



HAL
open science

L'influence de l'aire culturelle sur le traitement et l'évolution des personnages féminins dans les jeux-vidéos

Chloé Nicolas

► **To cite this version:**

Chloé Nicolas. L'influence de l'aire culturelle sur le traitement et l'évolution des personnages féminins dans les jeux-vidéos. Sciences de l'Homme et Société. 2019. dumas-02457975

HAL Id: dumas-02457975

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02457975v1>

Submitted on 28 Jan 2020

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.



Intercultural school
Talents pour le monde

**L'influence de l'aire culturelle sur le traitement et
l'évolution des personnages féminins
dans les jeux-vidéos**

Mémoire de Master 2

Spécialisation « Communication interculturelle et
traduction »

Présenté par : Chloé Nicolas

Dirigé par : Ludovica Maggi

Année universitaire 2018-2019

Table des matières

Remerciements	2
Introduction.....	3
Glossaire	8
1. État des lieux.....	10
1.1 En Grande-Bretagne.....	11
1.1.1 La place des femmes dans la société britannique	11
1.1.2 La place des femmes dans la fiction britannique.....	14
1.1.3 La place des femmes britanniques comme auteures de fiction	16
1.2 Au Japon.....	19
1.2.1 La place des femmes dans la société japonaise	19
1.2.2 La place des femmes dans la fiction japonaise.....	21
1.2.3 La place des femmes japonaises comme auteures de fiction	24
2. Analyse de corpus.....	27
2.1 Grille de lecture et d'analyse des œuvres étudiées.....	28
2.1.1 L'analyse par la narratologie	28
2.1.2 Les rôles dans le Jeu de Rôle.....	31
2.1.3 Les représentations stéréotypées des femmes.....	33
2.2 Analyse comparée des premiers opus de deux séries vidéo-ludiques.....	35
2.2.1 Lara Croft – <i>Tomb Raider</i> , 1996.....	35
2.2.2 Jill Valentine – <i>Resident Evil</i> , 1996	38
2.3 Analyse comparée des derniers opus de deux séries vidéo-ludiques.....	42
2.3.1 Lara Croft – <i>Shadow of the Tomb Raider</i> , 2018.....	42
2.3.2 Jill Valentine – <i>Resident Evil 5</i> , 2009.....	45
Conclusion	49
Bibliographie.....	51
Annexes.....	53

Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement notre tutrice, Madame Ludovica Maggi, pour son aide précieuse et sa disponibilité tout au long de l'élaboration de ce mémoire.

Nous tenons également à remercier Agathe, Anatole et Anaëli Lartigue pour leur soutien systématique lors des recherches, de la rédaction et des relectures, ainsi que pour leurs avis et pistes d'amélioration toujours pertinentes.

À mes amies Sophie, Marie et Gwendoline, merci de toujours être là pour m'encourager : sans votre amitié et votre confiance, tout ceci aurait beaucoup moins de sens.

Nous remercions aussi toute l'équipe de Quelle Histoire pour l'intérêt et l'aide apportés par certains (avec mention spéciale pour Nicolas, Cyril, Donovan et Claire), et pour la bonne humeur et le soutien donnés par tous. On ne pourrait rêver de meilleurs collègues.

Enfin évidemment, nous tenons à remercier la famille Nicolas, Françoise et Guy, Thierry et Marie-Christine, Agathe, Louise et Ginny, dont l'intérêt pour ces recherches a toujours été moteur, même dans les moments les plus difficiles.

Introduction

Dans le cadre d'un précédent travail de recherche (Mémoire de Traduction et d'Analyse Digitale MTAD) en 2018, nous avons pu nous intéresser à un domaine visuel et digital spécifique, celui des jeux-vidéo. Pour ce travail de recherche, nous avons choisi de nous intéresser à la problématique de la représentation des corps féminins dans l'univers vidéoludique, domaine considéré par beaucoup comme masculin, violent et machiste. Ce travail nous a permis de tirer quelques conclusions :

« Ainsi, lors du lancement du jeu en 2009 [League of Legends], 78% des personnages féminins étaient vêtus d'une tenue suggestive, où leur corps était sexualisé. [...] En 2018, ces chiffres ont grandement changé : désormais, seuls 58% des personnages féminins sont vêtus de tenues suggestives, tandis que 42% portent des vêtements non-suggestifs, où leur corps n'est pas sexualisé. [...] Le fait que la représentation des femmes soit de plus en plus variée et surtout le fait qu'elle cesse d'être systématiquement sexualisée est un grand pas en avant [...]. Cela montre en effet que le chemin de la diversité est en train d'être fait au sein d'un univers historiquement masculin [...] ; reste maintenant à globaliser ces avancées au cœur des communautés de joueurs [où] le sexisme est encore bien trop présent. »

Ayant montré que, dans le cas des œuvres analysées, ces représentations visuelles évoluaient vers un aspect plus réaliste, moins sexiste et moins caricatural du corps de la femme, nous avons souhaité continuer nos recherches, afin de nous intéresser non plus uniquement à la représentation des corps, mais aussi aux rôles, en termes de figure jouée ou non-jouée, des personnages féminins dans les jeux-vidéo.

Notre but était alors d'essayer de déterminer si ces rôles, en plus d'avoir évolués et pris de l'importance, revêtaient désormais un aspect émancipateur pour les joueurs et joueuses étant amenés à côtoyer ces personnages. L'idée aurait donc été d'essayer de comprendre pour quel rôle le personnage féminin était défini par sa société de production avec, si possible, une analyse de la motivation (marketing, éthique,

militante...) avant de nous intéresser à la perception du personnage par le public cible (gameur et gameuse).

Cette analyse ne pouvait cependant avoir lieu sans l'aval de notre tutrice, Madame Ludovica Maggi, et surtout sans entrer dans la thématique du Master Marketing Interculturel qui nous avait été attribuée au début de l'année : « Marketing, communication et influence des cultures ». Nous avons donc choisi d'élaborer une nouvelle problématique de la représentation des personnages féminins dans l'univers vidéoludique.

En premier lieu, nous avons choisi de développer notre recherche autour de l'objet et du domaine « jeu-vidéo » en le considérant comme un objet et un domaine « marketing », c'est-à-dire comme un « ensemble des techniques et des actions grâce auxquelles une entreprise développe la vente de ses produits, de ses services, en adaptant sa production aux besoins du consommateur. ». En ce sens, l'industrie du jeu-vidéo est une industrie marketing, puisqu'elle développe en permanence de nouveaux jeux, de nouvelles plateformes et de nouvelles manières de jouer pour s'adapter toujours à une cible mondiale.

Cependant, définir notre objet d'étude comme marketing n'était que la première étape pour s'adapter à la thématique de l'année. Ainsi, nous avons par la suite choisi de mettre en contexte notre sujet de recherche, en l'analysant via le prisme de deux aires culturelles que nous savions de prime abord très différentes, la première anglo-saxonne avec la Grande-Bretagne et la seconde asiatique avec le Japon. Le choix de ces deux aires culturelles ne s'est pas fait de manière anodine.

Tout d'abord, leur appartenance à deux types de modèles et logiques culturels nous a paru pertinent, car nous pensions pouvoir obtenir des résultats différents, ne serait-ce qu'en termes d'analyse historique. En effet, selon le modèle de Lewis¹, la société britannique appartient largement au modèle linéaire-actif, c'est-à-dire que la culture y est monochrone, factuelle et, par conséquent, centrée sur l'information. Par opposition, le Japon est représentatif d'une culture réactive, qui protège la réputation d'autrui, le maintien de la « face », tout en favorisant l'écoute mais aussi l'harmonie.

¹ Voir modèle de Lewis en Annexe n° 1.

Nous avons trouvé également important de souligner que les aires culturelles britannique et nipponne revendiquent toutes deux la maternité des jeux-vidéo. En effet, les premiers jeux sur écran émergent dans la culture anglo-saxonne, au début des années 50. Bien que beaucoup considèrent désormais que ces premières ébauches ne correspondent pas à de véritables jeux-vidéo, les expérimentations conduites par Josef Kates² et Ralph Baer³ ont préparé le chemin à la véritable révolution dans l'industrie du divertissement. Mais en 1978, lorsque le Japon voit naître le jeu d'arcade, le pays marque ainsi le début d'un âge d'or des jeux-vidéo. L'apparition des premiers ordinateurs personnels, une dizaine d'années après, conduit cependant à l'affaiblissement de la popularité des jeux-vidéo, avant que l'entreprise japonaise Nintendo ne déclenche un petit séisme dans l'industrie vidéoludique, grâce à la mise en vente sur le marché en 1985 de la console de salon NES et du jeu *Super Mario Bros*.

Ainsi, nous avons pu relier notre objet d'étude, le jeu-vidéo, à la notion de marketing, et notre terrain, la culture britannique et la culture japonaise, à la notion d'interculturelle. Afin d'élaborer de manière pertinente notre sujet et, par conséquent, notre problématique, il nous a paru essentiel de faire alors intervenir la notion d'influence comme connecteur logique entre les deux branches de notre recherche citées précédemment.

