

Fanny LIGNON
MCF en études cinématographiques et audiovisuelles
Université Claude Bernard Lyon 1 - ESPE
Laboratoire THALIM/ARIAS (CNRS/Paris 3/ENS)
E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

Congrès Institut du Genre
« Etudes de genre en France »
3, 4 et 5 septembre 2014
ENS de Lyon

ABSTRACT

**Des Mii et du genre :
quelles images, dans les jeux vidéo, pour construire le masculin féminin neutre ?**

Au pays des avatars, le monopole du prêt à porter est désormais révolu. Le temps maintenant, et ce depuis quelques années déjà, est au sur mesure. La plupart des jeux vidéo récents et mettant en scène des personnages humains permettent en effet de personnaliser l'avatar choisi.

Or, quel que soit le jeu, lorsque le personnage représente un humain et que la personnalisation est possible, le premier paramètre sur lequel il est possible d'agir est presque toujours le sexe. En vidéoludie comme dans le monde réel, il semble bien que se déclarer homme ou femme soit important, voire déterminant. D'autres paramètres, bien sûr, peuvent ensuite, parfois, être modifiés (choix des vêtements, choix d'une coupe de cheveux, choix de la forme des oreilles...) qui permettent de confirmer, contredire ou nuancer, ce choix primordial.

Parmi tous les avatars personnalisables, nous avons choisi de nous intéresser aux Mii, ces petits personnages virtuels que l'on peut créer dans l'interface de la Wii (Nintendo) et utiliser en ligne et dans certains jeux. Parce la Wii est une console à part, dont le succès tient en partie au fait qu'elle a su « réinventer le public des *casual gamers* »¹ et trouver sa place dans la sphère familiale. Parce que les Mii cumulent les statuts (image de soi pour soi et pour les autres, qu'ils soient distants ou présents, hors le jeu ou dans le jeu). Parce que les Mii apparaissent à première vue très rudimentaires.

Si l'on se réfère à la typologie établie par Fanny Georges, les Mii appartiennent à la catégorie des « avatars masques » qui « met l'accent sur la personnalisation délibérée et déclarative de l'avatar »². Dès lors, la question du sexe s'efface pour laisser place à la question du genre. C'est donc dans cette optique que les Mii et le programme permettant de générer leur image seront interrogés. Quels signes pour dire l'un ? Quels signes pour dire l'autre ? Quels signes pour dire l'entre ?

Après avoir analysé ces possibles et constaté la complexité des images construites, nous tenterons de répondre à la question suivante : les Mii poussent-ils irrémédiablement les joueurs et les joueuses à « performer »³ les stéréotypes de genre ou leurs donnent-ils - et si oui comment et dans quelle mesure - la possibilité de les subvertir ?

¹ TRICLOT Mathieu, « Quand Socrate rencontre Mario Bros », *Médiapart*, 12 juillet 2011. Entretien réalisé par Joseph Confavreux. <http://www.mediapart.fr/journal/culture-idees/110711/quand-socrate-rencontre-mario-bros> [Page consultée le 30 mars 2013]

² GEORGES Fanny, « Avatars et identités », *Hermès*, « Les jeux vidéo : quand jouer c'est communiquer », n°62, 2012, p. 35

³ Au sens où l'entend Judith Butler dans *Trouble dans le genre*. (BUTLER Judith, *Gender Trouble : Feminism and the Subversion of Identity*, Rouledge, 1990) .

BIBLIOGRAPHIE SYNTHETIQUE DE L'AUTEUR :

Spécialiste d'Erich von Stroheim et du cinéma muet américain, Fanny Lignon travaille également, depuis plus de dix ans, sur les représentations du masculin et du féminin dans les images et notamment dans les jeux vidéo. Elle est l'auteur de nombreux articles sur le sujet et a organisé en juin 2012, à l'Université Claude Bernard Lyon 1 - IUFM, un colloque international intitulé *Genre et jeux vidéo / Gender and Videogames*.

Liste des publications de l'auteur : http://www.arias.cnrs.fr/Fiches/Fanny_Lignon.html

Site du colloque *Genre et jeux vidéo / Gender and Videogames* : <http://iufm.univ-lyon1.fr/gem/jvd/>