



from cyborgs to facebook
technological dreams
{ and feminist critiques }



conference proceedings
akten van het colloquium
actes du colloque

sophia

BELGIAN NETWORK FOR GENDER STUDIES



Met de steun van het Instituut voor de gelijkheid van vrouwen en mannen
Avec le soutien de l'Institut pour l'égalité des femmes et des hommes
With the support of the Institute for the equality of women and men

www.sophia.be



hello. i'm a woman gamer.

Marion Coville

*Master 2 Études Culturelles, Université Paris 1
Panthéon, Sorbonne, UFR 04, Arts et Sciences
de l'art*



CONTACT

marion.coville@gmail.com

EN - This article studies the interface between, on the one hand, the identity of a student who is currently doing research on video games and, on the other hand, the identity of a woman gamer. This analysis will be carried out through a specific case: the elaboration of an experimental methodology to study issues of gender, of representation, and of roles within video games through a classification of female protagonists. This process needs to take into account both the demands of academic writing and a close relationship with video games.

FR - Cet article propose d'étudier l'articulation entre une identité d'étudiante en cursus de recherche, ayant pour objet d'étude les jeux vidéo, et une identité de joueuse de jeux vidéo, à travers un cas précis : l'élaboration d'une méthodologie expérimentale pour étudier les problématiques de genre, de représentation et de rôle au sein des jeux vidéo, via une classification des héroïnes devant tenir compte à la fois des exigences requises pour l'écriture d'un article scientifique, mais également d'un rapport de proximité avec les jeux vidéo.

NL - Dit artikel bestudeert aan de hand van een case-study de relatie tussen twee posities, identiteiten als het ware: die van een studente die onderzoek voert naar videogames én die van een fervente speelster van deze games. Er wordt een experimentele methodologie uitgewerkt – een soort classificatie van heldinnen – die het toelaat om gender issues te onderzoeken, en de representatie en de rol van vrouwen in videogames. Hoe kan men een degelijk wetenschappelijk artikel schrijven zonder evenwel teveel afstand te nemen van zijn of haar geliefde videogames?

Introduction

I got tired of people telling me to get a life.
I began studying video games instead¹

Cet article se propose d'étudier l'articulation entre mon identité d'étudiante en cursus de recherche, ayant pour objet d'étude les jeux vidéo, et mon identité de joueuse, à travers un cas précis : l'élaboration d'une méthodologie expérimentale en vue d'une classification des héroïnes rencontrées au sein des jeux vidéo. Cette méthodologie doit me permettre d'interroger les problématiques de genre, de représentation, de rôle et de *gameplay*², et doit tenir compte des exigences requises pour l'écriture d'un article scientifique, mais également d'un rapport de proximité avec les jeux vidéo. Le concept de genre est compris ici dans une perspective anti-essentialiste. Je ne cherche pas à établir une méthodologie qui permette la définition d'un hypothétique « féminin » dans les jeux vidéo. Au contraire, je cherche à mettre au jour différentes représentations à l'œuvre au sein du corpus sélectionné. J'étudie ces représentations genrées sans pour autant les articuler de fait aux effets possibles de ces jeux sur le comportement des joueurs et joueuses. Les concepts et axes de réflexion de Hall (1994) et De Certeau (1974) autour des lectures plurielles me permettent d'avancer que les joueur-euse-s ne reçoivent pas passivement les images que diffusent les jeux vidéo et qu'une réception négociée est à l'œuvre, pouvant elle aussi être le sujet d'une étude. Cependant, je m'intéresse ici avant tout au contenu et à la construction de ces représentations. Les ouvrages d'Henry Jenkins (2006) portant sur les fans et ceux de Sébastien Genvo (2003) traitant des amateur-trice-s permettent également d'envisager les relations qui existent entre chercheur-e et objet d'étude. Ma pratique des jeux vidéo et connaissance de communautés de joueur-euse-s sont donc mises à profit.

