



# Videogame Zinesters : une alternative de représentation, de pratique et de création

Marion Coville

## ► To cite this version:

Marion Coville. Videogame Zinesters : une alternative de représentation, de pratique et de création. Cahiers de la transidentité, L'Harmattan, 2014, Quand la médiatisation fait genre. Médias, transgressions et négociations de genre. <halshs-01351647>

**HAL Id: halshs-01351647**

**<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01351647>**

Submitted on 4 Aug 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Videogame Zinesters : une alternative de représentation, de pratique et de création

Marion Coville

(Publié dans *Les cahiers de la transidentité*, hors série, Quand la médiatisation fait genre. Médias, transgressions et négociations de genre, L'Harmattan, 2014).

Ce que je veux pour les jeux vidéo, c'est une pluralité de voix. Je veux que les jeux viennent d'un ensemble plus large d'expériences et qu'ils présentent un panel plus large de perspectives. J'imagine – et vous êtes invités à l'imaginer aussi – un monde dans lequel les jeux numériques ne sont pas produits par les éditeurs pour le même public restreint, mais où les jeux sont réalisés par vous et moi pour le bénéfice de nos pairs. (...) J'aime envisager les jeux comme des zines : une transmission d'idées et de culture d'une personne à l'autre, comme un artefact personnel.<sup>1</sup>

Depuis leur création, les jeux vidéo font l'objet d'appropriations diverses. Nous interrogerons ici le travail de créatrices se définissant comme *queers* et *trans*, dont les productions permettent d'interroger de nombreuses représentations considérées comme standards. Regroupé.e.s sous l'appellation « Zinesters » en référence à la création de fanzines, ces amateurs et amatrices, créent sur leur temps libre sans but commercial, mais avec l'envie de partager un message ou une expérience. Pour explorer cette création à la marge, nous avons choisi trois jeux récents, bien souvent autobiographiques, qui permettent d'interroger les politiques de représentation courantes dans les jeux vidéo, qu'il s'agisse des personnages, des thèmes abordés, de la production ou des publics.



Figure 1 et 2 : captures d'écran du jeu Dys4ia

1 « *What I want from videogames is a plurality of voices. I want games to come from a wider set of experiences and present a wider range of perspectives. I can imagine – you are invited to imagine with me – a world in which digital games are not manufactured by publishers for the same small audience, but one in which games are authored by you and me for the benefit of our peers. (...) I like the idea of games as zines : as transmissions of ideas and culture from person to person, as personal artifacts* », Anthropy Anna, *Rise of the Videogame Zinesters*, New-York, Seven Stories Press, 2012, p.8-9 (je traduis).

*Dys4ia* (Anna Anthropy) raconte la décision de l'auteure de débiter un traitement hormonal, mais également toutes les frustrations liées à ce parcours. Le jeu est une succession de mini-jeux en quatre tableaux où vous devez réaliser une action simple : marcher, éviter des projectiles, diriger un rasoir... A travers cette progression, l'auteure raconte différentes étapes de son expérience, au sein des sphères sociale et médicale. Dans *Lim* (Merritt Kopas), les choix graphiques épurés invitent le joueur ou la joueuse à incarner un carré, qui clignote et n'a pas de couleur fixe. Son but est de traverser différents environnements peuplés d'autres carrés de couleurs différentes, qui, lorsqu'ils le remarquent, l'attaquent violemment. Pour y échapper, le joueur ou la joueuse peut choisir de se « mélanger » en changeant son apparence, mais cet effort sera tout aussi violent que la première expérience : la caméra zoome sur son avatar jusqu'à donner l'impression de suffoquer tandis que l'écran se met à bouger de manière incontrôlée. On ne peut choisir qu'entre une violence infligée par les autres ou par soi-même. Quoiqu'il arrive, l'expérience est violente et la progression impossible tente de reproduire l'exclusion vécue par l'auteure à travers les mécaniques de jeu. Enfin, *Mainichi* place quant à lui le joueur ou la joueuse dans la peau de Mattie Brice, sa créatrice. Reprenant les codes d'un JRPG (jeu de rôle japonais), le jeu rejoue la même journée : se préparer chez soi pour un rendez-vous, parcourir la rue jusqu'au lieu de rencontre, et commander des boissons dans un café. Mais à chaque étape, différentes remarques, angoisses et insultes lui sont adressées : une femme voudra toucher ses cheveux tandis qu'un passant criera « *Oh mon dieu, TU ES UN HOMME !* ». A force de recommencer la même journée, le joueur ou la joueuse modifie son comportement : nouveaux choix, nouveaux itinéraires... en plus d'adresser les problématiques de racisme et de transphobie, *Mainichi* souligne le fait de devoir veiller à chaque détail de son propre mode de vie en raison de la violence et du harcèlement subis. A travers des points de vue alternatifs, ces trois productions interrogent le genre du personnage, mais aussi l'image des publics et de leur pratique des jeux vidéo, et celle des créateurs et de la création de jeux vidéo.