Au fur et à mesure de cette réflexion et de nos lectures parallèles, il nous est alors apparu évident, si ce n'est logique, d'interroger l'influence de la culture d'origine, de l'aire culturelle de provenance, du jeu-vidéo sur la représentation des personnages féminins. Nous avons ainsi souhaité démontrer que cette influence n'est probablement pas négligeable, puisque l'aire culturelle est porteuse en elle-même d'une vision du genre, qui est reproduite dans ses objets et industries culturels.

Nous avons donc choisi de formuler notre problématique comme suit : l'aire culturelle d'origine d'un jeu vidéo (ou celle apparentée à l'origine) influence-t-elle la création, le développement et l'évolution des personnages féminins en étant porteuse d'une vision du genre spécifique à cette aire culturelle ?

2 inventeur de Bertie the Brain, premier jeu sur ordinateur ; source : « Meet Bertie the Brain, the world's first arcade game, built in Toronto », Chris Bateman (2014)

3 inventeur de Chase Game, prototype de la première console de jeu ; source : « Ralph H. Baer, a father of video gaming, dies at 92 », David Marino-Nachison (2014)

Pour répondre à cette problématique, nous avons trouvé intéressant de construire notre mémoire non pas comme un mémoire académique de fin d'études, mais bel et bien comme une recherche, une enquête. Nous avons souhaité travailler selon une démarche hypothético-inductive, puisque nous nous sommes appuyées avant tout sur des hypothèses et observations afin de les infirmer ou confirmer durant des phases d'analyse de corpus.

Notre but était ainsi d'effectuer une véritable enquête, en faisant tout d'abord un état des lieux des sociétés britannique et japonaise afin d'identifier des facteurs historiques pour en faire émerger une histoire des droits de femmes et de leur présence dans les univers fictionnels. Après cet état des lieux, donnant une vision, une conception de la femme propre à chacune des deux aires culturelles, nous avons trouvé judicieux d'effectuer une analyse de corpus.

Cette analyse, élaborée à partir d'une grille de lecture définie par des notions issues de la narratologie ou d'autres domaines, nous permettait de nous concentrer sur les traits vestimentaires, les interactions du personnage féminin avec son environnement numérique mais aussi avec le joueur, ce que l'on appelle le *gameplay*⁴. Nous avons pensé que cette grille d'analyse nous permettrait de tirer des conclusions quant à l'influence de la culture du genre spécifique soit à la Grande-Bretagne soit au Japon sur le jeu.

Nous avons pensé judicieux d'effectuer cette analyse sur un corpus de deux séries de jeux-vidéo, l'une britannique et l'autre japonaise. Ainsi, notre deuxième partie portant tout d'abord sur le choix des deux franchises étudiées, nous y avons détaillé les raisons qui nous ont amené à faire ce choix. Nous avons choisi de ne pas faire porter notre analyse uniquement sur une comparaison entre les deux séries de jeux mais également sur une comparaison au sein des franchises elles-mêmes, entre le premier et le dernier opus représentatif de chacun des deux jeux-vidéo.

Enfin, nous chercherons à conclure cet état des lieux et cette analyse de corpus par une ouverture sur une potentielle analyse de terrain, que nous avons pu élaborer et commencer à envisager lors de la rédaction de ce mémoire de recherche mais qui, faute de temps, n'a malheureusement pu aboutir qu'à des suppositions et suggestions.

4 <http://www.jeux-video.info/definition-de-gameplay/>

Néanmoins, nous pensons pertinent d'intégrer cette partie dans notre ouverture, car elle a été le fruit d'une ébauche de travail d'interviews auprès de professionnels de l'industrie vidéoludique et pourrait, par la suite, faire l'objet d'un autre travail de recherches que nous serions ravies de continuer à mener.

Glossaire

(Source dictionnaire Larousse sauf si précisé en note de bas de page)

Fantasy : genre littéraire qui mêle, dans une atmosphère d'épopée, les mythes, les légendes et les thèmes du fantastique et du merveilleux. (Recommandation officielle : fantasie.)

Fantastique : se dit d'une œuvre littéraire, artistique ou cinématographique qui transgresse le réel en se référant au rêve, au surnaturel, à la magie, à l'épouvante ou à la science-fiction.

Gameur, gameuse : équivalent anglophone de joueur et joueuse ; personne s'adonnant aux jeux-vidéo.

Gameplay : articulation entre le *game*, les structures et règles de jeu, et le *play*, la façon dont le joueur s'approprié les possibilités du jeu en mettant au point ses propres stratégies, pour répondre aux contraintes que les règles "constitutives" du jeu lui imposent.⁵

Jeu de rôle : le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie.⁶

Kawai : adjectif japonais signifiant principalement « mignon ».

Magical girls : sous-genre de la *fantasy* japonaise qui met en scène des jeunes filles dotées de pouvoirs magiques.⁷

Manga : bande-dessinée japonaise.

Mangaka : auteur ou auteure de manga.⁸

⁵<http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/dossier-de-lete-les-jeux-video-terrain-philosophique/>

⁶ <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>

⁷ https://fr.wikipedia.org/wiki/Magical_girl

⁸ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Mangaka>

Science-fiction : genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes.

Shogun : de 1192 à 1867, titre de celui qui détenait le pouvoir militaire et civil au Japon. (Il y eut trois dynasties shogunales : les Minamoto, les Ashikaga et les Tokugawa.)

Shojo : bande dessinée japonaise dont la cible éditoriale est avant tout constituée de jeunes adolescentes.⁹

Shonen : type de manga dont la cible éditoriale est avant tout constituée de jeunes adolescents de sexe masculin.¹⁰

Survival : sous-genre du jeu d'action-aventure, inspiré des fictions d'horreur.¹¹

9 <https://fr.wikipedia.org/wiki/Shōjo>

10 <https://fr.wikipedia.org/wiki/Shōnen>

11 https://fr.wikipedia.org/wiki/Survival_horror

1. État des lieux

Afin d'interroger notre problématique, nous avons trouvé judicieux d'en apprendre plus sur la place des femmes au sein des cultures qui seront étudiées au regard des jeux-vidéo : la culture britannique et la culture japonaise. En effet, il nous semble indispensable d'avoir une vision générale de l'histoire et de l'évolution des droits des femmes ainsi que des rôles qu'elles ont pu incarner dans ces sociétés afin de pouvoir confirmer ou infirmer l'hypothèse selon laquelle la culture influence le jeu-vidéo dans sa vision et sa création de personnages féminins. Se faisant, nous avons choisi d'aborder plusieurs points, en premier lieu sous le prisme culturel britannique, puis sous le prisme de la culture nipponne. Ces points se suivront comme tels et seront abordés de manière similaire en fonction de l'aire culturelle.

Tout d'abord, nous tenterons d'expliquer la position actuelle des femmes dans les aires culturelles étudiées au regard de l'histoire, afin d'analyser les évolutions et/ou régression en termes de droits, d'égalité femme-homme, d'accès à l'éducation et au travail. Nous avons choisi de délimiter dans le temps ce travail de recherche, afin de fournir de la manière la plus pertinente mais néanmoins intéressante, un bref aperçu de l'histoire des femmes dans ces deux pays. Afin de rester en cohérence dans notre comparaison, nous avons choisi de commencer nos recherches à partir de l'an 1000 environ pour chaque aire culturelle. En effet, le début de l'histoire de la Grande-Bretagne dite "moderne" débute après la conquête normande par Guillaume le Conquérant¹². Bien que déjà un empire puissant, le Japon a connu un développement sans précédent lors de son époque médiévale, avec notamment la création des shogun, puissants guerriers arrivés au pouvoir suite à la guerre entre deux clans puissants¹³.

Une fois cette analyse historique terminée, nous avons choisi d'aborder la question des personnages féminins dans les univers fictionnels appartenant à chacune des deux aires culturelles étudiées. Nous avons choisi de restreindre le champ des univers fictionnels étudiés à ceux de la littérature de science-fiction et de fantasy. Ce choix se justifie simplement par le fait qu'une étude de tous les genres de fictions existant dans les deux cultures constituerait à elle seule un travail de mémoire de fin d'études. De plus, la

12 Grand inventaire de l'Angleterre de 1086 (Domesday Book) par Guillaume le Conquérant

13 Début de la période Kamakura au XIII^{ème} siècle

science-fiction et la fantasy, en plus d'être deux genres littéraires largement répandus, sont des précurseurs et des influences du médium jeu-vidéo¹⁴. La corrélation se faisant d'elle-même, nous avons donc conclu qu'une analyse comparative de ces deux genres de littérature entre la Grande-Bretagne et le Japon serait une bonne manière d'obtenir des éléments probants pour la suite de notre questionnement.