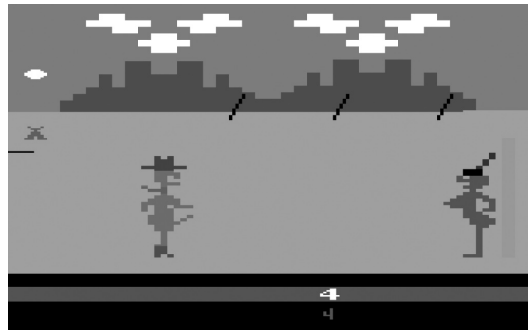
Le projet de classifier les jeux vidéo a déjà été développé (Natkin 2004 ; Diberder 1998), on réutilisera d'ailleurs ici une partie des méthodologies de la taxinomie d'Alvarez et Djaouti (2007). Cependant, ces classifications portent sur les jeux et non sur les héroïnes. Les problématiques de genre sont quant à elles récurrentes au sein des études sur le jeu vidéo. Cependant, il est très fréquent qu'elles soient articulées avec une inquiétude concernant les effets possibles de la violence sur les joueur-euse-s (souvent mineur-e-s). Il en résulte des études survolant rapidement la présence des femmes pour se concentrer essentiellement sur la réception et les discours des jeunes utilisateurs et utilisatrices. L'héroïne de jeux vidéo la plus étudiée demeure Lara Croft, qui semble être à ce jour la seule héroïne dont l'image, le rôle et les actions ont été analysés avec précision (Inness 2004 ; Micheli-Rechtman & Balzerani 2008). En France, Fanny Lignon (2005) interroge également la problématique de genre dans différents jeux vidéo (simulations de vie, jeux de combats).

Sans pour autant constituer une typologie, ses travaux une fois regroupés peuvent d'ores et déjà constituer une première ébauche de classification.

La problématique de cet article s'est élaborée à partir d'un constat de « double identité », à savoir : étudiante en cursus de recherche et joueuse de jeux vidéo. Il n'est pas ici question de retracer des années entières de ma vie ou même la construction de ma propre culture « du jeu vidéo », mais de relater, de manière chronologique, les différentes étapes et ouvrages qui m'ont aidée — en tant qu'étudiante, femme et/ou joueuse — à mettre au jour une typologie d'héroïnes au sein des jeux vidéo. Pour répondre à cet objectif, j'étudie tout particulièrement les événements ou étapes qui semblent signifiants au sein d'une recherche mais interpellent également ma pratique du jeu vidéo. Le choix de cette méthode, qui emprunte à l'autobiographie raisonnée, tente de s'inscrire dans le modèle de subjectivation des savoirs proposé par la théorie féministe, notamment par Donna Haraway et Sandra Harding. Cette « épistémologie du point de vue » permet de situer les conditions de production de ma recherche et de ne pas adopter une position flottante, ou extérieure à tout contexte social, face à l'objet qui m'intéresse.

La recherche d'une méthode de classification

De nombreuses études semblent vouloir indiquer que le nombre de joueuses de jeux vidéo est en augmentation : ainsi, Médiamétrie et son *Observatoire des Jeux Vidéo* indique que 47% des personnes pratiquant ce loisir sont des femmes. Ces sondages semblent amener l'industrie du jeu vidéo à une découverte : il existerait des femmes dans ce domaine ! Lorsque j'entre les mots clés « femmes » et « jeux vidéo » dans un moteur de recherche en ligne (en langue française) il est désormais courant que les résultats soient en grande partie des études de marché prouvant la nouvelle présence des femmes dans le jeu vidéo, concluant qu'il est nécessaire de créer des niches de « jeux pour filles » pour fidéliser



Custer's Revenge, 1982³

les joueuses. Les femmes, une nouveauté dans le domaine du jeu vidéo ? Ces dix-neuf années de jeux vidéo qui ont construit ma culture vidéoludique, ainsi que ma participation à des communautés de joueuses, semblent m'indiquer le contraire. Je n'ai pas l'impression d'être seule (en tant que femme) dans ma pratique du jeu vidéo et je suis entourée de joueuses ayant débuté leur pratique une dizaine voire une vingtaine d'années auparavant. De plus, au regard des Lara Croft, des

princesses Peach, et autres héroïnes, il semblerait que la présence des femmes et de leurs représentations s'observe dans le jeu vidéo depuis que les technologies permettent de créer un amas de pixels suffisamment distinct pour évoquer, dans l'imaginaire du joueur ou de la joueuse, une différence entre un corps dit « masculin » et un corps dit « féminin ».

