, Londres, Penguin Books, 384 p.

QUINN Zoë, 2017, *Crash Override: How Gamergate (Nearly) Destroyed My Life, and How We Can Win the Fight Against Online Hate*, PublicAffairs, 256 p.

QUINN Zoë, 2017, *Crash Override: How Gamergate (Nearly) Destroyed My Life, and How We Can Win the Fight Against Online Hate*, New York, PublicAffairs, 256 p.

SIAPERA Eugenia, 2019, "Online Misogyny as Witch Hunt: Primitive Accumulation in the Age of Techno-capitalism", in *Gender Hate Online: Understanding the New Anti-Feminism*, GING Debbie et SIAPERA Eugenia (éds.), Palgrave Macmillan, pp 21-43.

TABET Paola, 1979, *Les mains, les outils, les armes*, in *L'Homme*, vol. 19, n°3-4, numéro spécial Les catégories de sexe en anthropologie sociale, pp. 5-61.

WALKOWITZ Judith R., 1982, *Jack the Ripper and the Myth of Male Violence*, in *Feminist Studies*, vol. 8, n°3, automne 1982, pp. 542-574.

## Presse

Accenture, 2021, [Global Gaming Industry Value Now Exceeds \\$300 Billion, New Accenture Report Finds](#), de Newsroom, mis en ligne le 29 avril 2021.

CNN, 2017, [An activist, a little girl and the heartbreaking origin of 'Me too'](#), de Cassandra SANTIAGO et Doug CRISS, mis en ligne le 17 octobre 2017.

Kotaku, 2020, [Ubisoft's #MeToo Reckoning, Two Months Later](#), de Ethan Gach et Ash Parrish, mis en ligne le 14 août 2020.

Ouest France, 2022, [Pic d'appels au numéro de prévention au suicide après le passage de Stromae sur « TF1 »](#), de Ouest France et AFP, mis en ligne le 4 février 2022.

Médiapart, 2019, [#MeToo dans le cinéma : l'actrice Adèle Haenel brise un nouveau tabou](#), de Marine Turchi, mis en ligne le 3 novembre 2019.

Screenrant, 2020, "[Metacritic Changes User Review Policy To Prevent Review Bombing](#)", de J. Brodie Shirey, mis en ligne le 17 juillet 2020.

*The Guardian*, 2016, [Stanford sexual assault: read the full text of the judge's controversial decision](#), de Sam LEVIN, mis en ligne le 14 juin 2016.

*The New York Times*, 2013, [Students Initiate Inquiry Into Harassment Reports](#), de Richard PÉREZ-PEÑA, mis en ligne le 7 mars 2013.

*The New York Times*, 2014, [An Open Letter From Dylan Farrow](#), de Dylan FARROW, mis en ligne le 1<sup>er</sup> février 2014.

*The News & Observer*, [UNC-Chapel Hill violated federal campus safety law for years. Students made them fix it](#), de Kate MURPHY, mis en ligne le 19 novembre 2019.

*The Verge*, 2020, [Naughty Dog condemns abusive fans sending death threats, harassment to TLU2 team](#), de Andrew Webster, mis en ligne le 6 juillet 2020.

*The Verge*, 2021, [California sues Activision Blizzard over a culture of 'constant sexual harassment'](#), de Sean Hollister, mis en ligne le 22 juillet 2021.

*USA Today*, 2019, [Emily Doe writing memoir to 'reclaim the story' of sexual assault by Brock Turner](#), de Alia E. DASTAGIR, mis en ligne le 6 juin 2019.

VG247, 2021, [The Last of Us Part 2 has more game of the year awards than The Witcher 3, the previous record holder](#), de Alex Calvin, mis en ligne le 26 janvier 2021.

20-FIRST, 2020, [Top 14 Global Gaming Companies. Please Wait... Gender Balance Loading](#), in *20-First's 2020 Gender Balance Scorecard*, septembre 2020.

## Œuvres citées - séries

*An American Crime*, 2015, RIDLEY John (cr.), RIDLEY John (sc.), diffusée à partir du 5 mars 2015, ABC, 3 saisons, 29 épisodes.