Enfin, nous avons trouvé judicieux d'aborder dans une dernière analyse la place donnée aux femmes en tant que créatrices de fictions et d'univers fictionnels. Pour cela, nous avons encore une fois décidé de restreindre notre analyse dans le temps, afin de ne pas noyer notre questionnement dans un excès d'informations. Au regard de l'histoire, nous avons décidé d'observer les auteures de fiction en Grande-Bretagne comme au Japon à partir du XIX^{ème} siècle. Nous justifions ce choix par la démocratisation de l'accès à l'éducation et à la culture en Europe à partir de cette époque, rendant plus riche notre étude des femmes auteures de fiction, bien que l'existence et la richesse des écrits de nombreuses femmes de lettres puissent être reconnues bien avant cette période.

1.1 En Grande-Bretagne

1.1.1 La place des femmes dans la société britannique

Nous avons décidé de commencer nos recherches historiques à partir de la période médiévale. Ce choix s'explique par le fait qu'il s'agit de la période à laquelle la Grande-Bretagne a commencé à former un royaume centralisé, suite à la conquête du trône par Guillaume le Conquérant en 1066. Auparavant sous gouvernance romaine, puis éclatée en différents duchés avant d'être unifiée sous l'étendard d'un seul roi, la Grande-Bretagne médiévale marque le début du royaume que l'on connaît.

Comme de nombreux royaumes européens de cette époque, la Grande-Bretagne était une société fondée sur le modèle patriarcal, c'est-à-dire une société où les hommes possèdent à la fois plus de pouvoir et de contrôle, notamment en termes de territoires, de richesses et de décisions. Bien que pères et maris aient eu une influence considérable dans le déroulé d'une vie de femme, il serait injuste de croire que cette

¹⁴ Laurie N. Taylor, *Women in science fiction and fantasy*, chapitre 16, p.159

domination soit universellement similaire dans toutes les couches de la société. Le statut social de la femme, c'est-à-dire son appartenance à la noblesse, à la bourgeoisie ou aux classes sociales encore inférieures, influait d'autant plus sur les libertés individuelles.

Nous pouvons également souligner que le célibat ou le veuvage, par exemple, pouvaient être synonymes d'une plus ou moins grande liberté de la femme. Une étude menée par Susan Johns pour la presse de l'université de Manchester, intitulée *Noblewomen, aristocracy, and power in the twelfth-century Anglo-Norman realm*, démontre également que, par rapport à des pays catholiques extrêmement pratiquants comme le royaume d'Espagne ou les principautés italiennes, le royaume d'Angleterre accordait aux femmes de la noblesse un bien meilleur accès à l'éducation ainsi qu'une relative liberté par rapport à ses voisins européens.

Les débuts du capitalisme ont eu une double influence sur le rôle des femmes dans la société britannique.

D'un côté, certains chercheurs considèrent que, en faisant du commerce et de l'industrie le pilier de l'économie, le capitalisme a contribué à affaiblir le rôle joué par les femmes. En tant que maîtresses de maison, les femmes s'occupaient en effet de la gestion des fermes et des terres cultivables, notamment dans la gestion de la production et du commerce, le mettant sur une sorte de pied d'égalité avec leurs maris. Cependant, le développement de l'industrie menant à un besoin de main d'œuvre ouvrière en dehors des villages a conduit les hommes à s'éloigner de chez eux pour prendre des postes d'ouvriers payés, réduisant les femmes à un travail quotidien non-rémunéré.

On peut néanmoins considérer ce fait sous un autre angle, au regard des évolutions de l'industrialisation : en créant un besoin toujours grandissant de main d'œuvre, le capitalisme a ouvert la voie à des positions et postes pour les femmes, notamment dans les industries textiles en Grande-Bretagne. Bien que les revenus soient loin d'être égaux, le fait de pouvoir toucher un salaire a permis d'entamer un véritable mouvement d'émancipation pour les femmes.

Ces avancées se sont en effet matérialisées par l'apparition progressive de mouvements féministes, comme celui des Suffragettes, créée vers 1850 durant l'ère victorienne, militant pour le droit de vote des femmes ainsi que l'amélioration en termes de droits, d'accès à l'éducation et à l'emploi. Les revendications concernaient également le mariage, le divorce ainsi que la garde des enfants en cas de séparation, les mères

perdant systématiquement la garde de leurs enfants, quels que soient leurs niveaux de revenus.

Suite à l'ère victorienne, on remarque que les femmes ont de plus en plus accès à la vie active, et le militantisme se développe autour de nouveaux mouvements en faveur du droit de vote des femmes. À partir du début du XX^{ème} siècle, ces mouvements se multiplient et la parole se libère : les attaques sexistes et la discrimination systématique des femmes devant la loi ou l'emploi deviennent des étendards brandis par les suffragettes.

Ce n'est cependant que durant la Première Guerre mondiale que l'importance des femmes en tant que membres actifs de la société est reconnue. En 1919 est promulguée une loi¹⁵ visant à ouvrir le marché de l'emploi aux femmes, en empêchant la discrimination liée au genre

La Seconde Guerre mondiale est un autre exemple de la mobilisation massive des femmes britanniques dans l'effort de guerre, comme ouvrières, militaires et femmes de l'arrière. Leurs efforts continuels et leur volontariat a permis à la nation britannique de ne manquer ni de main d'œuvre, ni de moyens.

Après la guerre, à partir de années 50, les mouvements militant pour les droits de femmes font de réelles avancées, notamment en termes d'égalité salariale mais aussi dans la libération des mœurs, grâce à la révolution sexuelle. Ces avancées sociales ont permis de sécuriser des avancées légales, notamment la légalisation de l'homosexualité.

Cependant, les mouvements d'émancipation et les luttes en faveur de l'égalité femme-homme continuent bien après les années 70-80, et, encore de nos jours, les Britanniques militent fermement contre le sexisme ordinaire et les agressions à caractères sexistes dont sont encore victimes les femmes du XXI^{ème} siècle.

D'une société médiévale patriarcale à un XXI^{ème} siècle militant, le rôle des femmes en Grande-Bretagne a bel et bien évolué durant des siècles, rejetant les positions subalternes pour revendiquer la parité aux yeux de la loi, du travail et de la société. La Grande-Bretagne offre également un terrain de choix en ce qui concerne l'analyse des femmes au pouvoir. En effet, depuis Marie Tudor, fille d'Henri VIII et Catherine d'Aragon,

15 The Sex Disqualification (Removal) Act 1919

le pays a connu pas moins de sept reines emblématiques, dont Victoria, qui a donné son nom à la période de plus de 60 ans de son règne.

1.1.2 La place des femmes dans la fiction britannique

Afin d'aborder la question de la place des femmes dans les univers fictionnels, nous avons choisi de reprendre le travail de Gillian Polack. Cette écrivaine et essayiste australienne pense que « si la fiction spéculative comprend toute fiction qui dépasse les frontières du réel et de l'expérience en y incorporant des éléments du spirituel, du magique et de l'inexplicable, alors toute une frange de la littérature médiévale peut être lue comme de la science-fiction ou de la fantasy »¹⁶.

Ainsi, on retrouve une présence féminine dans les univers fictionnels dès le Moyen Âge, notamment dans les romans courtois ou dans les lais, ces poèmes narratifs et lyriques. Il semble évident que les auteurs n'aient pas souhaité occulter l'existence des femmes dans leurs écrits. Cependant, nous allons aborder des exemples qui nous permettent de montrer que, au-delà de simples objets narratifs, les femmes étaient déjà, au Moyen Âge, des sujets narratifs.

Nous avons choisi de citer deux exemples médiévaux parmi les plus célèbres de la littérature anglaise de cette époque : le poème *Pearl* et le roman courtois *Sire Gauvain et le Chevalier Vert*¹⁷ inspiré de la légende arthurienne. Si ces deux écrits ne semblent avoir de similitude que dans leur époque¹⁸, on peut néanmoins souligner la présence de deux figures féminines inspirantes. Dans le poème, qui n'est pas sans rappeler le *Roman de la Rose* français, la plus importante figure de l'allégorie se trouve être une jeune fille.

Dans le roman de *Sire Gauvain*, deux femmes se trouvent être des protagonistes principales : la fée Morgane et la Lady Bertilak. Le rôle de Lady Bertilak est celui d'une tentatrice, d'une femme désirant le pouvoir, et qui tente d'y parvenir par la ruse. Bien que dépeinte d'une manière négative, la Dame de ce roman reste un personnage qui fait

16 "if speculative fiction includes all fiction that pushes the boundaries of the known and the experienced and incorporates elements of the numinous, the magical, and the inexplicable, then a range of medieval texts are readable as science fiction or fantasy."

17 Titre original *Sir Gauvain and the Green Knight*.

18 On leur attribue cependant le même auteur.

preuve de pouvoir et d'ambition, loin de la traditionnelle demoiselle en détresse que l'on retrouve dans de nombreux écrits de l'époque.

Beaucoup de ces romances écrites en langue anglaise s'avèrent en fait être des dérivés ou des traductions de romans courtois ou de chansons des gestes françaises : les rôles féminins y sont le plus souvent très restreints et la part belle est donnée aux personnages masculins. Exception faite des écrits de Chrétien de Troyes, où l'on retrouve en protagoniste principale la reine Guenièvre, Laudine et sa servante, qui agissent de manière libre et indépendante face à Yvain, le chevalier au lion, et évidemment la fée Morgane, qui est un personnage récurrent de la légende arthurienne.