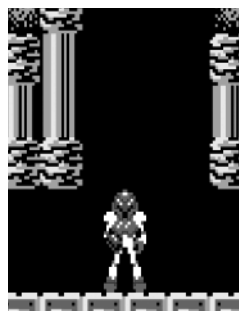
Ce constat m'amène à vouloir élaborer une typologie des héroïnes dans les jeux vidéo pour étudier leur représentation à travers l'articulation de leur rôle, de leur image et du *gameplay* proposé par le jeu. L'analyse suppose de prendre en compte le *character design* de l'héroïne, la narration du jeu, ainsi que les actions et objectifs proposés. Les jeux « grands publics » (c'est-à-dire ayant connu un succès commercial, n'étant pas issus de la création indépendante et étant disponibles en support dit physique) présentant des personnages humains ont constitué le panel de base de cette recherche. Une attention a été portée sur le statut d'héroïne ou de personnage central de la narration : ont été mis de côté les personnages secondaires, les adjouvants du héros, les jeux où l'émergence d'une figure héroïque n'a pas lieu (comme les jeux de course ou de sport en équipe, ainsi que les titres ne proposant pas de narration : jeux d'arcade, de combat, les simulations de vie et les jeux courts de type énigmes ou mini-jeux). Comme dans toute recherche, il faut alors établir les premières typologies à partir de ce corpus. La réflexion autour de la méthode de classification devient donc incontournable.

Mes premières recherches se portent aussitôt sur les études de genre au sein des jeux vidéo. Cependant, deux aspects de ces études me paraissent discutables : il n'est pas rare que ces analyses s'articulent avec une étude de réception, laquelle s'intéresse invariablement au caractère violent des jeux vidéo et leurs effets potentiels sur les enfants et adolescent-e-s. L'analyse des problématiques de genre est alors vite reléguée à un simple constat chiffré de la présence des femmes dans les jeux vidéo, mais les contenus des jeux ne sont pas analysés. Les personnages jouables sont extraits, comptés, sans être interrogés au sein d'un contexte. De plus, lorsque les études s'intéressent de manière plus précise à la représentation des femmes, la méthodologie employée ne semble pas prendre en compte les spécificités du jeu vidéo. Ainsi, Provenzo (1991) propose d'analyser les jaquettes de jeux édités par Nintendo pour y comparer la présence des hommes et des femmes ainsi que le rôle que chacun se voit attribuer par l'illustration de la jaquette (« dominant » ou « soumis »). Jansz et Martis, critiquent alors le choix des jaquettes comme seul élément d'analyse : une image statique « qui ne peut pas donner d'informations détaillées sur le rôle et la position du personnage au sein du jeu⁴ » (Jansz & Martis 2007 : 4). Ils préfèrent prendre en compte la cinématique d'introduction de chaque jeu : « Cette courte séquence dessine les contours du jeu, ses personnages principaux, et la narration principale. En d'autres termes, c'est un résumé adé-

quat du jeu, de son propos et de son contenu⁵ » (*Ibid.*). La notion d'image en mouvement est prise en compte, mais lors de cette séquence, « le joueur n'a aucune influence : il lui est impossible d'intervenir sur le déroulement des événements la composant. Le joueur doit se contenter de regarder ce qui lui est présenté. On dira alors que, dans ce cas, le joueur est passif » (Genvo 2003). De plus, la cinématique d'introduction au jeu est définie ici comme présentant au-à la joueur-euse les personnages qui vont composer la narration principale, leur statut et rôle de départ. Dans cette configuration, comment étudier alors l'évolution des rôles de chacun ? Comment être sûr que la cinématique ne tente pas d'induire en erreur le joueur afin de le surprendre au cours du jeu ? Ainsi, l'analyse de la séquence d'introduction de *Metroid* (1986) ne sera pas en mesure de révéler que le héros dirigé par le joueur est en réalité une héroïne. Et pourtant, une fois cette donnée récoltée, il est difficile d'analyser le contenu du jeu sans la prendre en compte.

