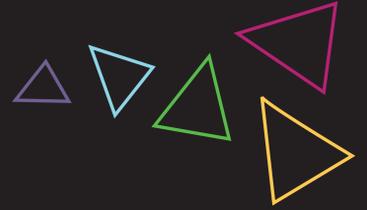
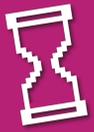


# EXPO

## LE JEU VIDÉO ÉCHAPPE T-IL À LA QUESTION DU GENRE ?

Des années 1970 à aujourd'hui



Cette exposition, intitulée **Le jeu vidéo échappe t-il à la question du genre ?** invite à se questionner, dans une perspective d'éducation à l'image et d'analyse de productions culturelles, sur les représentations et imaginaires véhiculés par le jeu vidéo relativement aux questions de genre, d'identités et d'orientations sexuelles.

En 15 posters, elle vous invite à découvrir et interpréter des réalisations et produits vidéoludiques ainsi que des positionnements marketing des années 1970 à nos jours (consoles, manettes, jaquettes, personnages...). Les différentes productions mises en lumière traduisent-elles des représentations genrées ? Si oui lesquelles ? Quels sont les

imaginaires à l'œuvre ? Y-a-t-il des évolutions notables ?

Afin de recueillir les impressions suscitées par ces mises en lumière nous vous invitons à flasher les QR codes des différents posters pour découvrir des éléments complémentaires ou contribuer à répondre, de façon anonyme, aux différents questionnements soulevés.

Flashez le QR Code pour faire connaissance !



Conçue par Julian Alvarez, professeur-chercheur associé (Université de Lille), dans le cadre de sa mission d'enseignement au sein de l'INSPÉ Lille HdF, cette exposition vise à

accompagner les professionnels de l'éducation dans leur découverte et appropriation de la ludopédagogie. Il a été accompagné pour cela par le service recherche et développement,

la mission partenariats et culture, le service communication de l'INSPÉ Lille HdF et le service audiovisuel de la DOSIMA de l'Université de Lille.



LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

Les premières consoles  
s'adressent-elles  
exclusivement  
au genre  
masculin ?



Cette console de jeu « Tele-Spiel » de Philips date probablement de 1976. La photographie de son emballage met clairement en avant le genre masculin : seuls un père et son fils sont en train d'y jouer.

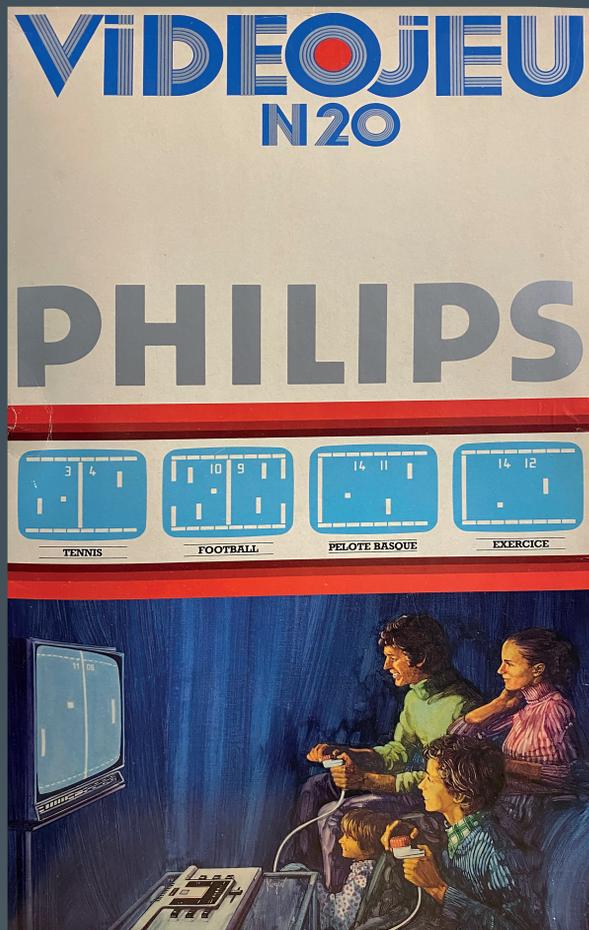
Pourtant le texte affiché évoque une expérience dédiée à toute la famille. Doit-on voir ici une maladresse ou bien un véritable choix marketing ?

