



Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma

Mathieu Triclot

► To cite this version:

Mathieu Triclot. Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma.
Fanny Lignon. Genre et jeux vidéo, Presses universitaires du Midi, pp.19-36, 2015, Sciences Sociales
- Le temps du genre 978-2-8107-0363-0. halshs-02375026

HAL Id: halshs-02375026

<https://shs.hal.science/halshs-02375026>

Submitted on 21 Nov 2019

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.

Mathieu Triclot, « Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma », in Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Presses Universitaires du Midi, 2015, p. 19-36.

Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma

Mathieu Triclot, MCF Philosophie, Université de Technologie de Belfort-Montbéliard, Laboratoire IRTES (EA 7274).

Cet article pose une question essentiellement topique : où passent les assignations de genre dans le médium jeu vidéo ? Cette question possède un versant empirique, qui appelle à l'enquête, sociologique, ethnographique ou historique, mais aussi un versant épistémologique. Non seulement, il existe toujours plusieurs manières de situer l'opération du genre dans les formations culturelles, mais cette question nous entraîne sur le terrain difficile des processus de subjectivation. Autant il est aisé de produire du savoir sur les jeux vidéo envisagés à distance comme des *games*, des dispositifs d'objets, des systèmes de règles ou des pourvoyeurs de représentations, autant la connaissance fine de ce qui se joue pour les sujets dans la relation à la machine de jeu pose des problèmes majeurs d'objectivation. Nous avons en effet affaire ici à des matériaux dont la description non seulement ne peut jamais être que partielle, mais qui est aussi hautement dépendante des cadres théoriques ou des langages de description adoptés. L'objectif premier de cet article consiste ainsi à produire un effort d'élucidation sur le plan épistémologique, à distinguer plusieurs voies possibles pour situer la performance du genre dans les actes de jeu.

La question des assignations de genre au sein des jeux vidéo se pose à partir de ce qui apparaît comme une requête globale en masculinité de la part du médium. De la production à la consommation en passant par la figuration et les différentes formes culturelles produites, le jeu vidéo apparaît comme un médium marqué par le sexisme à tous les étages, produit en grande majorité par des hommes pour des hommes¹. Si l'on examine, par exemple, la première période de l'histoire du jeu vidéo, avec les jeux produits dans les institutions d'enseignement et de recherche au cours des années 1960 et 1970, aucun nom féminin n'apparaît tout simplement parmi les développeurs de jeux (Triclot, 2012). Certes, la situation des années 1960 et 1970 n'est pas représentative de la situation actuelle, mais le médium jeu vidéo a hérité de cette période un ensemble de traits structurels, dans la prise en charge de l'interactivité propre au jeu vidéo, dans la structuration des espaces de jeu, dans les thématiques mises en avant. L'expression de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greg De Peuter, qui parlent de la « masculinité militarisée » des jeux vidéo, désigne ce même biais d'origine (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003, p. 246).

Ce constat mérite d'être tempéré par les enquêtes d'usages. Les enquêtes commandées par l'industrie insistent de manière récurrente sur la parité dans les usages et le fait qu'il y a globalement autant de joueuses que de joueurs². Mais le phénomène significatif ici est que si le genre n'est plus la variable

1 La recension des polémiques sur l'année écoulée renforce cette impression : scandale du trailer de Lara Croft et de son traitement journalistique accusé de faire l'apologie du viol, choix de l'expression « girlfriend mode » pour désigner le mode facile dans le jeu *Borderlands 2*, témoignages et affaires de harcèlement dans l'industrie, polémique sur la place des « Babes » dans les salons professionnels... Les articles de Laurent Checola pour *Le Monde* (Laurent Checola, « Lara Croft et le sexisme des gamers », 23.08.2012, http://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/08/23/lara-croft-une-icone-malmenee_1749046_651865.html, consulté 10.01.2013) et Martin Lefebvre (Martin Lefebvre, « Hey Ladies ! », 10.09.2012, <http://www.merlanfrit.net/Hey-Ladies>, consulté 10.01.2013) font la recension des principales polémiques quant au sexisme de l'industrie.

2 Cette stratégie d'inversion des stéréotypes atteint son maximum dans l'enquête Nielsen « State of the Video Gamer 2008 » portant sur les États-Unis qui place le segment des femmes de plus de 55 ans au premier rang en fonction du temps passé à jouer. (Nielsen, « The State of Video Gamer 2008 », http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/04/stateofvgamer_040609_fnl1.pdf, consulté 10.01.2013).

la plus immédiatement discriminante quant à la pratique des jeux vidéo de manière globale (jouer ou non), il demeure une des variables clé pour expliquer la différenciation des pratiques. Si hommes et femmes jouent aux jeux vidéo, ils ne jouent pas de la même manière, aux mêmes jeux, avec les mêmes temporalités (Donnat, 2009, Rufat, 2012). Ce constat n'est guère étonnant, dans la mesure où les jeux vidéo représentent non seulement une activité de loisir - les temps de loisirs étant inégalement répartis entre hommes et femmes - , mais, qui plus est, une activité de jeu, loisir où les assignations de genre, parce qu'elles touchent aux constructions identitaires de l'enfance et de l'adolescence, sont particulièrement marquées (Brougère, 2003, Berry, 2011).