Par ailleurs, la méthodologie de Jansz et Martis propose de classer les personnages selon des critères pour le moins étranges : l'apparence (« sexy » ou « ordinaire »), le corps (« lourd », « normal » ou « mince »), la carrure (« musclé » ou « normal »), la poitrine (« large, grosse » ou « normale ») et les fesses (« larges » ou « normales »). Difficile de définir ce qui est ici considéré comme « normal », les critères ne semblent pas pertinents en vue d'une classification rigoureuse.

Ma découverte de ces méthodologies a créé un mécontentement en tant qu'étudiante, mais également en tant qu'amatrice de jeux vidéo, « frustrée » par le peu d'attention portée aux particularités d'un objet dont je suis si proche. Aucune des ces méthodologies ne me semble capable de restituer les expériences de jeu auxquelles je suis confrontée. Cette situation est décrite par Jenkins lorsqu'il traite des relations conflictuelles entre un-e chercheur-e et une communauté de fans : ces derniers « ont souvent critiqué les universitaires pour avoir négligé des détails considérés comme centraux pour les fans et leur interprétation⁶ » (Jenkins 2006 : 3). On peut relever, pour les études précédemment citées, l'absence d'analyse des contenus, des mécaniques de jeu, voire le manque d'adéquation entre l'âge des interrogé-e-s et les jeux étudiés (souvent réservés à un public adulte). Afin de mettre en évidence ces différences de points de vue et d'énoncés, Genvo (2003) prend le cas de la violence dans les jeux vidéo et propose une comparaison



Première image du jeu *Metroid*.



Image de fin du même jeu.

entre le discours de l'association *Familles de France*, demandant régulièrement l'interdiction de tel ou tel jeu, et celui d'un journaliste du magazine spécialisé *Joystick*. Genvo relève que le premier mentionne cette violence avec inquiétude et mépris, alors que le second semble en éprouver un certain plaisir. De même, l'auteur interroge des amateur-trice-s de *LAN party*⁷, qui déclarent voir cet espace comme un lieu d'échange convivial, humain et amical, alors que *Familles de France* lutte contre certains jeux vidéo « pour une société plus conviviale ». L'auteur tente de comprendre les enjeux que véhiculent ces différents énoncés, et constate que « la perception du jeu vidéo par des instances néophytes en la matière ne permet pas de comprendre ce domaine, pas plus que sa définition et la présentation de son industrie ne l'ont permis ». Il conclut que : « C'est en s'intéressant aux individus qui ont la plus grande culture des jeux vidéo que l'on peut véritablement aborder le phénomène et ses enjeux, ces personnes étant les amateurs » (Genvo 2003 : 33).

L'introduction de cette identité de l'amateur-trice amène au sein de ma recherche la notion de plaisir (plus précisément, le plaisir pris à jouer à un jeu vidéo). L'association entre le plaisir (une sensation) et un objet de recherche « scientifique » paraît encore assez rare dans le champ des *video game studies*, dès lors qu'il est question du plaisir chez le-la chercheur-e et non pas chez les joueur-euses-s étudié-e-s. Jenkins, McPherson & Shattuc incluent cette notion de plaisir jusque dans le titre de leur ouvrage (*Hop on Pop: the politics and pleasures of popular culture*⁸) et évoquent les difficultés rencontrées auprès des potentiel-le-s contributeur-trice-s, craignant que leur curriculum-vitae ne soit dévalorisé par un tel titre. Dans une introduction intitulée *The Culture That Sticks to Your Skin: A Manifesto for a New Cultural Studies*, les auteur-e-s proposent une nouvelle articulation entre la culture populaire étudiée et le savoir universitaire produit en évoquant des chercheur-e-s faisant partie de groupes sociaux minoritaires — ou traités comme tels — dont la relation ambivalente à la culture populaire ne peut être pensée en des termes binaires comme « distant » ou « fan ». Consommateurs et consommatrices d'un objet culturel, ils et elles se voient en même temps refuser l'accès à la production de cette culture, souvent « dirigée contre eux-elles, dévoilant leur identité par des stéréotypes ou des termes blessants »⁹ (Jenkins, McPherson & Shattuc 2002 : 10), ou sont exclu-e-s de la représentation au sein de cette dernière. Ainsi, leurs études rendent compte d'un certain plaisir procuré par cette culture populaire, mais aussi de « leur rage et leur frustration à cause de ses silences, ses exclusions ». D'après ces auteur-e-s, leur double statut de « consommateur-trice-s avides » et de « critiques en colère » leur permet d'apporter une réponse contradictoire et nuancée à la culture populaire qui dépasse le binarisme « *insider/outsider* ».