## 1. Une diversité d'expériences

Pour comprendre en quoi ces trois jeux ont une représentation alternative du genre, nous pouvons les comparer au studio canadien *Silicon Sisters*, créé en réponse à l'absence de femmes dans les jeux vidéo et actuellement partenaire d'une *game jam*<sup>2</sup> dont l'objectif est de créer des héroïnes<sup>3</sup>. Mais le seul changement de sexe du personnage ne garantit pas l'absence de stéréotypes. Le projet de *Silicon Sisters*, *Everlove*, propose par exemple aux joueuses – puisqu'elles sont explicitement visées – d'incarner une femme qui cherche à comprendre ce qui ne va pas dans sa relation amoureuse, après avoir refusé la demande en mariage d'un homme qu'elle aime. L'héroïne, Rose, explore ses vies passées et rencontre des prétendants *via* un *gameplay* basé sur la psychologie et le dialogue. Hormis le nom de l'héroïne, déjà très connoté, les premières images du jeu *Everlove* laissent entrevoir une femme, blanche, cisgenre<sup>4</sup>, au cœur de romances hétérosexuelles. Même si le sexe du personnage principal change, il n'en demeure pas moins imbriqué dans les mêmes représentations qu'il s'agisse de la sexualité, du genre ou de la blancheur du personnage.

---

2 Concours de création de jeux vidéo où dans un temps généralement compris entre 48 et 72 heures, les participant.e.s, seul.e.s ou en équipe, doivent produire un jeu vidéo à partir d'un thème (et parfois de contraintes) donné en début de concours.

3 Voir sur le site [www.iamagamer.ca](http://www.iamagamer.ca).

4 Alessandrin Arnaud, « La question cisgenre », *Interrogations*, n°15, 2012 ; Serano Julia, *Whipping Girl : A Transsexual Woman on Sexism and the Scapegoating of Femininity*, Berkeley, Seal Press, 2007.