Qu'en pensez-vous ?  
Flashez le QR code  
pour donner votre avis !



LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

Une mise en avant  
des garçons  
au détriment  
des filles ?



La console de jeu vidéo Jeu N20 de Philips est apparue sur le marché en 1977. L'illustration de la boîte de cet appareil met en scène une famille en train d'y jouer. Mais seuls le père et le fils aîné tiennent les manettes et jouent. La mère et la fille sont spectatrices. Attendent-elles simplement leur tour pour jouer ou bien sont-elles cantonnées à rester spectatrices ?

À cette époque Philips semble surtout cibler les garçons pour vendre ses consoles de jeux vidéo comme l'illustre cette publicité de 1983. **Flashez le QR code #1 pour la découvrir !**

Pourtant le fabricant américain Magnavox, le créateur de ces différentes consoles avait choisi dès 1972 un tout autre chemin en ciblant tant les filles que les garçons comme en témoigne ce film promotionnel. **Flashez le QR code #2 pour le découvrir !**

Flashez le QR code # 1



Flashez le QR code # 2





# Couple et jeux vidéo

LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?



La photo de cette boîte de console de jeu vidéo 2501 met en scène un homme et une femme, peut-être un couple. Cela semble plutôt moderne en cette fin des années 70.

Au vu de leurs expressions, ils s'amuse au jeu Pong. La main de l'homme positionnée

sur un des boutons de la manette regarde l'écran tandis que la femme sourit tout en regardant ailleurs.

L'homme serait-il plus investi dans le jeu que la femme ?

Qu'en pensez-vous ?  
Flashez le QR code pour  
donner votre avis !





LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

## HECTOR

### Une approche patriarcale de l'informatique ?



Ce packaging met en avant un micro-ordinateur des années 80 au prénom essentiellement masculin : HECTOR.

Une succession de photographies montrent les usages possibles. La première met en scène un garçon et une fille en train

de jouer. Dans ce cas-là, la question du genre ne se pose pas.

Cependant les trois autres images questionnent : en effet, l'homme gère la comptabilité tandis qu'une femme apprend une recette de cuisine (cordon-bleu) accompagnée d'une fillette.

La dernière photo, montre un couple dans une activité créative mais c'est l'homme qui est aux manettes alors que la femme regarde par-dessus son épaule.

Avec HECTOR, sommes-nous dans une représentation patriarcale associée à l'informatique ?

Qu'en pensez-vous ?  
Flashez le QR code pour  
donner votre avis !





LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

## ALICE Une femme qui promeut le micro-ordinateur



Cette image illustre la boîte d'un ordinateur appelé ALICE.

Dessinée par Moebius, elle met en avant une femme. C'est une représentation rare voire unique en ce début des années 80.

Nous noterons dans cette composition une dimension à la fois futuriste et spirituelle au regard du micro-

ordinateur qui lévite au-dessus de la main de la jeune femme.

Rappelons que la plupart des micro-ordinateurs sont à cette époque, noirs, blancs ou gris... La couleur rouge de la machine ALICE répond certainement à la pomme, le fruit de la connaissance. Cette jeune femme représente sans doute une Ève fu-

turiste mettant en relation la connaissance et la maîtrise technologique.

Notons la notion de simplicité associée à cette machine. S'agit-il de dire que féminité et prise en main facile vont de pair ?

Pensez-vous que l'image véhiculée par ce packaging soit toujours actuelle ?

Qu'en pensez-vous ?  
Flashez le QR code pour  
donner votre avis !





LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

# Gameboy OU Gamegirl ?



En 1989, la console de jeu vidéo portable Gameboy arrive sur le marché.