Cette articulation est également pensée dans un autre ouvrage de Jenkins dont l'introduction débute ainsi : « *Hello. My name is Henry. I am a fan* ». L'auteur tente d'y développer la notion d'*aca-fan*, contraction des mots *academic* et *fan*, la définissant comme une « identité hybride qui articule deux approches très différentes de la culture médiatique¹⁰ ». (Jenkins 2006 : 4) Il s'oppose donc au phénomène d'effacement des sources qu'il observe autour de lui. En effet, de peur d'être stigmatisés en tant que fans, de nombreux chercheur-e-s dissimulent les raisons et affinités qui les ont conduit-e-s à l'objet qu'ils ou elles étudient. Jenkins s'oppose à cette idée qui voudrait que le chercheur ou la chercheuse ne soit jamais touché-e par ce qu'il-elle étudie, et que sa posture soit toujours extérieure à l'objet dont il est question. Cette opposition n'est pas sans rappeler les postures d'Hoggart, Hall, Thompson ou encore Williams (Hall 2007), dont l'engagement est ancré dans le monde réel, le *dirty outside world* et ses changements culturels concrets. Ces chercheurs tentent de comprendre comment « marche le monde » en construisant un savoir conscient de ses conditions de production, au lieu de chercher à étudier une discipline institutionnelle. La position de Jenkins rappelle également le modèle d'épistémologie du point de vue, qui favorise un rapprochement entre chercheur-e et objet. Ce savoir situé met à profit l'expérience et la subjectivité, et permet de ne pas écrire à propos d'une communauté ou d'un groupe social considéré comme « autre » ou, du moins, de limiter les effets d'une telle écriture. Ce rapprochement entre chercheur-e et sujet d'étude met au jour sa position sociale : une position qui n'est pas neutre, extérieure ou « flottant au dessus » des sujets étudiés. Au contraire, comme tout acteur social, le chercheur ou la chercheuse est inscrit-e dans différents réseaux sociaux, il existe donc une nécessité de se situer, pour situer également les conditions de production d'un savoir partial (produit par une subjectivité inscrite dans un contexte social précis). C'est d'ailleurs ce que Jenkins explique lors de la dernière phrase de l'introduction de *Fans, Bloggers and Gamers* : « Adopter une méthodologie réflexive, consiste selon moi à être honnête sur la manière dont on sait ce que l'on sait » et d'ajouter « La plupart des choses dont je traite ici, je les connais sur le bout des doigts¹¹ » (Jenkins 2006 : 6).

Ces lectures me permettent de penser qu'il est possible de construire une méthodologie pouvant articuler la « rigueur » de la recherche, une critique guidée par les outils des *Gender Studies*, mais aussi l'expérience d'une joueuse de jeu vidéo. La posture des *Cultural Studies* ou encore la notion d'*aca-fan* permettent de penser et d'assumer une articulation entre recherche sur un objet et pratique de ce même objet, c'est-à-dire entre recul critique (j'analyse la représentation des femmes au sein des jeux vidéo) et plaisir du jeu (je considère le jeu vidéo comme un loisir, une pratique plaisante, voire une passion).