Le genre constitue donc l'une des clés majeures pour l'intelligibilité des pratiques du jeu vidéo. Reste à saisir la manière dont s'opèrent précisément les requêtes de genre dans l'activité, non seulement au niveau des représentations mises en œuvre par ces objets culturels que sont les *games*, mais aussi au niveau du *play*, de la logique des désirs et de la construction des expériences de jeu. Nous proposons d'élaborer cette question topique, en nous appuyant sur le corpus des théories féministes du cinéma, en particulier les textes qui s'attachent à décrire l'expérience du spectateur ou de la spectatrice. L'examen des débats qui traversent les théories féministes du cinéma permet de situer à minima trois manières d'approcher l'opération du genre : au niveau des systèmes de représentation, au niveau du dispositif cinématographique lui-même, au niveau des différentes situations spectatorielles et « manières de voir ». Nous envisagerons successivement chacune de ces strates d'analyse, en nous interrogeant sur les résultats qui peuvent être transposés dans le champ voisin des études de jeux vidéo.

Play, genre et subjectivation

Étudier les jeux vidéo au prisme du genre conduit à mettre l'accent sur les processus de subjectivation à l'œuvre dans l'activité jeu. Ce type d'analyse a été jusqu'ici largement évacué des études consacrées aux jeux vidéo, la perspective dominante en *game studies* se focalisant sur les jeux envisagés comme des objets ou structures, indépendamment de leur activation dans les actes de jeu (Juul, 2005, Zabban, 2012). En dehors des travaux directement inspirés des *cultural studies* ou à dominante ethnographique, les questions du genre et des expériences de jeux sont restées largement en dehors de l'examen (Cassell, Jenkins, 2000, Kafai, Heeter, Deener, Sun, 2008, Taylor, 2009). Le tournant récent en faveur d'approches centrées sur le *play* et l'analyse de l'activité a fait resurgir le problème des identifications de genre, et plus généralement de la complexité des processus à l'œuvre pour qu'il y ait jeu du côté du joueur (Calleja, 2011, Crogan, 2011, Genvo, 2008, Kirkpatrick, 2011, Sicart, 2011). Le travail de Patrick Galbraith sur les *bishojo games* japonais et les identifications mobiles qu'ils engendrent est ainsi particulièrement représentatif de ce nouveau style d'études (Galbraith, 2011).

Opérer cet élargissement de la focale, en théorie des jeux, du *game* vers le *play* implique de s'intéresser prioritairement à ce que l'on fait des jeux, à ce que l'on se fait à soi, aux genres d'expériences que l'on se procure, aux types d'engagements et d'identifications qui se développent avec le dispositif. Les jeux vidéo ne sont jamais autre chose qu'un certain alliage de vivant et de machine, par où se produisent et se cultivent des affects. Ils sont l'instrument par lequel se fabriquent des formes d'expérience originales, par la médiation technique de la machine de calcul et de l'écran (Triclot, 2011).

Dans les termes d'une théorie de la position du spectateur, à la manière de Christian Metz ou de Laura Mulvey, on peut dire que les jeux vidéo apparaissent à la rencontre de deux machines : un système technique de production et de promotion d'une part, ces machines de désir que sont les sujets qui jouent, d'autre part. Sans branchement de ce type, il n'y a pas de forme culturelle, qu'il s'agisse de jeu vidéo ou d'autre chose. « La fascination du film est renforcée par des schèmes de

fascination pré-existants, déjà à l'œuvre dans le sujet individuel comme dans les formations sociales qui l'ont modelé » (Mulvey, 1975, p. 58). Il faut ajouter que ces branchements d'une machine sur l'autre peuvent fonctionner selon divers « régimes de désir », pour reprendre l'expression originelle de Metz (Metz, 1977, p. 114).

Adopter une description de ce type du phénomène jeux vidéo conduit à placer la question des processus de subjectivation au cœur de l'examen. Ce qu'il y a à décrire du point de vue du *play*, ce sont ces jeux d'ajustement, plus ou moins réussis, des sujets et des dispositifs, compte tenu de leurs conditions matérielles d'exercice, des milieux sociaux, techniques, géographiques sans lesquels ils ne peuvent se déployer. Mais comment produire une telle connaissance des régimes d'expérience auquel le jeu vidéo, ou toute autre forme culturelle, donne lieu ? Comment objectiver ce qui se joue du côté du sujet en acte ?