Nous avons fait le choix de déterminer que les genres littéraires fantastique et science-fiction puisaient leurs racines dès la littérature médiévale. Si l'on en conçoit et comprend l'influence, notamment en termes de frontière floue avec le réel, ces genres ont véritablement eu leur naissance actée à partir du XIX^{ème} siècle. Les écrits datant de cette période puis, plus spécifiquement, du début du XX^{ème} siècle, constituent encore aujourd'hui un corpus ayant contribué à définir le genre même de fantasy. En effet impossible de parler de fantasy sans évoquer J.R.R Tolkien, le grand-père de la fantasy moderne (et à qui de nombreux jeux-vidéo doivent par ailleurs leur inspiration¹⁹)

Malheureusement, les œuvres de Tolkien font partie des œuvres les plus sexistes du genre fantastique : *Bilbon le Hobbit* ne compte par exemple aucun personnage féminin²⁰. On ne trouve qu'une seule mention d'un personnage féminin ayant un nom, à savoir Belladonna Took, mère de Bilbon. Le problème est exactement le même dans la trilogie du *Seigneur des Anneaux* : la communauté de l'anneau, menée par Aragorn et Frodon, est composée uniquement d'hommes et les livres, longs d'environ 1500 pages, ne présentent que trois personnages féminins notables. Or, dans ces trois personnages féminins, seuls deux, Galadriel et Eowyn, font preuve d'autonomie et d'un caractère propre. En effet, le personnage d'Arwen n'a d'impact dans l'histoire qu'au dénouement en épousant Aragorn.

Dans un autre registre, celui de la littérature fantastique à destination des enfants, C.S Lewis ne semble pas tellement mieux faire que son collègue et ami Tolkien. Si les personnages féminins sont plus nombreux, ils n'en sont pas moins discutablement

19 <https://the-artifice.com/jrr-tolkien-video-gaming/>

20 https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_The_Hobbit_characters

développés. De nombreuses thèses et écrits se sont penchés sur la problématique du sexisme et racisme sous-jacent dans l'œuvre de Lewis, notamment *Les Chroniques de Narnia* : « Ce qui est discutable dans les Chroniques de Narnia, ainsi que dans l'intégralité de l'œuvre littéraire de Lewis, c'est la manière dont le bien absolu se rapporte à la masculinité absolue, alors que le mal, la corruption du bien, se rapporte à la féminité²¹ ». Ces ouvrages ne sont que deux exemples très ciblés du manque de représentation féminine de la littérature fantastique britannique.

Nous avons cependant noté que, malgré une tendance généralisée à entretenir des personnages féminins subalternes et/ou stéréotypés, certains auteurs britanniques parviennent à sortir des sentiers battus en proposant des personnages féminins complexes. Nous soulignons notamment en ce sens l'influence majeure de J.K Rowling avec *Harry Potter* ainsi que celle de Philip Pullman avec sa série *À la Croisée des Mondes*. Les personnages d'Hermione et de Lyra ont permis de démonter de nombreux stéréotypes liés à la femme dans la littérature fantastique, puisqu'elles ne servent ni de faire-valoir à une rivale, ni d'intérêt amoureux pour le personnage principal qu'est Harry dans le cas de *Harry Potter*, Lyra étant le personnage principal de la série dans laquelle elle évolue.

1.1.3 La place des femmes britanniques comme auteures de fiction

Bien que de nombreux détracteurs attribuent la naissance de la science-fiction à Isaac Asimov au XX^{ème} siècle, nous préférons largement l'approche selon laquelle la maternité de ce genre revient à Mary Wollstonecraft Shelley, célèbre auteure de *Frankenstein* ou le Prométhée moderne, en 1818. Son roman, classifié comme roman gothique lors de sa parution, a en effet instauré les bases des univers de science-fiction, en reprenant des éléments horrifiques, fantastiques, tout en les mêlant à une avancée technique impossible, celle de donner la vie à un corps par la science.

21 Kath Filmer, *The Fiction of C.S Lewis*, page 110 : "What is disturbing in the Narnian Chronicles, as well as in the whole range of Lewis's literary corpus is the way in which ultimate good is depicted as ultimate masculinity, while evil, the corruption of good, is depicted as femininity"

Dès le début du XIX^{ème} siècle, la Grande-Bretagne peut donc se targuer d'être le pays d'origine de la fondatrice de la science-fiction moderne. Mary Wollstonecraft Shelley, fille du penseur William Godwin et de la pré-féministe et auteure Mary Wollstonecraft, était âgée de seulement 19 ans lorsqu'elle a écrit *Frankenstein* lors d'un concours amical d'écriture. Les autres produits de ce concours, bien moins aboutis, se sont cependant tout de même illustrés, notamment *Le Vampire* de Lord Byron, terminé par John Polidori, qui s'avère être l'influence majeure de Bram Stoker pour son *Dracula*.

Bien que les protagonistes principaux du roman de Wollstonecraft Shelley soient des hommes, les thèmes abordés sont considérés comme des questionnements intrinsèquement féminins et, surtout, des miroirs de propres inquiétudes de l'auteure. Le Dr Frankenstein devient ainsi Mary elle-même tandis que la Créature incarne le premier enfant mort de Mary, et ses angoisses quant au second. À seulement 19 ans, la jeune femme britannique a non seulement contribué à créer un nouveau genre littéraire, mais a également produit un livre encore aujourd'hui considéré comme un classique de la littérature anglaise, tout en y instillant des thèmes fondamentalement féminins comme celui de la naissance.

Durant cette époque du romantisme gothique anglais apparaissent également d'autres grandes influences de la littérature fantastique, notamment Anne Radcliffe. Cette dernière a commencé à écrire de nouvelles horribles dans un but de divertissement, avant de devenir une des auteures les plus prolifiques et célèbres de son époque. *Les Mystères d'Udolphe* est probablement son livre le plus lu et plébiscité. Bien que reprenant des thèmes chers à Walpole, son influence principale, Radcliffe prend pour héroïnes des jeunes femmes aventureuses prêtes à se jeter dans la gueule du loup... et des mystères dont les explications se trouvent bien souvent être de notre monde, et non pas d'un autre.

En entretenant néanmoins une atmosphère glaçante et horrifique, l'auteure d'*Udolphe* a permis de montrer que l'horrible se cache bien souvent dans le quotidien, à l'inverse de ses pairs masculins, préférant jouer de ressorts purement fantastiques. Tout cette frange de la littérature anglaise initiée par Radcliffe a connu un tel succès que des auteurs comme Jane Austen²² s'en inspirent.

²² Northanger Abbey, publié en 1817 de manière posthume.

Les auteures choisies pour expliquer l'importance de l'apport des femmes à la littérature fantastique et de science-fiction sont des auteures qui ont désormais investi le paysage littéraire et qui sont devenues au fil du temps des noms incontournables de ces types de littérature.

Le XX^{ème} siècle montre l'hégémonie des hommes dans la fantasy et la science-fiction. Comme cité précédemment, Isaac Asimov devient, dans les années 1910, le grand pont de la science-fiction, J.R.R Tolkien incarne son équivalent dans la fantasy. Néanmoins, les femmes récupèrent le genre fantastique dans le courant des années 60, et mettent en place des stratégies narratives qui réhabilitent les personnages féminins archétypaux, les mythes et histoires typiquement féminins, et pour se concentrer sur des intrigues centrées sur des problématiques d'égalité de genre. De nombreuses auteures sont cependant conseillées vers l'emploi d'un nom de plume masculin ou dans l'exploitation d'un nom d'auteure qui soit neutre ou fluide en termes de genre. L'exemple le plus probant est probablement l'utilisation des initiales par des auteures femmes pour camoufler leur genre, afin de ne pas rebuter le lectorat masculin : nous prendrons ici le cas particulier de Joann Rowling, auteure de la série mondialement célèbre *Harry Potter*, à qui sa maison d'édition a demandé de publier ses ouvrages sous le nom d'auteure de J.K. Rowling, afin de cacher son genre à ses lecteurs²³.

Nous souhaiterions conclure cette première sous-partie en résumant les points abordés précédemment ; tout d'abord, il est important de souligner l'évolution des droits des femmes en Grande-Bretagne, qui est passé d'une société féodale patriarcale, à une monarchie de droit divin mais exempte de loi salique, à une démocratie où militantes féministes ont pu acquérir le droit de vote parmi les premières.

Même si des inégalités subsistent, la Grande-Bretagne fait office aux yeux du monde d'un pays progressiste en termes d'inclusion et d'égalité femme-homme. En termes de littératures fictionnelle, on retrouve la présence de personnages féminins depuis les premières légendes arthuriennes écrites.