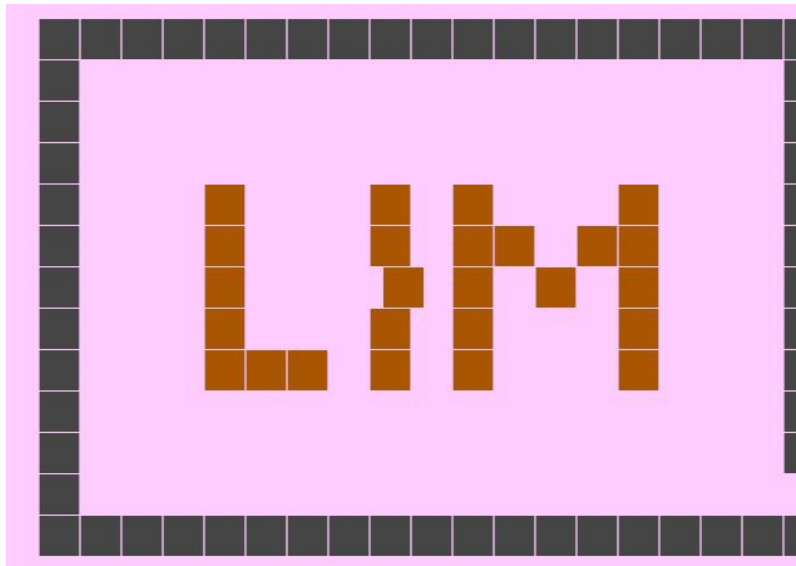


Figure 3 : capture d'écran lors des premières secondes du jeu Lim

Par le choix des carrés, *LIM* permet d'évoquer de nombreuses expériences sociales sans utiliser de représentation genrée. Le jeu *Dys4ia*, à travers le récit d'une transition et des remarques qui sont adressées à l'auteure, met au jour la construction sociale du genre et du sexe et les effets sociaux de ces normes. Quant à *Mainichi*, il est aussi une critique de *Passage*, un jeu à durée constante évoquant la vie d'un homme qui peut choisir de rencontrer une femme et de former un couple pour qu'elle le suive sur un chemin sans embûches jusqu'à la fin de ses jours<sup>5</sup>. Ici, les choix sont plus complexes et s'éloignent de la formation d'un couple blanc et hétérosexuel. Au cœur de nombreux jeux qui se définissent eux même comme *queer*, on retrouve également une représentation plus variée de la sexualité. C'est le cas de certains jeux comme *Lesbian Spider Queen of Mars* (Anna Anthropy), et de nombreux jeux textuels (*Encyclopedia Fuckme and the Vanishing Entree* d'Anna Anthropy ou *Positive Space*, de Merritt Kopas), réalisés avec le programme de création de fiction interactive Twine<sup>6</sup>. L'outil fait l'objet d'une véritable appropriation<sup>7</sup> grâce à sa simplicité d'utilisation, tant pour la création que pour le jeu. Ces *Twine games*, que l'on pourrait rapprocher des jeux d'aventure textuels, échappent bien souvent à toutes les classifications courantes et abordent des thèmes et des expériences d'une infinie variété.

C'est aussi du côté du public qu'il faut voir un changement. Les *Silicon Sisters* définissent ainsi la cible de leur jeu : « Les jeux vidéo qui reposent sur des compétences sociales traditionnellement féminines comme la négociation, la persuasion et même la manipulation, et offrent la possibilité d'échanger des secrets, d'entretenir des relations et d'accumuler des objets glamour devraient plaire davantage à de nombreuses femmes que ceux qui ne tournent qu'autour de la compétition et de la victoire »<sup>8</sup> et ajoutent, dans un autre entretien : « La vie est belle pour les joueurs

5 Mattie Brice a rédigé un article sur la création de *Mainichi* et indique, à propos de *Passage* : « just because this isn't AAA development doesn't mean the types of games coming out of the indie scene aren't dominated by heterosexual white men's narratives », Brice Mattie, « Postpartum : Mainichi – How Personal Experience Became a Game », *BorderHouse*, 12.11.2012, borderhouseblog.com/? p=9591 [consulté le 29/10/2013].

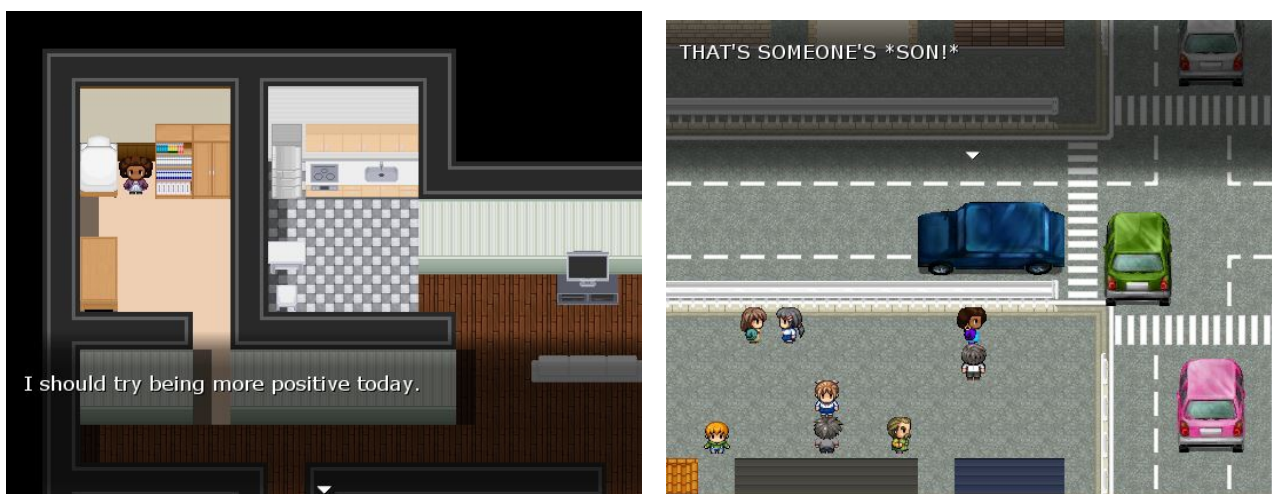
6 Pour une description de ces outils, voir Djaouti Damien, « Critique : Rise of the Videogame Zinesters – Anna Anthropy », *Ludoscience*, 01.04.2012, www.ludoscience.com/FR/blog/605-Critique--Rise-of-the-Videogame-Zinesters---Anna-Anthropy.html [consulté le 29/10/2013].