C'est alors que je découvre un article intitulé *Morphologie des jeux vidéo* (Alvarez, Djaouti, Jessel, Methel & Molinier, 2007). Les auteurs reprennent la méthodologie de Propp pour établir une classification à partir de 588 jeux vidéo. Cette méthode leur permet d'envisager une typologie aux catégories bien plus restreintes et précises que celle établie par la presse ou les éditeurs, dont l'un des objectifs est de renseigner et d'orienter un-e éventuel-le acheteur-euse. Les auteurs établissent une liste de « briques *gameplay* » et de « metabriques » afin d'identifier le rôle donné au personnage principal d'un jeu à travers les actions à sa disposition et les objectifs à atteindre. Les briques *gameplay* définissent les actions à disposition du joueur ou de la joueuse et se répartissent en deux groupes : les briques *Game* « dans le cas où leur schéma de règle est directement lié à l'objectif du jeu, notamment par la présence d'un feedback, de jugement, dans les effets de la règle » et les briques *Play* « dans le cas où leur schéma de règle est indépendant de l'objectif à accomplir proposé par le jeu ». La combinaison d'une brique *Play* et d'une brique *Game* donne alors lieu à un rôle particulier, comme *KILLER* (tirer pour tuer) ou *DRIVER* (se déplacer pour éviter un ennemi).

C'est donc en m'inspirant de cette classification que j'élabore ma méthodologie. Tout d'abord, je recense les règles et actions disponibles au sein des jeux, ainsi que les objectifs et les relations au « monde », à l'univers dans lequel le personnage évolue. J'effectue ce recensement par l'expérience du jeu, tout en portant une attention particulière aux témoignages d'autres joueur-euse-s. Une fois les modalités de l'interaction entre le jeu et le joueur ou la joueuse identifiées, je me penche sur la représentation des héroïnes. Pour ce faire, je m'intéresse au concept de « technologies du genre », développé par Teresa de Lauretis (1987). Ce concept lui permet notamment d'envisager le cinéma comme un dispositif, une technologie sociale — parmi d'autres — qui participe à la circulation et à la construction de représentations genrées. Le terme de dispositif renvoie ici à un ensemble de discours, de choix, d'aménagements, de décisions, « bref, du dit aussi bien que du non dit, voilà les éléments du dispositif » (Foucault 1994). Même s'il est question d'identifier des types d'héroïnes, je m'intéresse aux processus et techniques qui permettent de produire ces représentations. J'étudie et je compare donc les informations données par la narration du jeu, les dialogues (ce qu'ils nous apprennent, mais aussi la manière dont on nomme et dont on s'adresse à l'héroïne), ou encore l'image du personnage : son corps, ses vêtements, ainsi que les costumes offerts au joueur au long du jeu afin de changer l'apparence de l'héroïne. Je porte également une attention particulière à la manière dont les mouvements de caméra présentent l'héroïne. En effet, selon les jeux, l'héroïne peut être vue de dos ou de côté, on peut la voir entière ou, au contraire, ne distinguer que le haut de son corps. Il arrive également que le corps de l'héroïne soit absent de l'écran : le joueur ou la

joueuse voit « à travers » les yeux de l'héroïne et ne peut distinguer que ses pieds ou ses mains. La caméra peut être fixe, mais ses mouvements peuvent aussi être dirigés, l'utilisateur-trice peut observer l'héroïne sous tous les angles. Je recense toutes ces données afin de les analyser grâce au concept de *male gaze*, défini par Laura Mulvey (1975). La reprise du concept de scopophilie par Mulvey ainsi que l'expression « to-be-looked-at-ness » permettent par exemple d'étudier les jeux où l'écran devient un « trou de serrure » par lequel l'héroïne peut être épiée sous tous les angles, sans que le regard soit repéré ou confronté.