Bien que la littérature fantastique ait largement régressé en termes de présence féminine au XX^{ème} siècle, des auteurs comme J.K. Rowling ou Philip Pullman, légendes vivantes de la fantasy britanniques, ont remis au goût du jour les héroïnes féminines

23<https://edition.cnn.com/2017/07/10/world/amanpour-j-k-rowling-interview/index.html>

comme Hermione ou Lyra. Enfin, il est important de souligner que les femmes britanniques restent des références en termes d'auteures de fiction, malgré le fait que beaucoup aient dû, jusqu'à récemment encore, jouer sur l'ambiguïté de leur genre pour être publiées.

1.2 Au Japon

1.2.1 La place des femmes dans la société japonaise

Nous avons choisi d'analyser comparativement les sociétés britanniques et japonaises à partir du Moyen Âge, c'est-à-dire le XI^{ème} et XII^{ème} siècles environ. Néanmoins, nous tenons à souligner l'existence de femmes empereurs au Japon dès le VIII^{ème} siècle²⁴.

À partir du XII^{ème} siècle débute l'époque Heian²⁵. Durant cet âge d'or de la société japonaise, les femmes avaient des droits similaires à ceux des hommes, comme l'héritage de propriétés et la gestion de ces dernières²⁶. Cependant, ces droits déclinent progressivement jusqu'au XV^{ème} siècle, où le pouvoir devient essentiellement un pouvoir militaire et où les hommes ont sur leur femme droit de vie ou de mort. De même, ils étaient à même de répudier leur épouse sous certains motifs comme la jalousie, la maladie ou l'incapacité à porter des enfants. Une forme de polygamie s'installe puisque les hommes ont le droit d'avoir plusieurs femmes sous leur toit. Des textes de loi définissent et encadrent les bons comportements de la femme, à savoir notamment le respect, la fidélité et la docilité.

Ce recul de l'indépendance et des droits des femmes japonaises s'est largement accentué au XVII^{ème} siècle, avec pour cause notamment l'affirmation du confucianisme et des écrits comme l'*Onna Daigaku* de Kaibara Ekken. Reflet des lois évoquées précédemment, ces écrits à la fois philosophiques et sociologiques affirment que « la femme est si stupide qu'il est de son devoir de ne pas faire confiance à son caractère et en particulier d'obéir à son mari ».

²⁴<https://www.britannica.com/topic/Emperors-and-Empresses-Regnant-of-Japan-1812634>

²⁵ Voir le tableau récapitulatif des différentes ères japonaises en Annexe n°2

²⁶ Sei Shōnagon, Les Notes de chevet, 1002.

Néanmoins, miroir de la société britannique lors du développement du capitalisme, la période d'urbanisation et d'industrialisation de l'époque Meiji voit se réduire l'autorité des pères et des maris sur leurs femmes. La probabilité de l'augmentation de l'accès au travail pour les femmes, ainsi qu'à l'éducation, est probablement à l'origine de cette évolution. Cependant, il est également important de souligner que, parallèlement, le code civil Meiji de 1898 est très régressif en termes de droits des femmes, notamment de par leur assujettissement à la tête de la maison, c'est-à-dire à un chef de famille.

De cela est né un comportement social féminin extrêmement typé chez les femmes japonaises, à savoir un comportement social fondé sur la modestie, la propreté, la courtoisie et également l'autonomie. Cette dernière qualité peut sembler paradoxale, mais s'explique par le fait qu'il est primordial pour une femme japonaise de n'être pas un fardeau pour l'entourage, qu'il s'agisse des parents ou des époux.

Ce n'est qu'à partir de la fin du XIX^{ème} siècle que les premiers mouvements en faveur des droits des femmes apparaissent au Japon. Avant même de demander le droit de vote, ces mouvements militent en faveur de réformes contre l'oppression des femmes au sein de cette société japonaise patriarcale. Cette revendication s'est avérée être concomitante à l'implémentation de lois en faveur de l'éducation et de l'accès à l'éducation des femmes, mises en place dans l'intention de préparer les jeunes filles à devenir de bonnes citoyennes, c'est-à-dire de bonnes épouses et mères.

Cet accès à l'éducation n'a pas été impulsé par une volonté féministe d'améliorer la vie des Japonaises mais a néanmoins permis de faire avancer la cause des femmes par ricochet. Une femme éduquée ou compétente dans son domaine ouvrier correspond en effet parfaitement à l'idéal de perfection japonais, ce qui a permis à ce que la majorité de la population féminine ait accès à une forme d'enseignement, qu'importe l'origine sociale.

À partir des années 20, les combats des mouvements féministes s'intensifient jusqu'à ce que l'assemblée japonaise finisse par autoriser la présence des femmes aux évènements politiques. Ce droit a garanti l'accès aux femmes à de nombreux groupes d'intérêts comme des groupes de discussion et de réflexion, auxquels elles n'étaient pas autorisées à assister précédemment.

En 1923 est fondée la fédération des organismes de femmes à Tokyo, ensemble de plusieurs organisations féminines s'étant regroupées afin de venir en aide aux victimes

d'un tremblement de terre particulièrement meurtrier. Cette fédération s'est ensuite divisée en cinq branches, dont l'une, la branche « gouvernement » a permis par la suite la création de la Ligue en faveur du Suffrage Féminin (Fusen Kakutoku Domei). Dans un manifeste²⁷, cette ligue réclame l'égalité entre les hommes et les femmes, de même que la reconnaissance du travail des femmes au foyer, jusqu'à ce que le droit de vote soit finalement accordé aux femmes en 1946.

Malgré des revendications et une lutte toujours aussi présente, notamment en faveur de l'égalité salariale ou de la libération d'une norme hétérocentrée, les inégalités entre femmes et hommes japonais sont toujours aussi présentes et sont entretenues par une société, notamment politique, plutôt conservatrice. Nous tenons en effet à souligner que, même à l'heure actuelle, les femmes au Japon ont beaucoup de mal à concilier vie privée et vie professionnelle. En effet, près de 70% d'entre elles arrêtent de travailler à la naissance de leur premier enfant.

Concilier la vie de famille avec un travail à plein temps est difficilement concevable et applicable au Japon, où une étude de 2013 prouve que les pères de famille ne consacrent que 15 minutes par jour en moyenne à leurs enfants²⁸. De plus, à poste égal et diplômes égaux, une femme percevrait environ 30% de moins sur son salaire qu'un homme : de quoi entretenir durablement le mythe de la femme japonaise au foyer.

1.2.2 La place des femmes dans la fiction japonaise

La littérature japonaise s'est toujours inspirée de ses cultures voisines, comme la littérature chinoise ou indienne avant la période Edo puis, à partir du XIX^{ème} siècle, la littérature occidentale.

L'un de tous premiers écrits japonais, le *Kojiki*, est un ensemble de récits oraux retranscrivant, à l'écrit, les mythes et chansons à propos des dieux et des esprits de la tradition japonaise. Ainsi, c'est dans cet ouvrage que sont référencées les légendes d'Izanami, déesse à la fois de la création et de la mort, et d'Amateratsu, déesse de la

27 Penny Weiss, Megan Brueske, *Feminist Manifestos*, 2018, page 170

28 <https://www.bbc.com/news/magazine-21880124>

lumière et du soleil. Toutes deux font partie des déités les plus importantes du panthéon japonais.

Plus tard, durant l'époque Heian, les sujets sont devenus beaucoup moins fictionnels, à l'exception du *Roman de Genji*. Cette épopée formidable raconte l'histoire de la cour impériale japonaise et des relations humaines ainsi que de leurs évolutions. Dans cette épopée, on compte de nombreux personnages féminins car l'auteure y retranscrit, de manière romancée, sa vision de la cour de l'époque. La particularité est qu'aucun personnage ne porte de nom mais son titre ou un trait de sa personnalité. On trouve ainsi « la Dame du clos aux glycines » ou encore « la Belle du matin ». Comme l'histoire est inspirée de la cour et de la vie réelle de l'auteure, on dénombre plus de deux cents personnages, dont de nombreuses femmes.

Au X^{ème} siècle apparaît également un roman fondateur de la littérature de fiction japonaise, puisqu'il est considéré comme un livre novateur pour son temps et précurseur de la science-fiction. En effet, *Le Conte du coupeur de bambou* raconte l'histoire de la princesse Kaguya (Kaguya-hime). Cette princesse n'est cependant pas ordinaire puisqu'elle vient de la Lune et descend sur Terre pour se protéger des dangers d'une guerre. Là-bas, elle est recueillie par le coupeur de bambou éponyme. Bien que ce roman ait probablement été inspiré d'un conte tibétain, il n'en reste pas moins le premier roman de pré-science-fiction japonais, ayant pour personnage principal une jeune princesse céleste, aimée par sa famille et admirée par l'empereur lui-même.

La littérature fictionnelle ne réapparaît sur le devant de la scène qu'à partir du XX^{ème} siècle, après l'époque Meiji, correspondant à la réouverture du Japon vers l'occident et à l'industrialisation du pays. Durant cette période, la production littéraire est assez pauvre en termes de créations fictionnelles fantastiques ou de science-fiction.