Pourquoi Nintendo a-t-il fait le choix du suffixe « boy » ? Sommes-nous dans l'idée que le public des garçons sera plus à même d'acquiescer ce type de machine à cette époque ?

D'un point de vue purement marketing, il est possible que Sony ait été la source d'une inspiration avec son fameux « Walkman », le baladeur à cassette audio, qui connaissait à cette époque un énorme succès commercial.

Quel accueil aurait eu selon vous cette même console de jeu vidéo portable si Nintendo avait décidé de l'appeler « Gamegirl » ?

Qu'en pensez-vous ?  
Flashez le QR code pour  
donner votre avis !



LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

## À qui s'adressent les jeux de guerre ?



Cette boîte de console de jeu vidéo AMSTRAD GX4000 date du début des années 1990. Elle arbore un univers guerrier futuriste souvent associé au genre masculin. Cependant nous remarquons que sur le côté de la boîte deux enfants sont

représentés : une fille qui joue à la console en y prenant visiblement du plaisir et un garçon contemplant l'activité. À travers ce visuel, le service marketing a certainement désigné une cible visant tous les enfants. Mais, le visuel principal de

type guerrier et futuriste interroge... S'agit-il de dire que les thématiques du jeu de guerre et de la science-fiction s'adressent aussi bien aux filles qu'aux garçons ? Ou doit-on voir deux messages dissociés sur un même emballage ?

Qu'en pensez-vous ?  
Flashez le QR code pour  
donner votre avis !





## Femmes objets et jeux vidéo

LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?



Certaines publicités des années 80 et 90 utilisent les femmes pour promouvoir le jeu vidéo. Parfois, femmes et jeux vidéo sont présentés comme des désirs et sources de plaisirs concurrents.

Dans ce cas, l'homme affiche un attrait plus important pour le jeu vidéo. A cette époque, avec de telles publicités sexistes peut-on imaginer que le jeu vidéo puisse aussi s'adresser à un public féminin ?

Flashez le QR code  
pour découvrir quelques publicités  
et vous faire une opinion  
(publicités réservées aux plus de 16 ans)





## Des jeux vidéo genrés ?

LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?



Pour certains jeux, les éditeurs choisissent des codes couleurs qui différencient les individus : rose pour les filles, bleu pour les garçons. Il semblerait que les thèmes proposés pour les filles s'orientent globalement vers le chant, le baby-sitting, la beauté, la mode, les relations amoureuses...

Tandis que les garçons seraient sensibilisés au monde de l'aventure, des agents secrets, de la science-fiction...

Pensez-vous qu'il soit pertinent de dépasser une telle approche genrée dans le cadre du jeu vidéo ?

Flashez le QR code  
pour donner  
votre point de vue !





## À la recherche du public féminin

LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?



En 1980, selon une légende urbaine, Tōru Iwatani le créateur de Pac-man aurait souhaité attirer avec ce jeu vidéo le public féminin dans les salles d'arcade. Pour ce faire, l'idée était de proposer un gameplay basé sur la thématique de la nourriture.

Depuis les années 1990, paraissent sur le marché des consoles de jeux vidéo qui arborent des couleurs roses. C'est notamment le cas

de la Gameboy, de la Playstation 2 et 3, de la Nintendo DS et plus récemment de la Nintendo Switch. Il s'agit sans doute pour ces différents constructeurs d'étendre leurs parts de marchés qui arrivent à saturation en ciblant le seul public masculin.

Selon vous, quelles seraient des approches susceptibles d'attirer un public féminin vers le jeu vidéo ?

Flashez le QR code  
pour donner  
votre point de vue !





LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

## LARA CROFT un personnage pour le public féminin ?



En 1996, l'éditeur britannique Eidos Interactive propose le jeu vidéo Tomb Raider. Ce sera le début d'une longue lignée de titres qui perdure encore à ce jour. Le personnage principal est une femme. Elle s'appelle Lara Croft. Dans les premiers opus, elle arbore une poitrine généreuse et une tenue très sexy.