Enfin, le concept de *vernacular theory* me permet de prendre en compte la réception des communautés interprétatives formées par les joueur-euse-s. Cette notion, notamment développée par Huston Baker (1987) et Thomas McLaughlin (1996) est reprise par Jenkins pour penser le discours universitaire comme « une pratique sous-culturelle ou institutionnelle parmi d'autres¹² » (Jenkins 2006). Ainsi, les productions critiques réalisées par des joueur-euse-s, non-universitaires sont pris en compte et ne sont en aucun cas considérées comme illégitimes. La notion de *vernacular theory* permet donc d'intégrer à mon analyse les articles, critiques et réactions produites par les communautés de joueur-euse-s, très prolifiques en matière de sites, blogs et forums. Leurs récits de jeu sont utilisés pour comparer mon expérience du jeu à la leur. Cette comparaison me permet de confirmer les règles et actions répertoriées, mais aussi de m'assurer qu'aucun élément de narration ne m'a échappé. Les critiques, commentaires et conversations à propos des héroïnes sont un matériau supplémentaire pour analyser la représentation de ces dernières. Enfin, les solutions¹³ produites par les joueur-euse-s peuvent aussi enrichir cette étude : les performances de chaque personnage y sont analysées et, lorsqu'il est possible d'assigner différents rôles à plusieurs personnages, les combinaisons possibles y sont étudiées. Ces études les amènent donc à analyser les forces et faiblesses de chaque personnage et d'identifier ainsi les rôles pour lesquels les personnages semblent avoir été conçus (combat, magie blanche, protection,...). Cette méthodologie me permet donc de dresser une classification en me penchant sur les mécanismes, les règles et les actions régissant l'interaction entre le jeu et le joueur ou la joueuse. Puis en analysant la place des héroïnes de jeux vidéo au sein d'un contexte (le jeu, sa narration, son image), et en étudiant la réception par la communauté interprétative formée par les amateur-trice-s de jeux vidéo.

Ainsi, le corpus de cette recherche s'élabore également en accord avec la posture que je viens d'énoncer. Le choix de jouer de manière approfondie aux jeux sélectionnés induit une sélection de titres restreinte. Des critères objectifs (comme la présence de personnages humains, féminins, évoluant dans un contexte narratif) sont bien évidemment utilisés. Mais à ceux-ci viennent s'ajouter une expérience et une connaissance personnelle : ma condition économique me dirige vers des

jeux sur console de salon et non sur ordinateur (dont le matériel est plus coûteux). Mon âge, quant à lui, fait que ma culture s'est construite en partie autour de jeux vidéo créés à partir de la fin des années '80. C'est ensuite la prise en compte de communautés en ligne de joueur-euse-s qui me permet d'enrichir cette sélection. Je prends alors en compte la récurrence d'un jeu dans les articles et forums de discussion à propos des personnages féminins. Ce critère me permet de dépasser ma seule culture personnelle pour constituer un panel plus varié, fondé à la fois sur des critères objectifs, une expérience personnelle et la production d'une communauté interprétative.

— 174 —

A travers ce récit chronologique, je tente de mettre au jour les différentes étapes qui me permettent de penser une articulation entre différentes identités : étudiante, femme et joueuse de jeux vidéo. La posture développée par la théorie féministe et par les *cultural studies* me permet de prendre en compte cette spécificité en explicitant ma relation à l'objet que j'étudie. Le choix des héroïnes comme sujet central de ma recherche s'effectue d'ailleurs en réaction face aux études menées par des hommes et portant sur les femmes, joueuses ou personnages de jeux vidéo. Je considère donc ces identités comme une « plus-value » pour la recherche, qui me permet de ne pas produire un savoir faussement neutre sur une communauté ou un objet auquel je serais extérieure.