En effet, les thèmes abordés par les auteurs, principalement des hommes, correspondent particulièrement au naturalisme français. Par la suite, la littérature devient politique et le fantastique et la science-fiction ne réapparaissent qu'à travers la littérature d'entre-deux et d'après-guerre. Les exemples les plus probants de la littérature fantastique et de science-fiction japonaise de cette époque sont probablement Shunrō Oshikawa et Kōbō Abe. Avec *Kaitei Gunkan*, Oshikawa propose un ouvrage de science-fiction se déroulant dans un univers sous-marin, à l'aune d'une guerre entre le Japon et la Russie. L'ambiance de cette fiction n'est pas sans évoquer Jules Verne et son *20 000 lieux sous les mers*, traduit peu de temps en avant en japonais, mais ne présente aucun

personnage féminin essentiel à l'intrigue. *La Femme des sables*, l'ouvrage de Abe, raconte en revanche l'histoire de Niki, un homme fait prisonnier d'un étrange village, de ses habitants et particulièrement d'une veuve, la femme des sables. Bien que le personnage principal ne soit pas une femme, l'entièreté du récit est construite autour du mystère de cette femme éponyme.

À partir des années 1960, la littérature populaire se développe et le manga devient tout alors tout puissant. Osamu Tezuka, considéré comme l'un des plus grands mangakas de tous les temps, est également connu pour ses personnages aux genres fluides, jamais vraiment homme ou femme, et également pour ses œuvres s'adressant aussi bien à un public masculin que féminin, avec notamment quelques shojo, c'est-à-dire des mangas à l'audience principalement féminine.

Néanmoins, malgré l'importance population féminine travaillant dans l'industrie du manga, principal genre japonais ayant trait à la science-fiction ou à la fantasy, les femmes qui y sont représentées le sont majoritairement de manière stéréotypée. En effet, l'audience étant très importante (environ 30% de la population japonaise est lectrice de manga de manière régulière²⁹), explique une conception genrée et stéréotypée de la femme mais aussi des relations femme/homme. Les personnages féminins sont dits « forts », c'est-à-dire avec des caractères prononcés ou reconnaissables.

Néanmoins, dans les shonens, c'est-à-dire les mangas visant une audience masculine, elles présentent systématiquement des physiques aux courbes exagérées, avec une taille extrêmement fine, des seins extrêmement gros, des jambes extrêmement longues... Ces extrêmes ne sont pas cantonnés à ce genre, puisque, dans les shojo, destinés à une audience féminine, elles présentent ces mêmes attributs avec néanmoins des traits plus spécifiques comme des yeux extrêmement ronds et des manières extrêmement mignonnes ou, comme l'on dit en japonais, *kawai*.

29 <http://jpellegrino.com/teaching/japaneseliterature.html>

1.2.3 La place des femmes japonaises comme auteures de fiction

Durant l'époque Heian, qui correspond au début du Moyen Âge occidental, les femmes japonaises ont pu connaître une période de succès littéraire. En effet, entre le X^{ème} et le XIV^{ème} siècle, la littérature se fait le reflet de la cour et des relations entre les nobles. De nombreuses femmes écrivent ces histoires et les romancent. Nous pensons notamment au *Roman de Genji*, évoqué plus haut pour la présence de nombreux personnages féminins. Néanmoins, l'importance des personnages féminins n'est pas le seul fait notable pour cette fiction du X^{ème} siècle puisqu'il est en effet attribué à... une femme, Murasaki Shikibu. Cette dame noble de l'époque Heian se serait en effet inspirée de sa propre vie et des intrigues de la cour japonaise pour écrire son œuvre.

Cependant, avec le début de la période Edo et de la toute-puissance du pouvoir militaire, les femmes japonaises n'écrivent plus et encore moins de la fiction. Ce n'est qu'avec le début de l'ère Meiji que l'on retrouve le travail de certaines auteures. Cependant, l'heure n'est pas à la fiction : les femmes utilisent les mots comme des armes de revendication et leurs écrits sont alors principalement des manifestes, des pamphlets ou des discours politiques en vue de l'obtention du suffrage féminin.

Après la Seconde Guerre mondiale, comme évoqué précédemment, la fantasy et la science-fiction réapparaissent à travers les mangas, qui deviennent de plus en plus populaires. On assiste alors à l'émergence de mangakas femmes, dans un milieu par ailleurs plutôt masculin à l'origine. C'est en effet entre les années 60 et 70 que se créent le « Groupe de l'an 24 », composé des meilleures auteures de manga de l'époque. Moto Hagio et Keiko Takemiya, qui appartiennent à ce mouvement, sont les deux principales auteures de manga de science-fiction. Connues respectivement pour *Ils sont onze !* et *Toward the Terra*, leurs univers sont néanmoins différents : le premier met en avant l'histoire de dix (enfin...onze) astronautes tandis que le second raconte l'épopée de l'humanité, en quête d'une nouvelle planète.

Le « Groupe de l'an 24 » a ouvert la voie à de nombreuses autres auteures de mangas, notamment dans le genre de la fantasy et de la science-fiction ; nous avons plus particulièrement choisi de mettre en avant des mangakas connues à l'international et notamment en France, afin de limiter une liste qui ne saurait être exhaustive.

L'un des groupes de mangakas le plus connu est probablement le groupe CLAMP. Composé à l'origine par onze auteurs, il s'est progressivement réduit à sept puis à quatre auteures, Satsuki Igarashi, Mokona, Tsubaki Nekoi et Ageha Ohkawa. Du fait de la présence de différentes auteures dans le groupe, le style graphique est varié, les intrigues et les scénarios aussi. Elles sont principalement connues hors du Japon pour leurs manga *Sakura Card Captor*, *Tsubasa Reservoir Chronicle*, *Miyuki-chan in Wonderland* ou encore *XXX Holic*. Ces œuvres, quoi que différentes car appartenant respectivement au style des *magical girls*³⁰, épopée fantastique, adaptation libre et fantasy horrific, ont parfois en commun des univers qui se télescopent, comme c'est le cas entre *Tsubasa Reservoir Chronicle*, où les héros pour avancer dans leurs quêtes, rendent visite à la sorcière de *XXX Holic*. Ces rencontres sont montrées et scénarisées dans chacune des deux œuvres, créant ce que l'on appelle communément en pop-culture des *cross-over* ou incursion³¹ en français.

Nous souhaiterions conclure cette seconde sous-partie en résumant les points abordés précédemment ; l'évolution des droits des femmes au Japon n'a pas été aussi linéaire qu'en Grande-Bretagne ; en effet, malgré l'existence de femmes empereurs, les droits de femmes ont progressivement régressés jusqu'à ce que ces dernières soient mises sous la tutelle de leur père ou de leur mari. Avec l'arrivée de l'industrialisation lors de l'ère Meiji puis de la réouverture vers l'Occident, les femmes ont peu à peu repris leurs droits jusqu'à obtenir une société en apparence équitable. Néanmoins, force est de constater que de nombreuses inégalités face à l'éducation, au marché du travail et aux relations de couple, voire même face à la vision de la femme, persistent et se perpétuent encore au XXI^{ème} siècle.

En termes de littérature fictionnelle, on remarque une analogie entre l'histoire de droits de femmes et la présence de personnages féminins dans les fictions. En effet, on trouve de nombreux personnages féminins dans la première fiction japonaise, *Le Roman de Genji*, ainsi que dans le premier roman de science-fiction, *Le conte du coupeur de bambou*.

Malheureusement, la littérature japonaise de fiction et plus précisément de science-fiction et de fantasy a longtemps été dominée par les hommes, pour un public masculin.

30 <https://www.nippon.com/fr/in-depth/a03904/>

31 https://fr.wikipedia.org/wiki/Crossover_%28fiction%29

De ce fait, les personnages féminins contemporains, la plupart du temps présent dans les mangas, correspondent à des attentes irréalistes en termes de physique comme de caractère : les femmes sont soit des jeunes filles timides aux corps subversifs, soient des guerrières dénudées au comportement typiquement masculinisé.

Les femmes sont de plus en plus nombreuses à devenir auteures, notamment de mangas, au Japon, mais ce milieu reste typiquement masculin, avec l'hégémonie de certains grands auteurs sur d'autres. Néanmoins, force est de constater que des groupes ou collectifs de mangakas comme CLAMP permettent de mettre en avant les travaux de femmes auteures dans le Japon contemporain.

Bien évidemment, les droits de femmes, leur présence dans la fiction en tant que personnages et leur reconnaissance en tant qu'auteures et artiste n'a cessé d'évoluer au cours de l'histoire, aussi bien au Japon qu'en Grande-Bretagne. Nous avons, dans cette partie, fait émerger différents points, de convergence comme de divergence, entre les deux aires culturelles. Ce travail de recherches et de fouilles nous a permis de dresser un tableau que nous espérons précis, afin de continuer notre mémoire et de débiter notre partie d'analyse de corpus, en immersion dans l'univers du jeu-vidéo.

2. Analyse de corpus

Dans cette seconde partie, nous avons choisi d'aborder la question de l'influence culturelle dans la création des personnages féminins dans l'univers des jeux-vidéo par le biais d'une analyse de corpus.