La question du genre intervient deux fois dans la réflexion sur les jeux vidéo. Le genre constitue d'abord à l'évidence une donnée centrale du *play*, qui est mise en jeu, mise en désir dans le jeu, potentialisée par les actes de jeu. Mais la question du genre intervient aussi au niveau des instruments théoriques et des langages disponibles pour produire des descriptions de ce qui se joue du côté du sujet. En la matière, les théories féministes, et les théories féministes du cinéma en particulier, parce qu'elles sont engagées dans l'analyse de la position spectatorielle, constituent une ressource considérable, et qui a pourtant, à notre connaissance, été largement laissée en friche du point de vue de l'analyse des jeux vidéo.

Représentations de genre

Le problème de savoir ce qui, du corpus particulièrement riche des théories féministes du cinéma, peut être transposé au cas des jeux vidéo mériterait un traitement exhaustif, qui dépasse le cadre de cet article. Nous présentons ici des pistes de lecture, orientées par la question topique de la localisation des différentes strates où s'effectue le travail du genre dans l'expérience spectatorielle.

Dans une première approche, le genre apparaît d'abord comme ce qui se donne à voir à l'écran. Le cinéma, et en particulier le cinéma hollywoodien classique, est marqué par le caractère extrêmement stéréotypé des représentations de genre. Féminin et masculin font l'objet d'un traitement différentiel manifeste : au féminin le pôle de la passivité et de l'objet du regard, au masculin le pôle de l'activité et d'un agir qui porte le regard du film (Smith, 1972, Haskell, 1974). Mieux encore, le cinéma ne se contente pas de fabriquer ou de consolider des stéréotypes, il expose de manière différente masculin et féminin à la stéréotypie. Les personnages masculins ont droit à une complexité qui dépasse largement les stéréotypes auxquels sont cantonnés les rôles de femmes. « Le rôle de la femme dans le film renvoie à peu près toujours à son attraction physique et aux jeux de séduction qu'elle joue avec les personnages masculins. A l'inverse, les hommes ne sont jamais montrés uniquement en relation aux personnages féminins, mais dans une grande variété de rôles » (Smith, 1972, p. 13).

La logique de cette première critique est parfaitement articulée par l'article de Sharon Smith dans la première livraison de *Women and Film*. Elle invite à considérer le cinéma comme un fournisseur de représentations genrées, de type sexiste, dans lesquelles l'image des femmes est systématiquement dégradée, ramenée à l'impuissance et à la passivité d'un objet de satisfaction libidinale pour un regard masculin. La critique pointe un cercle vicieux : les représentations sont le reflet de l'idéologie patriarcale et de la domination masculine, elles contribuent en retour à entretenir ce rapport de domination, via des mécanismes psychiques d'identification et d'imitation.

La critique conclut à l'exigence d'intervenir dans la production, pour faire la promotion de films réalisés par des femmes, qui échappent aux fantasmes des réalisateurs masculins et déploient des représentations plus satisfaisantes, soit sous la forme de personnages féminins « dignes et héroïques », soit sous la forme d'un cinéma-vérité apte à représenter la condition effective des

femmes sous la domination masculine (Rich, 1978).

Il est évident qu'une telle lecture de l'opération de genre peut être transposée sans difficulté aucune aux représentations véhiculées par les jeux vidéo. Le cercle vicieux entre production, consommation et figuration fonctionne de manière analogue. La dissymétrie des rôles attribués au masculin et au féminin peut se mesurer par la simple recension des avatars disponibles, qui sont l'équivalent vidéoludique du porteur du regard actif dans le film. De même, la fonction des personnages féminins se réduit le plus souvent à la satisfaction érotique, leur *looked-at-ness* éclipsant tout autre dimension (Mulvey, 1975). Même dans le cas favorable où avatars féminins et masculins peuvent être choisis à égalité, par exemple dans les jeux de rôles en ligne, il est de notoriété publique que la taille des armures va croissant pour les personnages de genre masculin alors qu'elle diminue drastiquement pour les personnages féminins, qui se découvrent à mesure qu'ils progressent dans le jeu. L'étendue des constats qui permettrait de nourrir cette approche par les représentations genrées paraît sans limite.

Le mythe contre la représentation

Est-ce à dire que cette approche par les représentations suffit à elle seule à circonscrire la question des assignations de genre dans les jeux vidéo ? Il est particulièrement intéressant de constater que cette première voie a fait l'objet d'une critique continue à l'intérieur du champ des théories féministes du cinéma. Situer le genre là où il se voit, dans le régime du visible et des représentations, ne peut suffire à caractériser l'ensemble de ses opérations. L'approche par les représentations pose un double problème.

Le premier tient à l'interprétation qu'il convient de faire de l'omniprésence des stéréotypes de genre dans le texte filmique. Non seulement la stéréotypie semble caractériser toutes les formes culturelles au-delà du seul cinéma, mais elle possède en outre sa propre logique. Claire Johnston, notamment, a défendu l'idée, dans une perspective sémiologique, que le cinéma devait d'abord se comprendre comme un système de signes, véhiculant des contenus mythiques (Johnston, 1973). Le mythe remplace la dénotation réaliste des signes par une connotation idéologique, qui se naturalise et se fait passer pour dénotation.