7 La créatrice Porpentine recense différents tutoriels et organise des *game jams* autour de cet outil : [http://aliendovecote.com/? page\\_id=4047](http://aliendovecote.com/? page_id=4047) [consulté le 11/03/2014].

8 « video games that rely on such traditional female social skills as negotiation, persuasion and even manipulation, and offer the ability to trade secrets, nurture relationships or accumulate glamorous stuff might appeal more to

masculins. Vous pouvez tirer sur des choses, et faire exploser des trucs, et conduire, et frapper des gens (...) La situation est différente pour les femmes joueuses (...) les trois choses que les hommes semblent vraiment aimer [sont] le tir, la conduite et le sport »<sup>9</sup>. Le discours des créatrices permet de définir des traits de caractères comme intrinsèquement féminins ou masculins et de réduire les publics à ces goûts et comportements, binaires et mutuellement exclusifs : tous les hommes aiment tirer, conduire et faire du sport tandis que toutes les femmes, qui ne peuvent aimer ces actions, préfèrent la négociation, les secrets et les « trucs » glamours, des goûts liés à des capacités qui leur seraient innées comme la persuasion, au contraire des hommes, excellent dans la compétition. Au prétexte de s'intéresser à une « cible » peu prise en compte, ce discours essentialiste redouble les préjugés sur différents publics du jeu vidéo, tout en laissant de côté une grande variété de joueurs et de joueuses.

Au contraire, les jeux se définissant comme *queers* ne visent pas un public cible ou du moins, visent tous les publics laissés à la marge, comme le laisse entrevoir le sous-titre de l'ouvrage d'Anna Anthropy (« *How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* »<sup>10</sup>). L'absence de cible permet à la fois de ne pas définir une mécanique de jeu comme intrinsèquement liée à une catégorie sociale et de ne pas entretenir un binarisme entre « homme » et « femme », entre « joueur » et « non joueur ». C'est d'ailleurs par l'extension de la définition des publics et des pratiques que ces jeux vont au-delà de la perturbation des normes de genre, pour interroger aussi la représentation de la pratique, de la création et de la diffusion des jeux vidéo.



Figures 4 et 5 : captures d'écran du jeu Mainichi.

En effet, tous ces jeux sont aussi simples d'accès à différents niveaux : gratuits, ils peuvent être joués en ligne ou téléchargés. Simples, ils peuvent être joués sur la plupart des ordinateurs et ne nécessitent aucune configuration coûteuse pour fonctionner. Accessibles, les commandes se

many women than ones that are all about competition and victory », Taylor Kate, « Outside the boy box : Women are embracing – and rethinking – video games », *The Globe and the Mail*, 04.02.2012, [www.theglobeandmail.com/technology/gaming/gaming-news/outside-the-boy-box-women-embrace-and-rethink-video-games/article543429/](http://www.theglobeandmail.com/technology/gaming/gaming-news/outside-the-boy-box-women-embrace-and-rethink-video-games/article543429/) [consulté le 29/10/2013] (je traduis).

9 « Life is good if you're a male gamer. You can shoot things and blow stuff up and drive around and punch people (...) the situation is different if you're a girl gamer (...) the three things that males seem to really love [are] shooting, and driving, and sports », Chalk Andy, « Silicon Sisters Say Game Industry Still Doesn't Understand Women », *The Escapist*, 22.08.2011, [www.escapistmagazine.com/news/view/112508-Silicon-Sisters-Say-Game-Industry-Still-Doesnt-Understand-Women](http://www.escapistmagazine.com/news/view/112508-Silicon-Sisters-Say-Game-Industry-Still-Doesnt-Understand-Women) [consulté le 29/10/2013] (je traduis).

10 Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, New-York, Seven Stories Press, 2012.

résumé à quelques directions ou choix, ne faisant pas intervenir l'habileté. Enfin, chacun de ces jeux peut être expérimenté en quelques minutes, la plupart du temps sur internet. Même si ces productions nécessitent toujours la détention de matériel informatique, elles permettent néanmoins de s'éloigner d'une représentation courante des jeux vidéo comme des productions de plus en plus élaborées et chronophages, mobilisant toujours plus de personnel et disponibles sur des périphériques coûteux.