NOTES

- 1 Citation originale : « Hello. I am Henry. I am a fan. (...) I got tired of people telling me to get a life. I wrote a book instead. » (Jenkins 2006)
- 2 « Le gameplay, du point de vue des règles du jeu, est composé par des règles définissant des objectifs à accomplir associées à d'autres règles spécifiant des moyens et des contraintes pour atteindre ces objectifs. » (Alvarez, Djaouti, Jessel, Methel & Molinier 2007)
- 3 Le but de ce jeu est de conduire George Custer, nu, le sexe en érection, du côté gauche de l'écran vers le côté droit où une indienne nue est attachée à un poteau. Une fois l'indienne rejointe, il peut alors la violer à chaque fois que le joueur appuie sur le joystick.
- 4 « [...] static pictures that cannot give detailed information about the role and position of the character within the game. » (Janz & Martis 2007 : 4, traduction de l'auteure)
- 5 « This short film provides a clear outline of the game, its main characters, and the dominant storyline. It is, in other words, an adequate summary of the game, its purpose, and its content. » (Janz & Martis 2007 : 4, traduction de l'auteure)
- 6 « Fans have often been hypercritical of academics because of their sloppiness with the details that are so central to fan interpretation » (Jenkins 2006 : 3, traduction de l'auteure)
- 7 Réunion, au sein d'un même lieu, de différents joueurs dont les ordinateurs sont reliés par un réseau local, leur permettant de jouer ensemble et/ou en équipe à un même jeu.
- 8 Justifiant leur titre, les auteur-e-s invoquent le plaisir de « l'espièglerie dadaïste de l'allitération *hop on pop* » qui, au delà du simple jeu de mot et du « plaisir irrévérencieux à utiliser un tel titre pour une anthologie universitaire », vient caractériser leur engagement au sein des cultural studies : « le titre reflète notre propre appropriation, malicieuse et engagée du "populaire" » (Jenkins, McPherson & Shattuc 2002 : 5 traduction de l'auteure)
- 9 « directed against them, framing their identities in stereotypical and harmful terms » (Jenkins, McPherson & Shattuc 2002 : 10, traduction de l'auteure)
- 10 « An hybrid identity that straddled two very different ways of relating to media cultures » (Jenkins 2006 : 4, traduction de l'auteure)
- 11 « To me the essence of being methodologically self-conscious is to be honest about how you know what you know. And most of what I am writing about here I know from the inside out » (Jenkins 2006 : 6, traduction de l'auteure)

- 12 « one subcultural or institutional practice among many » (Jenkins 2006 : 13, traduction de l'auteure)
- 13 De longs textes indiquant chronologiquement toutes les actions et quêtes que le joueur-euse doit réaliser pour finir un jeu : terminer la narration, amasser tous les objets possibles, etc.

BIBLIOGRAPHIE

- Alvarez, J., Djaouti, D., Jessel, J.-P., Methel, G. & Molinier, P. (2007). 'Morphologie des jeux vidéo', In: *Actes du colloque Hypertextes, Hypermédiatextes* (H2PTM 2007), Hermès Science Publications.
- Baker, H. (1987). *Blues, ideology, and Afro-American literature: A vernacular theory*. The University of Chicago Press.
- De Certeau, M. (1974) (1993). *La culture au pluriel*. Points.
- De Lauretis, T. (1987). *Technologies of gender*. Indiana University Press.
- Foucault, M (1994). *Dit et écrits volume III*. Paris: Gallimard.
- Genvo, S. (2003). *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris: l'Harmattan.
- Hall, S. (2007). *Identités et cultures Politiques des cultural studies*. Edition établie par M. Cervulle. Paris: Amsterdam.
- Hall, S. (1994). 'Codage / Décodage'. *Réseaux* 68.
- Inness, S. (2004). *Action Chicks, New images of tough women in popular culture*. Palgrave Macmillan.
- Janz, J. & Martis, R.G. (2007). 'The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games'. *Sex Roles*, 56 (3-4), Springer.
- Jenkins, H. (2006) *Fans, bloggers and gamers : exploring participatory culture*. NYU Press.
- Jenkins, H. McPherson, T. & Shattuc, J. (2002). *Hop on pop: the politics and pleasures of popular culture*. Duke University Press.
- McLaughlin, T. (1996). *Street Smarts and Critical Theory, Listening to the Vernacular*. The University of Wisconsin Press.
- Mulvey, L. (1975), 'Visual pleasure and narrative cinema'. *Screen* 16 (3).
- Propp, V. (1928) (1970). *Morphologie du conte*. Paris: Seuil.
- Provenzo, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Harvard University Press.