Considérer les représentations genrées que mobilise le cinéma comme relevant du mythe conduit à déplacer le lieu de la critique : le film n'a pas vocation à produire une représentation fidèle du réel, mais il constitue un texte avec ses fonctions propres. Exiger de ce discours qu'il s'aligne sur le réel relève d'une « mystification idéaliste ». Le cinéma hollywoodien, parce qu'il ne cherche pas à cacher le travail du mythe et la constitution d'icônes détachées de toute dénotation, peut être plus facilement sujet à des réappropriations critiques que le film d'art européen qui re-naturalise le genre. Une des cibles de Johnston est ainsi le travail « réactionnaire » d'Agnès Varda, « particulièrement bon exemple d'une œuvre qui célèbre les mythes bourgeois sur les femmes, par le biais de l'innocence apparente du signe » (Johnston, 1973, p. 31).

Dans cette critique, l'opposition frontale aux représentations produites par Hollywood, ainsi que l'appel à une forme de prise de conscience, apparaît vouée à l'échec en ce qu'elle sous-estime les logiques propres du médium (Rich, 1978). Le propos de Johnston résonne avec l'appel de Laura Mulvey pour une critique radicale de la logique du cinéma dominant, par la construction d'« un nouveau langage du désir ».

Le second problème que pose l'approche par les représentations tient à l'image de l'activité du spectateur ou de la spectatrice, qu'elle véhicule. Le programme de Sharon Smith repose sur le postulat d'une relation d'imitation ou de reproduction des stéréotypes genrés, qui débouche sur l'exigence de résister à l'identification à des rôles auxquels « aucune femme saine ne souhaiterait

s'identifier » (Smith, 1972, p. 17). Par opposition, la critique de la position de Smith introduit un modèle de la réception qui insiste sur l'autonomie du texte filmique (Johnston) ou, plus tard, la complexité des affects spectatoriels et la fluidité des identifications de genre (Williams, 1991). Être spectatrice ne conduit pas nécessairement à s'identifier exclusivement au personnage féminin, pas plus qu'être spectateur au personnage masculin (Clover, 1989).

Qu'il s'agisse de cinéma ou de jeu vidéo, l'approche par les représentations constitue peut-être un problème mal posé. Le stéréotype n'est pas tant une représentation défaillante qu'un élément formel qui doit être envisagé selon sa logique propre. En matière de jeu vidéo, le problème de l'identification aux stéréotypes de genre, tel que le pose Smith, se complique du rapport à l'avatar. En effet, contrairement à ce qu'une psychologie trop simple pourrait faire croire, ce dernier ne constitue pas automatiquement un vecteur d'intensification des identifications. Le rapport que le joueur entretient à son avatar apparaît en revanche marqué par une dimension fonctionnelle, qui va souvent à l'encontre d'une relation d'incarnation. L'avatar est un véhicule d'action, plus proche de la position de la marionnette ou de la figurine animée, que du personnage de cinéma comme support d'empathie. La spécificité du rapport à l'avatar dans le contexte vidéoludique invite non seulement à complexifier le regard porté sur l'identification au personnage, mais encore à ne pas cantonner l'opération du genre à ses seules représentations.

Le genre du cinéma

Dans la lignée de cette première critique de l'approche par les représentations, le travail extrêmement célèbre de Laura Mulvey sur la dimension psychanalytique du cinématographe conduit à situer à un niveau beaucoup plus profond et inexpugnable le travail du genre (Mulvey, 1975). Chez Mulvey, ce ne sont plus simplement les représentations qui possèdent un genre, mais le dispositif du cinématographe lui-même. Le cinéma imposerait une forme de regard essentiellement masculinisée – c'est la thèse du *male gaze*. « La magie du style Hollywoodien à son meilleur [...] provient, en grande partie, de la manipulation habile et gratifiante du plaisir visuel. Hors de toute concurrence, le cinéma grand public a encodé son érotisme dans le langage de l'ordre patriarcal dominant » (Mulvey, 1975, p. 60). L'image représentée des femmes n'est pas exclue dans cette approche, mais elle se retrouve interprétée comme une pièce essentielle dans la structuration de ce regard masculin qui caractérise le cinéma dominant.

L'importance historique de l'article de Mulvey est considérable pour le développement de la théorie féministe du cinéma, par son propos, mais aussi par la promotion de cette forme de « ciné-psychanalyse » qui informe une bonne part des analyses ultérieures. La thèse du *male gaze* peut être résumée de la manière suivante. Le cinéma mobilise deux types de plaisirs fondamentaux liés à l'opération du regard : la scopophilie ou le plaisir voyeuriste de prendre une autre personne comme objet, le plaisir de l'identification narcissique à ce corps glorieux, moi idéal et surpuissant, que propose le personnage de cinéma, dans un remake de la situation lacanienne de l'enfant au miroir. Ces deux plaisirs entrent en tension, entre la demande de distance qui est constitutive du voyeurisme et l'identification exigée par le renforcement narcissique du sentiment de soi.