## 2. « *Now we have voices* »<sup>11</sup>

Enfin, c'est aussi la représentation de la création de jeu vidéo qui est perturbée : dans une conférence sous-titrée « *Queering Videogames* », Anna Anthropy présente un photomontage de figures connues du jeu vidéo, le titre de la diapositive, *white guys*<sup>12</sup>, adresse bien le problème de cette représentation quasi unique d'hommes, blancs et occidentaux qui rend invisible toute autre approche de création. La problématique se retrouve dans le documentaire *Indie Game : The Movie* qui, voulant présenter la création indépendante de jeux vidéo, montre avant tout trois gros succès<sup>13</sup>, par le portrait de quatre hommes, blancs, vivant tous sur le même continent. En plus de participer à la représentation du créateur de jeu vidéo comme « habituellement » masculin et blanc, le documentaire présente ici la création comme une activité chronophage, où le créateur, génie digne du héros romantique, en plus de maîtriser différents langages et techniques peu accessibles, doit toujours sacrifier quelque chose pour créer, qu'il s'agisse de la santé, de l'argent ou des relations sociales. Le discours des créatrices citées s'inscrit en opposition à cette représentation : la création du jeu vidéo y est considérée comme une pratique vernaculaire et accessible à tou.te.s, qu'importe le temps ou les connaissances. L'ouvrage d'Anthropy propose d'ailleurs un manuel pour apprendre à créer des jeux simplement et en faire une nouvelle forme d'expression.

A travers cette culture *Do It Yourself* du jeu vidéo, on voit de nouvelles expériences se développer<sup>14</sup> tout comme des espaces d'expression<sup>15</sup>. L'usage des technologies fait aujourd'hui partie des dynamiques de construction de notre identité et l'appropriation du jeu vidéo par des créatrices *queers* permet de faire émerger de nouvelles formes de technicité, c'est à dire d'usage des technologies. Comme le montrent Dovey et Kennedy<sup>16</sup>, il existe un lien entre usage des technologies, savoir, pratiques du jeu, représentation et pouvoir. Le récit dominant de l'usage des jeux vidéo (chronophage, coûteux, masculin, blanc, occidental, hétérosexuel, etc.) confère à cette catégorie sociale le pouvoir et le privilège d'être visible et permet de définir comme « autre » ou « marginal » tout autre usage des technologies. Mais tout comme l'hégémonie, la technicité n'est pas un pouvoir acquis, fixe et déterminé, comme l'indique Dovey<sup>17</sup>, les technicités sont une production sociale, à partir de nos usages, et sont sans cesse contestées et négociées. Il existe alors des luttes pour la représentation de ces autres récits et expériences de créativité, qui s'écrivent à l'ombre du discours dominant. Une réappropriation des discours et des

---

11 Cet intertitre fait référence à la conférence d'Anna Anthropy, *Now we have voices : queering videogames*

12 Anthropy Anna, *Now we have voices : queering videogames*, <http://www.auntiepixelante.com/?p=1888> et sa diapositive : [http://auntiepixelante.com/slides/voices/08\\_whiteguys.png](http://auntiepixelante.com/slides/voices/08_whiteguys.png) [consulté le 11/03/2014].

13 Braid, de Johnatan Blow, *Super Meat Boy*, d'Edmund McMillen et Tommy Refenes, et *Fez*, de Phil Fish.

14 Voir par exemple Allen, Samantha, « A Mile in Her Shoes : Teaching Transphobia through Video Games », *Border House*, 25.02.2013, [borderhouseblog.com/?p=10245](http://borderhouseblog.com/?p=10245) [consulté le 29/10/2013].

15 En juillet 2013, le collectif de curateurs Team Vector organise l'exposition *Queer Arcade* à Toronto, dans un lieu nommé VideoFag : <http://queerarcade.tumblr.com> [consulté le 11/03/2014].

16 Voir Dovey Jonathan et Kennedy Helen W., « Technicity : Power and Difference in Game Cultures », colloque *GameInAction*, Göteborg, Suède, 13-15 Juin 2007, p. 1-30.