Tout comme l'univers cinématographique ou sériel, le domaine du jeu-vidéo est extrêmement vaste. Si l'émergence initiale des jeux-vidéo a eu lieu dans des pays anglo-saxons³², c'est par la suite le Japon qui a contribué à l'émergence et à l'hégémonie du jeu-vidéo comme divertissement. Le marché du jeu-vidéo a longtemps été dominé par les géants de l'industrie, Nintendo, Sony et Microsoft.

Issu de deux aires culturelles différentes, anglo-saxonne et japonaise, le jeu-vidéo n'est cependant pas forcément roi dans les pays d'où il est issu. Avec plus de 395 millions de joueurs, la zone de l'Asie-Pacifique est celle qui en compte le plus, suivie de près par l'Europe, où l'on dénombre 300 millions de joueurs. L'Amérique du Nord est loin derrière avec seulement 190 millions de joueurs.

Comment alors aborder les personnages féminins dans un domaine aussi vaste, sans entrer dans une énumération rébarbative des jeux ne comptant même pas de personnages féminins ? Nous avons donc choisi de nous concentrer sur deux aspects de notre analyse pour déterminer notre corpus.

Tout d'abord, en cherchant à savoir si l'aire culturelle d'origine influence les personnages féminins en les faisant correspondre à des stéréotypes de genre issus de cette culture en particulier, il nous a semblé évident de choisir *a minima* deux jeux-vidéo britanniques et japonais. Afin cependant d'éviter une comparaison peut judiciaire entre deux jeux n'ayant rien à voir, nous avons élaboré les critères suivants, afin de sélectionner deux jeux similaires :

- le jeu est-il un jeu d'aventures où le joueur contrôle un personnage principal ?
- s'agit-il d'un jeu conçu pour un seul joueur ?
- le personnage principal est-il une femme ?

³² Mark J. P. Wolf *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, (2007) page 23

- le jeu est-il devenu une franchise, c'est-à-dire y a-t-il eu plusieurs opus du même jeu au fil des ans ?
- en quelle année le premier opus de la franchise est-il sorti ?

De ces critères, nous avons réussi à faire émerger deux franchises, connues mondialement : *Tomb Raider*, créé par Eidos Interactive, éditeur de jeux-vidéo britannique, et *Resident Evil*, édité par le développeur japonais Capcom. En plus de correspondre à tous nos critères, ces deux franchises ont la particularité d'avoir chacune été adaptées au cinéma, en 2001 pour *Tomb Raider* et en 2002 pour *Resident Evil*.

Nous avons par la suite décidé d'analyser les deux personnages principaux de ces séries de jeux-vidéo, Lara Croft et Jill Valentine. Nous avons également décidé que notre analyse de corpus porterait sur l'évolution du personnage dans sa franchise : ainsi, nous étudierons en premier lieu les personnages dans le premier opus de chacune des séries, puis dans le dernier jeu sorti où le personnage étudié est encore présent dans un rôle significatif. Cela nous permettra de faire émerger, ou non, une évolution du personnage principal.

Enfin, nous avons choisi de déterminer une grille d'analyse et de lecture la plus précise possible. Pour ce faire, nous avons choisi de reprendre celle que nous avons utilisé l'an passé pour notre MTAD sur la représentation des corps féminins dans les jeux-vidéo. Le travail fourni l'année précédente semblait en effet pertinent et réutilisable dans le cadre de ce mémoire. Pour aborder et développer la partie narrative des personnages, nous avons choisi de déterminer une grille de lecture, reprenant les principes essentiels de la narratologie, comme vous pourrez le voir dans notre première sous-partie.

2.1 Grille de lecture et d'analyse des œuvres étudiées

2.1.1 L'analyse par la narratologie

Afin de mettre en place notre grille de lecture et d'analyse des œuvres vidéoludique choisies, nous avons décidé en premier lieu de nous intéresser à la narratologie et aux théories qui en découlent, afin d'aborder ce travail de la manière la plus académique possible.

La narratologie, ou science du récit, se trouve être le domaine de l'analyse des structures et techniques narratives. À l'origine, la narratologie se concentre essentiellement sur les récits de type littéraires. Néanmoins, avec l'apparition de nouveaux supports de récit, comme le cinéma et, dans notre cas, les jeux-vidéo, ce domaine s'est largement développé. Les principaux porteurs de la narratologie en France sont Julien Greimas, Gérard Genette et Umberto Eco. Chacun de ces auteurs appartient à une école, un modèle d'interprétation spécifique.

Tout d'abord, Julien Greimas propose d'appliquer le prisme de la sémiotique à la narratologie, développant ainsi la sémiotique narrative. La sémiotique étant l'étude des signes et de leurs significations, on considère la sémiotique narrative comme étant l'étude du récit comme signe ou contenu, composé d'un enchaînement d'actions provoquées par des acteurs, moteurs de ce récit. Dans cette optique, Greimas a développé ce qu'il appelle le schéma actanciel, c'est-à-dire l'ensemble des rôles et des relations possibles pour les acteurs d'un récit. Ce schéma est composé :

- d'un destinataire, qui est l'émetteur de l'action pour l'acteur,
- d'un objet, qui est l'objectif de l'acteur,
- d'un destinataire, qui est le récepteur de l'action,
- d'un adjuvant, qui est une aide pour l'acteur,
- d'un opposant, qui est un adversaire pour l'acteur.

Néanmoins, dans cette théorie du schéma actanciel, il est essentiel de ne pas confondre les actants et les acteurs. Ainsi, destinataire, objet et destinataire sont destinés à rester cloisonnés à leur position initiale, puisqu'ils se définissent par rapport à leur relation aux acteurs.

Gérard Genette aborde ces questions spécifiques à la narratologie dans *Figures III*, l'une des œuvres considérées comme majeures dans le monde de l'analyse littéraire. Genette y opère des distinctions très spécifiques entre l'histoire, le récit et la narration³³, qui se trouvent être les trois piliers de la narratologie. Il pose ainsi plusieurs concepts :

³³ https://hal.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/698648/filename/ThA_orie_narr._T.M._pdf.pdf

- le concept de diégèse, c'est-à-dire « l'univers spatio-temporel désigné par le récit. », qui comprendrait tout acte narratif en son sein : l'histoire, le narrateur etc,
- le concept de métalepse, c'est-à-dire le passage d'une diégèse à une autre comme peut l'être un changement de focalisation, ou l'introduction d'un élément n'appartenant pas à la même temporalité,
- les statuts de narrateur, en fonction de son appartenance ou pas à la diégèse, s'il se confond ou pas avec un personnage de la diégèse. Ainsi, un narrateur autodiégétique se trouve être le héros de l'histoire qu'il raconte,
- et enfin les différents niveaux de focalisation.

Nous allons nous arrêter particulièrement sur ces niveaux de focalisation qui s'avèrent particulièrement riches et pertinents pour la suite de notre analyse. Tout d'abord, la focalisation externe permet au lecteur ou spectateur d'aborder l'histoire à travers les yeux d'un narrateur extérieur à la diégèse, qui n'y participe pas. Inversement, avec la focalisation interne, l'histoire est abordée à travers le regard d'un ou de plusieurs personnages. La focalisation zéro est souvent désignée comme le type de focalisation ayant un narrateur omniscient. Le narrateur en sait plus que les personnages du récit et transmet ces informations au lecteur ou spectateur.

Umberto Eco, quant à lui, propose une approche encore différente de ses deux pairs. Dans *Lector in fabula*³⁴, il propose d'étudier la narration comme influence sur le lecteur, aussi bien par rapport aux personnages qu'aux sentiments qu'ils inspirent au lecteur ou spectateur. Les travaux de Eco sont par la suite développés et enrichis par d'autres théoriciens de la littérature, comme Vincent Jouve³⁵. Ce dernier définit ainsi trois types de lectures « effet-personnage » que provoquent les personnages, que nous allons aborder ici-:

- l'effet-personnel,
- l'effet-personne,
- et l'effet-prétexte.

³⁴ http://lectorinfabula.free.fr/Textes/eco_LIF_ch4.pdf

³⁵ Vincent Jouve, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, PUF, 1992

Dans le cas de l'effet personnel, le personnage est un instrument textuel puisqu'il ne sert qu'à mener à bien le projet de l'auteur à travers son récit, comme une marionnette. Dans le cas de l'effet-personne, le personnage provoque chez le lecteur ou spectateur une réaction, un sentiment d'affection, comme une vraie personne. Enfin, dans le cas de l'effet-prétexte, le personnage stimule l'inconscient du spectateur ou lecteur, en devenant un élément de scène, comme un médiateur entre le récit et les attentes réelles du lecteur ou spectateur.

Nous avons ensuite choisi de garder certaines des notions évoquées plus haut afin de constituer une grille d'analyse, s'inspirant des méthodologies propres aux différents auteurs.