*American Horror Story*, 2011, MURPHY Ryan et FALCHUK Brad (cr.), diffusée à partir du 5 octobre 2011, FX, 12 saisons, 128 épisodes.

*Big Little Lies*, 2017, KELLEY David E. (cr.), KELLEY David E. (sc.), diffusée à partir du 19 février 2017, HBO, 2 saisons, 14 épisodes.

*Broadchurch*, 2013, CHIBNALL Chris. (cr.), CHIBNALL Chris. (sc.), diffusée à partir du 4 mars 2013, ITV, 3 saisons, 24 épisodes.

*Game of Thrones*, 2011, BENIOFF David et WEISS Daniel Brett (cr.), adaptée de *A Song of Ice and Fire* de George R. R. MARTIN, diffusée à partir du 17 avril 2011, HBO, États-Unis, 8 saisons, 73 épisodes.

*Downton Abbey*, 2010, FELLOWES Julian (cr.), FELLOWES Julian (sc.), diffusée à partir du 26 septembre 2010, ITV, 6 saisons, 52 épisodes.

*House of Cards*, 2013, WILLIMON Beau (cr.), diffusée à partir du 1er février 2013, Netflix, 6 saisons, 73 épisodes.

*I May Destroy You*, 2020, COEL Michaela (cr.), COEL Michaela (sc.), diffusée à partir du 7 juin 2020, HBO, États-Unis, BBC One, Royaume-Uni, 1 saison, 12 épisodes.

*Jessica Jones*, 2011, ROSENBERG Melissa (cr.), diffusée à partir du 20 novembre 2015, Netflix puis Disney+, 3 saisons, 39 épisodes.

*Mad Men*, 2007, WEINER Matthew (cr.), diffusée à partir du 19 juillet 2007, AMC, 7 saisons, 92 épisodes.

*Scandal*, 2012, RHIMES Shonda (cr.), diffusée à partir du 5 avril 2012, ABC, 7 saisons, 124 épisodes.

*Sweet/Vicious*, 2016, ROBINSON Jennifer Kaytin (cr.), ROBINSON Jennifer Kaytin (sc.), diffusée à partir du 15 novembre 2016, MTV, États-Unis, 1 saison, 10 épisodes.

*Switched at Birth*, 2011, WEISS Lizzy (cr.), diffusée à partir du 6 juin 2011, ABC Family, 5 saisons, 103 épisodes.

*The Americans*, 2013, WEISBERG Joe (cr.), diffusée à partir du 30 janvier 2013, FX, 6 saisons, 75 épisodes.

*Top of the Lake*, 2013, CAMPION Jane et LEE Gerard (cr.), CAMPION Jane et LEE Gerard (sc.), diffusée à partir du 18 mars 2013, BBC Two (UK), BBC UKTV (Australie) et Sundance Channel (US), 2 saisons, 12 épisodes.

*Tropes vs. Women in Video games*, 2013, SARKEESIAN Anita (dir.), SARKEESIAN Anita, MCINTOSH Jonathan et PETIT Carolyn (sc.), diffusé à partir du 7 mars 2013, *YouTube*, sur la chaîne *Feminist Frequency*, 17 épisodes.

*True Detective*, 2014, PIZZOLATTO Nic (cr.), PIZZOLATTO Nic (sc.), diffusée à partir du 12 janvier 2014, HBO, 4 saisons, 28 épisodes.

*Unbelievable*, 2019, GRANT Susannah, WALDMAN Ayelet et CHABON Michael (cr.), diffusée à partir du 13 septembre 2019, Netflix, 1 saison, 8 épisodes.

## Œuvres citées – jeux vidéo

*Depression Quest*, 2013, Zoë Quinn et Patrick Lindsey (dev.), The Quinnsspiracy (pub.), Browser, OS X, Linux et Microsoft Windows.

*The Last of Us*, 2013, Naughty Dog (dev.), Sony Interactive Entertainment (pub.), PlayStation 3.

*The Last of Us Part II*, 2010, Naughty Dog (dev.), Sony Interactive Entertainment (pub.), PlayStation 4.