Le corps représenté de la femme à l'écran fonctionne comme une manière à la fois d'intensifier et de résoudre cette tension constitutive du cinéma. Le plaisir du regard se divise entre un pôle masculin actif qui incarne l'ego idéal du stade du miroir et les figures féminines codées pour la satisfaction de la pulsion voyeuriste. Le corps féminin constitue le point aveugle du *male gaze*, en ce qu'il introduit une perspective d'anxiété et de déplaisir, sa seule présence valant pour absence de pénis et menace de castration. Les figures féminines entraînent les dialectiques du regard masculin vers une double résolution : une première voie voyeuriste-sadique, incarnée par le cinéma d'Hitchcock qui rejoue le trauma, démystifie la figure féminine, punit et dévalue l'objet coupable, une seconde voie fétichiste,

incarnée par le cinéma de Sternberg, qui refuse la castration et fige le récit dans la contemplation du fétiche.

Le cinéma apparaît dans le modèle de Mulvey comme un complexe instable de regards qui se subordonne en définitive, autant que faire se peut, « aux besoins névrotiques de l'ego mâle » (Mulvey, 1975, p. 68). Le modèle de Mulvey dépasse donc très largement la seule question des représentations de genre pour les réintégrer dans une psychanalyse du regard au cinéma. D'un point de vue féministe, c'est alors l'ensemble du système du regard qui doit être détruit. « On dit qu'analyser le plaisir ou la beauté les détruit. C'est précisément l'intention de cet article » (Mulvey, 1975, p. 60).

Il serait extrêmement satisfaisant de parvenir à transposer dans le cas des jeux vidéo l'analyse de Mulvey, et de parvenir ainsi à expliciter au niveau du dispositif lui-même l'assignation massive de genre qui semble caractériser les jeux vidéo. Est-ce que la requête en masculinité ne fonctionne pas déjà, en deçà des représentations ou prenant les représentations dans son système, à l'échelle du dispositif, de l'interactivité, de la projection dans l'avatar, de l'actionnabilité des images, et ainsi de suite ?

De fait, l'article de Mulvey suggère plusieurs pistes pour un transfert. En particulier, Mulvey fait le lien entre le regard du personnage masculin et l'exigence d'un espace tri-dimensionnel à parcourir, là où la femme icône et fétiche fige le regard dans un espace en deux dimensions. Manifestement, la structure d'images des jeux vidéo avec son actionnabilité propre prolonge ce type de regard investigateur, tout-puissant, codé comme masculin par la ciné-psychanalyse de Mulvey. Nous pouvons repérer ici un plaisir qui tient de l'identification au miroir avec un corps glorieux, fondé sur une distribution inégale des mobilités : immobilité du corps regardant qui rejoint celle de l'enfant, extrême mobilité du corps regardé.

En revanche, le plaisir voyeuriste du cinéma et la distance vis-à-vis de l'image qu'il implique paraît bien plus difficile à transposer du côté des jeux vidéo. Si l'on peut admettre que le jeu est traversé au niveau de son actionnabilité propre par un appel au désir résonnant avec les névroses de l'ego masculin, force est de constater qu'il intègre aussi par ailleurs des composantes qu'on rapprocherait plus facilement du pôle féminin. Comme le fait remarquer Graeme Kirkpatrick, l'attribution d'un genre au dispositif du jeu vidéo se trouble à partir du moment où l'on considère qu'il appartient à l'espace des pratiques domestiques, à une culture des habiletés fines de la main, que l'on situerait plutôt du côté du pôle féminin (Kirkpatrick, 2011, p. 154).

Le modèle de la conformation masculine du dispositif paraît donc difficilement transposable. Ce dernier fait lui-même l'objet de nombreuses discussions au sein de la théorie féministe. Aussi fondateur et important qu'il ait pu être, l'article de Mulvey laisse plusieurs points aveugles. Se pose tout d'abord la question du langage de description adopté, la psychanalyse, et de son rapport au genre. Mulvey reconnaît faire usage avec la psychanalyse d'un langage fondamentalement patriarcal. En ce sens, il peut produire de bonnes descriptions de l'ordre psychique existant, mais il rend difficile de penser d'autres configurations de désir ou d'autres distributions de genre (Silverman, 1988).

L'article de Mulvey pose, en outre, un problème majeur, qui est celui des plaisirs de la spectatrice. Comment comprendre les plaisirs que les femmes peuvent tirer d'un dispositif qui les exclut ? Peut-on apprécier un film en tant que spectatrice sans faire acte de travestissement, en se livrant à d'autres jeux comme le suggère le modèle de la mascarade chez Mary Ann Doane, qui réévalue la position et les plaisirs de la spectatrice (Mulvey, 1981, Doane, 1982).