La question a été soulevée à maintes reprises : s'agit-il là d'un personnage à destination du public féminin (permettre aux femmes de se projeter dans un personnage féminin) ou masculin (personnage séduisant selon les normes actuelles de beauté) ?

Flashez le QR code  
pour donner  
votre opinion !





## Personnages féminins et jeux vidéo

LE JEU VIDÉO ÉCHAPPE T-IL À LA QUESTION DU GENRE ?



Connaissez-vous Clémentine (The Walking Dead), Ellie (The Last of Us), Aloy (Horizon), Max Caulfield (Life is Strange), Sena (Hellblade), Kate Walker (Syberia)... ? Il s'agit de personnages féminins qui incarnent un rôle central dans le paysage vidéoludique. Parmi elles, nous pouvons recenser des personnalités travaillées et souvent modelées par un passé dramatique. Cela permet ainsi aux joueurs de composer avec des dimensions psychologiques pour opérer des choix cornéliens. Par exemple, dans le jeu The Last of Us – Part II, Ellie entre dans l'âge adulte et doit assumer son attirance pour une autre femme.

Cela l'amène à devoir évoluer dans ses représentations. Dans sa quête, elle est ainsi invitée à se mettre à la place de ses adversaires et à relativiser une vision finalement très manichéenne. Le personnage présente ainsi une dimension psychologique très poussée avec laquelle le joueur doit composer. C'est une approche très rare dans le jeu vidéo.

Ces héroïnes de jeux vidéo ne sont que quelques exemples. Peut-être en connaissez-vous d'autres ?

Flashez le QR code pour faire connaître vos personnages féminins préférés issus du jeu vidéo





## Les Queer games

LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?



Plus une philosophie qu'un genre à part entière, les Queer games désignent les jeux qui font référence à des personnages s'écartant de la représentation de l'individu dominant (homme blanc, hétérosexuel, sans handicap).

Cependant, s'il s'agit juste de mettre en avant la communauté LGBTQ+ ou des personnes en situation de handicap dans un jeu pour se donner bonne conscience, alors nous tombons dans le tokénisme : une approche assez

superficielle qui ne rentre pas dans les Queer games.

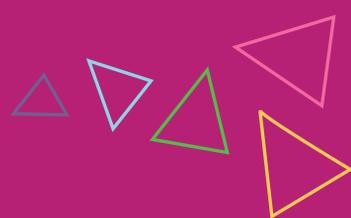
Pour être estampillé Queer game, la démarche doit donc être sincère et portée par l'envie de faire vivre aux joueurs ce que peuvent ressentir et éprouver des personnages concernés par différentes discriminations telles que l'homophobie, la dysmorphobie, la pauvrophobie, la xénophobie, la transphobie...

Flashez le QR code  
pour en savoir plus sur les Queer games et  
découvrir des exemples concrets



LE JEU VIDÉO  
ÉCHAPPE T-IL  
À LA QUESTION  
DU GENRE ?

Nous voici arrivés au terme de cette exposition. Nous espérons que vous avez pu découvrir le jeu vidéo sous un nouvel angle et que cela vous a interpellé et fait réfléchir, notamment au regard de la question du genre.



Avant de franchir le game over, n'hésitez pas à nous faire part de vos impressions en flashant le QR Code dédié !



Si vous souhaitez prolonger la thématique de cette exposition, voici des ressources audiovisuelles supplémentaires :



Documentaire de Game Spectrum sur le phénomène de masculinisation associé aux jeux vidéo



Documentaire sur les Queer Games



Interview sur la place des femmes dans le jeu vidéo

Remerciements et crédits

Julian Alvarez - Xavier Bodénand - Edwin Brion - Estelle Bury - Florène Champeau - Catherine Deblander - Romain Deledicq - Caroline Desombre - Maximilien Distinguin - Laura Fidler - Jean-Jacques Flahaut - Miryam Houali - Jérôme Lancien - Léna Le Moing - Charlotte Meurin - Celeste Millet - Christopher Oustlant - Romain Tancre - Delphine Vauchel - Ewa Wyremblewski.