17 Dovey Jonathan, « Transforming Audiences : Technicity and Identity in the Age of User-Generated Content », présentation lors de *Transforming Audiences*, Londres, 2007.

modes de production est à l'œuvre, mais elle ne se fait sans heurts : les jeux cités se voient régulièrement refuser l'appellation « jeu » par les médias ou les joueurs, en raison, par exemple, de leurs graphismes simples, de l'absence de challenge ou de *game over*. L'enjeu de cette lutte pour la signification est la production d'un sens plus large de ce que recouvre le terme jeu vidéo et permet notamment d'interroger les rapports sociaux de genre, de « race » et de classe aujourd'hui à l'œuvre au sein des productions de ce secteur.

## REFERENCES

ALESSANDRIN Arnaud, « La question cisgenre », *Interrogations*, n°15, 2012.

ALLEN Samantha, « A Mile in Her Shoes : Teaching Transphobia through Video Games », *Border House*, 25.02.2013, [borderhouseblog.com/?p=10245](http://borderhouseblog.com/?p=10245) [consulté le 29/10/2013].

ANTHROPY Anna, *Rise of the Videogame Zinesters*, New-York, Seven Stories Press, 2012.

BRICE Mattie, « Postpartum : Mainichi – How Personal Experience Became a Game », *BorderHouse*, 12.11.2012, [borderhouseblog.com/?p=9591](http://borderhouseblog.com/?p=9591) [consulté le 29/10/2013].

CHALK Andy, « Silicon Sisters Say Game Industry Still Doesn't Understand Women », *The Escapist*, 22.08.2011, [www.escapistmagazine.com/news/view/112508-Silicon-Sisters-Say-Game-Industry-Still-Doesnt-Understand-Women](http://www.escapistmagazine.com/news/view/112508-Silicon-Sisters-Say-Game-Industry-Still-Doesnt-Understand-Women) [consulté le 29/10/2013].

DJAOUTI Damien, « Critique : Rise of the Videogame Zinesters – Anna Anthropy », *Ludoscience*, 01.04.2012, [www.ludoscience.com/FR/blog/605-Critique--Rise-of-the-Videogame-Zinesters---Anna-Anthropy.html](http://www.ludoscience.com/FR/blog/605-Critique--Rise-of-the-Videogame-Zinesters---Anna-Anthropy.html) [consulté le 29/10/2013].

DOVEY Jonathan, « Transforming Audiences : Technicity and Identity in the Age of User-Generated Content », présentation lors de *Transforming Audiences*, Londres, 2007.

DOVEY Jonathan et KENNEDY Helen W., « Technicity : Power and Difference in Game Cultures », colloque *GameInAction*, Goteborg, Suède, 13-15 Juin 2007, p. 1-30.

SERANO Julia, *Whipping Girl : A Transsexual Woman on Sexism and the Scapegoating of Femininity*, Berkeley, Seal Press, 2007.

TAYLOR Kate, « Outside the boy box : Women are embracing – and rethinking – video games », *The Globe and the Mail*, 04.02.2012, [www.theglobeandmail.com/technology/gaming/gaming-news/outside-the-boy-box-women-embrace-and-rethink-video-games/article543429/](http://www.theglobeandmail.com/technology/gaming/gaming-news/outside-the-boy-box-women-embrace-and-rethink-video-games/article543429/) [consulté le 29/10/2013].

## Jeux cités<sup>18</sup> :

*dys4ia*, Anna Anthropy, <http://www.newgrounds.com/portal/view/591565> [consulté le 29/10/2013].

*Encyclopedia Fuckme and the Vanishing Entree*, Anna Anthropy, <http://www.auntiepixelante.com/encyclopediafuckme/> [consulté le 29/10/2013].

*Lesbian Spider Queen of Mars*, Anna Anthropy, <http://games.adultswim.com/lesbian-spider-queens-of-mars-twitchy-online-game.html> [consulté le 29/10/2013].

*LIM*, Merritt Kopas, <http://mkopas.net/files/Lim/> [consulté le 29/10/2013].

*Mainichi*, Mattie Brice, <http://www.mattiebrice.com/mainichi/> [consulté le 29/10/2013].

*Passage*, Jason Rohrer, <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/> [consulté le 29/10/2013].

*Positive Space*, Merritt Kopas, <http://mkopas.net/files/positivespace/positivespace.html> [consulté le 29/10/2013].

---

18 Tous ces jeux sont disponibles gratuitement et peuvent être joués en ligne ou téléchargés.