Enfin, une des dernières propriétés problématiques de la ciné-psychanalyse à la manière de Mulvey tient à la mise entre parenthèses délibérée des contextes de réception, au profit d'une description abstraite de la relation spectateur-spectacle, la position du premier étant entièrement configurée par le second. L'étude paradigmatique de Valerie Walkerdine, qui observe à la jointure de l'ethnographie

et des *cultural studies*, une famille ouvrière britannique visionnant *Rocky II* conduit à complètement repenser la logique de distribution des plaisirs (Walkerdine, 1986). Walkerdine montre comment les représentations filmiques machistes du film activent pour cette famille des enjeux brûlants de la lutte quotidienne pour l'existence, sans qu'ils puissent se réduire au système des perversions, fétichisme ou voyeurisme, de Mulvey.

Manières de voir

Ces critiques offrent des pistes pour repenser l'opération du genre au sein des dispositifs filmique et vidéoludique, au-delà de la seule inégalité manifeste des représentations. En particulier, la réévaluation critique du modèle du *male gaze* conduit à pluraliser radicalement les « manières de voir » et à reconnaître, en deçà et au-delà du cinéma classique hollywoodien, d'autres usages possibles du film et de la salle, d'autres scènes pour le regard (Williams, 1994). Il n'existe pas une manière univoque d'orchestrer les opérations du genre au cinéma ou dans les jeux vidéo, mais celles-ci apparaissent au croisement entre la conformation particulière du texte filmique ou ludique, les positions de spectateurs ou de joueurs qu'il ménage, et l'ensemble des conditions matérielles de la pratique.

La lecture des « films de corps » par Linda Williams est sans doute la meilleure illustration de cette nouvelle manière d'envisager les opérations du genre dans l'expérience des spectateurs, à travers l'analyse de la constitution d'une scène particulière pour le désir et le regard (Williams, 1991). Les *body genres* – pornographie, horreur, mélodrame – se définissent par leurs excès : de sexe, de violence, d'émotion. Le point commun entre les trois genres tient à une forme de communication entre les mouvements imprimés sur les corps des acteurs, ou plus exactement des actrices, puisque ce sont les corps féminins sexuellement saturés et sadisés qui sont le clou du spectacle, et les corps des spectateurs. Cette absence de distance fonde le sentiment d'abjection et l'impression d'une manipulation quasi-irrépressible par le texte du film.

Du point de vue de la représentation des femmes, ces trois genres offrent sans aucun doute la pire des situations. Cependant, l'interprétation en termes de perversions, sadisme pour la pornographie, sado-masochisme pour l'horreur et masochisme pour le mélodrame, conduit à passer par pertes et profits les plaisirs spécifiques que procurent chacun de ces trois genres. L'argument de Williams fonctionne ici en deux temps.

A la suite du travail de Clover sur l'ambiguïté bisexuelle de la *final girl* dans le genre *slasher*, qui triomphe de l'assassin en s'emparant des symboles phalliques, Williams fait d'abord valoir la fluidité des identifications de genre (Clover, 1989). Non seulement être femme n'implique pas de s'identifier exclusivement au personnage féminin, mais les personnages peuvent eux-mêmes être traversés par des identités de genres diverses, mouvantes et problématiques.

Jouant, dans un second temps, la théorie des fantasmes de Laplanche et Pontalis contre la lecture standard des plaisirs du film en termes de perversion, Williams interprète les *body genres* comme la ré-effectuation, sur la scène du fantasme, des problèmes culturels liés aux identités de genre. Le fantasme possède dans ce modèle deux propriétés fondamentales. Il opère d'une part par des « mises en scène », où la subjectivité n'est jamais attachée exclusivement à l'une des composantes, mais circule entre les différents pôles. Il repose, d'autre part, sur une structure temporelle particulière : l'écart inassignable entre un événement censé s'être réellement déroulé, mais irrécupérable du point de vue de la mémoire, et sa ré-effectuation hallucinatoire au présent. Chaque scène fantasmatique possède ainsi une temporalité propre, que l'on peut retrouver dans les *body genres* : le juste à temps du fantasme de séduction dans la pornographie, le trop tôt de la castration dans l'horreur, le toujours trop tard du roman familial dans le mélodrame.

L'analyse de Williams conduit à inverser la lecture standard qui présuppose une identification fixe de genre et interdit de décrypter la complexité des plaisirs propres à la position de spectateur et plus encore de spectatrice. Au-delà du modèle du *male gaze* hérité de Mulvey, le travail de Williams permet de penser une dernière manière de situer la performance du genre dans les productions de la culture populaire, qui repose sur un travail de décryptage de la scène des plaisirs. Ce travail s'ouvre à la diversité des structures de fantasme et des identifications genrées. Il interroge les variations historiques dans lesquelles sont emportées les manières d'aller au cinéma et d'en tirer plaisir.

Régimes d'expérience en jeux vidéo

Appliquée à la situation des jeux vidéo, la lecture à la manière de Williams des expériences de spectateur fait signe principalement vers deux directions. Premièrement, le concept même de « genres corporels » paraît singulièrement bien adapté pour penser les jeux vidéo. Si les émotions propres à ce type de film se caractérisent par un transfert de mobilité, des images mouvantes à l'écran vers les mouvements induits dans les corps des spectateurs, les jeux vidéo apparaissent alors comme la poursuite de la logique des *body genres* par d'autres moyens. La mobilité des images y est en effet nécessairement corrélée à la mobilité d'un corps jouant. Il y a sans doute dans ces rapports de mouvements non seulement une des sources premières du plaisir des jeux vidéo, mais aussi des clés pour comprendre la proximité thématique des jeux avec les genres de l'horreur ou de la pornographie, qui sont de puissants instruments pour mettre en mouvement le corps spectatorial.

Dans un second temps, la distribution des fantasmes en plusieurs scènes chez Williams invite à réexaminer au prisme du genre les divers « régimes d'expérience » qui traversent le jeu vidéo (Triclot, 2011). Une des singularités des jeux vidéo par rapport au cinéma tient sans doute au fait que les jeux ne possèdent pas ce référent majeur qui est l'expérience du film en salle, mais qu'ils se trouvent dispersés dans une grande diversité de pratiques, de modes de consommation, de lieux, de sociabilité. L'expérience qui consiste à jouer à un jeu vidéo sur une machine de laboratoire dans les années 1970 n'a pas grand chose de commun avec l'expérience de l'arcade à la même période ou les diverses expériences du jeu domestique, avec les machines de bureau et les consoles de salon. Dans chacun des cas, la dimension genrée et la dominante masculine de l'expérience est indéniable, sans pour autant qu'elle se distribue selon une seule et même figure. Décrypter ces différentes assignations en masculinité permet d'interroger en retour les différentes strates où se jouent les requêtes de genre.

L'examen des moments où bascule un régime d'expérience dans un autre permet d'analyser la manière dont les requêtes de genre peuvent être redistribuées, en fonction des formes de jeux, des dispositifs, des conditions effectives de la pratique, des publics cibles. La réinvention par Nintendo de la console de salon avec la sortie américaine de la NES en 1985 et la promotion de Super Mario Bros. fournit un bon exemple de reconfiguration de la requête en masculinité des jeux vidéo.

Super Mario Bros a ceci de particulier qu'il constitue un programme pensé spécifiquement pour la console et l'espace domestique du salon, par différence avec la stratégie de portage des succès d'arcade qui dominait sur les consoles précédentes. Cette nouvelle adaptation à l'espace domestique transparaît à travers de nombreuses caractéristiques. Super Mario Bros est d'abord un jeu d'« aventure », selon la terminologie de l'époque qui ne connaît pas encore le genre « plateforme », avec une dimension d'exploration empruntée aux jeux des machines de bureau, mais simplifiée pour s'ajuster aux contrôleurs, avec une jouabilité issue de l'arcade et des « jumping games » (Audureau, 2011, Donovan, 2010). Les graphismes cartooniques du jeu assurent la continuité avec le genre d'images pour la jeunesse déjà présent à l'écran du téléviseur. Alors que les dessins animés du début des années 1980 étaient le plus souvent produits directement par les industriels du jouet et assortis

d'une gamme de figurines, le titre de Nintendo conjoint les deux dimensions en proposant avec Mario une figure cartoonesque désormais actionnable à même l'écran.

La dernière composante de cette adaptation du jeu à l'écosystème du salon nous renvoie au genre. L'un des marqueurs de cette génération de jeux Nintendo est l'oedipianisation caricaturale des histoires, avec la promotion de ces personnages masculins dont la fonction est de sauver la princesse au château. La généralisation et le succès de cette structure narrative peut faire oublier qu'il s'agit véritablement pour l'époque d'une innovation. Par comparaison, le genre narratif majeur de la période sur les machines de bureau, le jeu de rôle, mobilise une toute autre structure d'histoire. Il n'y est pas question de princesses à sauver, mais du mauvais magicien (*evil wizard*) qui lance ses hordes de créatures contre le joueur. Il y a homologie manifeste entre la position du *evil wizard* et celle du programme ou de l'ordinateur : vaincre le mauvais magicien, c'est en même temps en finir avec le jeu, se défaire de sa magie noire ou de son enchantement.

Les jeux du salon à la manière de Super Mario Bros présentent une homologie similaire entre l'espace en jeu et l'espace hors du jeu, où se fabrique une nouvelle scène de désir et de nouveaux modes d'engagement dans le dispositif. L'espace de Super Mario est structuré par l'interdit de la satisfaction du désir oedipien : à chaque fois que Mario pense arriver au bout de ses peines, la princesse se dérobe en « un autre château ». Lorsque Mario finit par la rejoindre à la toute fin du jeu, celle-ci n'a rien d'autre à lui dire que « appuie sur le bouton B pour recommencer ». Son retrait coïncide avec la ré-ouverture de l'espace ludique.

Cette structuration singulière de l'espace en jeu répond à la structuration genrée de l'espace concret des pratiques : le jeune garçon, public privilégié de la console de Nintendo, joue au salon, peut-être sous la surveillance de sa mère ; une situation d'autant plus probable si on pense à la structure de la famille japonaise au début des années 1980. L'ensemble des différents espaces du jeu conspirent pour fabriquer une scène nouvelle, genrée de part en part, où se fabriquent de nouveaux agencements entre désir et dispositif.

Les questionnements qui traversent les théories féministes du cinéma nous incitent à considérer que le jeu ne se limite pas aux jeux, le *play* aux *games*, mais qu'il faut prendre en compte l'ensemble des agencements dans lesquels les activités de jeu prennent place. La féminisation du jeu sur dispositifs mobiles, jeux électroniques ou consoles portables hier, téléphones aujourd'hui, invite à penser que les obstacles à la pratique féminine des jeux vidéo ne tiennent pas seulement aux jeux et à leurs contenus, qui peuvent demeurer identiques sur plusieurs plateformes, mais, dans cet exemple, à la structuration de l'espace domestique, à la possibilité de s'approprier l'écran du téléviseur... Autrement dit, la question des requêtes de genre, ne se pose véritablement que pour l'ensemble des agencements, au complet, qui font qu'il peut y avoir à un moment donné jeu. Sur le fond de la requête globale en masculinité qui semble caractériser les jeux vidéo, se dessinent en réalité des plusieurs postures, plusieurs régimes d'expérience, plusieurs scènes pour les plaisirs.

Bibliographie

- Audureau William, 2011, *L'histoire de Mario (1981-1991). L'ascension d'une icône, entre mythes et réalité*, Pix'n Love.
- Donovan Tristan, 2010, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant.
- Berry Vincent, 2011, « Du jouet au jeu vidéo et réciproquement », in Dorothée Charles et Bruno Girveau, *Des jouets et des hommes*, Paris, éditions de la RMN-Grand Palais, p. 78-80.
- Brougère Gilles, 2003, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- Calleja Gordon, 2011, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press.
- Cassell Justine, Jenkins Henry, 2000, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MIT Press.
- Clover Carol, 1989, « Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film », in Donald J. (ed.), *Fantasy and the Cinema*, London, BFI, p. 91-133.
- Crogan Patrick, 2011, *Gameplay Mode : War, Simulation and Technoculture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Doane Mary Ann, 1982, « Film and the Masquerade: Theorising the Female Spectator », *Screen*, 23, 3-4, p. 74-87.
- Donnat Olivier, 2009, *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*, Paris, La Découverte.
- Galbraith Kenneth, 2011, « Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan », *Game Studies*, Vol. 11-2, May.
- Genvo Sébastien, 2008, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », Journée d'études Les jeux vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles, Québec, Canada, 6 et 7 mai.
- Haskell Molly, 1974, *From Reverence to Rape. The Treatment of Women in Movies*, Chicago, Chicago University Press.
- Johnston Claire, 1973, « Women's Cinema as Counter-Cinema », in *Notes on Women's Cinema*, London, Society for Education in Film and Television, p. 24-31.
- Juul Jesper, 2005, *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- Kafai Yasmine, Heeter Carrie, Denner Jill, Sun Jennifer, 2008, *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MIT Press.
- Kirkpatrick Graeme, 2011, *Aesthetic Theory and The Video Game*, Manchester, Manchester University Press.
- Kline Stephen, Dyer-Witheford Nick, De Peuter Greg, 2003, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press.
- Metz Christian, 1977, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois.
- Mulvey Laura, 1975, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, 16-3, p. 6-18, in Thornam Sue, 1999, *Feminist Film Theory*, New York, New York University Press, p. 58-69.
- Mulvey Laura, 1981, « Afterthoughts on « Visual Pleasure and Narrative Cinema » Inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946) », *Framework*, 15-16-17, p. 12-15.
- Rich Ruby, 1978, « The Crisis of Naming in Feminist Film Criticism », *Jump Cut*, 19, p. 9-12.
- Rufat Samuel, 2012, « Qui sont les joueurs de jeux vidéo ? », Communication Game Studies à la française, Paris, 16 juin 2012.
- Sicart Miguel, 2011, « Against Procedurality », *Game Studies*, Vol. 11-3, December.
- Silverman Kaja, 1988, *The Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Bloomington, Indiana University Press.
- Smith Sharon, 1972, « The Image of Women in Film : Some Suggestions for Future Research », *Women and Film*, 1, p. 13-21.
- Taylor T.L., 2009, *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press.

Triclot Mathieu, 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

Triclot Mathieu, 2012, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *Réseaux*, 30, 173-174, p. 177-206.

Williams Linda, 1991, « Film Bodies: Gender, Genre and Excess », *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4, p. 2-13.

Williams Linda, 1994, *Viewing Positions. Ways of Seeing Film*, New Brunswick, Rutger University Press.

Zabban Vinciane, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 20, 173-174, p. 139-176.