Du schéma actanciel de Julien Greimas, nous choisissons donc de ne retenir que les notions de héros, d'adjuvant et d'opposant, qui composent les différents rôles des personnages acteurs et non pas actants. Des travaux de Gérard Genette, nous souhaiterions mettre en exergue les différents types de focalisation, afin de les appliquer au corpus étudié par la suite. Cela permettra de classer et situer les différents éléments du corpus. Enfin, des travaux de Umberto Eco et Vincent Jouve, nous reprendrons les effets-personnages, dans l'optique également de les appliquer aux différents personnages étudiés dans notre corpus.

Cependant, ces notions et concepts académiques sont essentiellement tirés de la littérature et nous avons choisi d'ajouter de nouvelles notions à notre grille d'analyse, issues d'un univers plus proche de celui du jeu-vidéo.

2.1.2 Les rôles dans le Jeu de Rôle

Nous avons décidé d'ajouter à notre grille d'analyse des notions de jeu issues de l'univers du jeu de rôle. La Fédération Française du Jeu de Rôle définit ce dernier comme suit : « le jeu de rôle est un jeu de société coopératif. Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure dans un cadre imaginaire en s'aidant d'un scénario. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les

personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles. »³⁶ Dans cet univers ludique, il existe différentes sortes de personnages :

- les personnages joués ou PJ sont des personnages que les joueurs peuvent contrôler, dont ils manipulent les pensées et les actes, bref, qu'ils incarnent,
- les personnages non-joués ou non-joueurs ou PNJ sont des personnages, contrôlés par le meneur de jeu, dans le but d'interagir avec les personnages joués et de faire avancer les intrigues.

Ces personnages non-joués peuvent être différenciés en plusieurs catégories : les spectateurs, les challengers, les participants et les accessoires. Malgré leur nom, ces derniers sont plus utiles que superflus puisqu'il s'agit de personnages qui donnent des informations utiles au joueur mais qui, cependant, n'interviennent jamais dans l'action.

Les participants sont des personnages donnant des informations utiles au joueur et qui peuvent intervenir dans l'intrigue, en donnant un objet ou en effectuant une action qui aura des répercussions.

Les challengers, fidèles à leurs noms, sont des personnages ayant pour but d'entrer en compétition avec le joueur, en complexifiant l'intrigue voire en la faisant évoluer, par leurs actions. Ces challengers peuvent être des personnages dits amis comme ennemis.

Enfin, les spectateurs sont des personnages n'ayant aucune interaction ni avec le joueur ni avec l'intrigue : ils portent bien leur nom car il s'agit de personnages présents uniquement pour peupler l'aventure et la rendre plus réaliste.

Nous avons choisi d'interroger ces notions de personnages non-joués du jeu de rôle en les appliquant à notre corpus et aux personnages étudiés. En effet, si cette classification s'avère utile pour définir des personnages non-joués, nous avons pensé judicieux de l'appliquer à des personnages joués pour déterminer approximativement les niveaux d'interaction des personnages joués avec d'autres personnages, et répondre à d'autres questions telles que : quelle est la valeur de ces interactions, y a-t-il des interactions entre personnages masculins et féminins et, enfin, qu'apportent les interactions des personnages à l'action et au développement de l'intrigue.

³⁶ <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>

2.1.3 Les représentations stéréotypées des femmes

Afin de finaliser notre grille d'analyse et de lectures du corpus, nous avons choisi de revenir sur les principaux stéréotypes appliqués aux personnages féminins, dans les médias de masse comme le cinéma par exemple. Évidemment, nous n'avons pas eu le loisir d'aborder tous les types de personnages féminins clichés, aussi avons-nous décidé d'explicitier les plus fréquents, afin de confirmer ou d'infirmer leurs présences dans notre corpus.

L'un des stéréotypes les plus répandus est probablement le personnage de la demoiselle en détresse. La demoiselle en détresse, généralement une belle jeune femme, se trouve dans la situation où elle est menacée par un élément représentant le mal (un monstre, un cruel guerrier etc.). Le héros doit alors sauver cette jeune femme, au cours d'un combat sans merci qui le voit sorti vainqueur, reconnu par tous et admiré par la demoiselle en question. Ce cliché remonte bien avant l'apparition du cinéma puisqu'il s'agit d'un schéma récurrent des épopées grecques, puis, plus tard, du roman arthurien.

Le personnage féminin fort est un autre cliché utilisé pour représenter les personnages féminins. Ce terme désigne des personnages féminins au fort caractère, à la personnalité affirmée et à la forte capacité d'adaptation. Ces femmes sont généralement indépendantes et solitaires. Bien que ce cliché puisse paraître avantageux pour les personnages féminins, il provoque plutôt l'effet inverse : les femmes y sont réduites à ces simples caractéristiques et ne font preuve d'aucune complexité.

De plus, ce stéréotype est de plus en plus critiqué par les femmes, et les actrices notamment, car il sous-entend qu'un personnage féminin qui ne rentre pas dans ces critères de la « femme forte » est en réalité un « personnage féminin faible »³⁷. Ce stéréotype est souvent assimilé à un autre, celui de la guerrière amazone, qui reprend les mêmes caractéristiques d'indépendance, de force d'esprit et de caractère, en y ajoutant l'invincibilité physique et la supériorité au combat, hérité des amazones de l'Antiquité, ainsi qu'une représentation visuelle stéréotypée où l'armure de la guerrière ne sert qu'à dévoiler un corps musclé mais sexualisé.

³⁷<https://variety.com/2018/film/news/emilia-clark-solo-star-wars-game-of-thrones-1202810966/?iwsourc=cl>

L'un des autres stéréotypes particulièrement exploités au cinéma se trouve être celui de la dernière survivante. Ce terme a été inventé par Carol Clover dans son ouvrage *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Dans cet essai, l'auteure souligne que, dans de nombreux cas, le dernier personnage survivant à un film d'horreur est une femme. Certaines caractéristiques sont récurrentes chez la dernière survivante : elle n'est généralement pas physiquement apte à la survie de prime abord, semble même plutôt menue, voire chétive ou, en tous cas, l'est plus que le tueur ou le monstre.

À la frontière entre féminité et masculinité, la dernière survivante joue avec des codes genrés flous, ce qui permet au spectateur ou au lecteur de s'identifier facilement au personnage. Ses principales qualités sont généralement son intelligence, son calme et sa méfiance envers le danger, qu'elle est généralement la seule à évoquer avant les événements horribles.

Enfin, les deux derniers stéréotypes que nous souhaitons aborder sont celui de la "*girl next door*" et celui de la « femme fatale ». Dans le premier cas, ce cliché est hérité des États-Unis et désigne une jeune fille ou une femme, dont la description ressemble systématiquement à : « longs cheveux épais et raides, un menton étroit, de grands yeux, un nez ni trop fin ni trop épais et des lèvres légèrement trop pulpeuses pour son visage ». En mettant en avant cette description somme toute peu descriptive, nous souhaitons souligner le fait que les caractéristiques physiques de la *girl next door* font qu'il peut s'agir de n'importe quelle femme de la vraie vie. L'idée est que le lecteur ou spectateur puisse projeter ses désirs et fantasmes sur ce personnage féminin maniable, timide mais pas trop, affectueuse et amicale.

Ce cliché est à l'exact opposé de la femme fatale. Ce stéréotype décrit le personnage comme étant extrêmement féminin et sexualisé, le plus souvent séductrice et mystérieuse. La femme fatale utilise sa sexualité et son physique comme des armes, afin de séduire et de manipuler. Dans ce cas précis, le personnage féminin est loin d'être innocent puisqu'il joue, trompe, ment et contrôle les autres personnages. De plus, il s'agit souvent d'antagonistes, ou quelques fois d'antihéroïnes qui changent d'intention avant la fin du roman ou film, pour donner finalement leur aide au héros.

Ces stéréotypes de personnages féminins contribuent malheureusement souvent à décrédibiliser les personnages de femme, en les enfermant dans un carcan soit hypersexualisé, soit justement extrêmement neutre pour empêcher la sexualisation du personnage. Nous avons néanmoins trouvé pertinent de revenir sur ces notions clichées,

afin de pouvoir les exploiter dans le cadre de notre analyse des deux franchises vidéoludiques que nous allons désormais vous présenter.

2.2 Analyse comparée des premiers opus de deux séries vidéo-ludiques

2.2.1 Lara Croft – *Tomb Raider*, 1996

Le personnage de Lara Croft est apparu pour la première fois dans l'opus *Tomb Raider*, sorti en 1996 par Eidos Interactive, devenu par la suite Square Enix. La jeune femme, aventurière et archéologue, n'est pas sans rappeler le mythique personnage cinématographique Indiana Jones : belle, indépendante et brillante, Lara Croft parcourt le monde à la recherche d'artefacts mystiques et se retrouve souvent en compétition avec d'autres archéologues ou rivaux, eux aussi avides de découvertes et d'objets rares. Cette comparaison n'est pas faite au hasard : initialement, le personnage de Lara Croft devait être un homme, décrit par le designer principal, Toby Gard, comme étant "un type dans un tombeau"³⁸.

Dans un documentaire, issu du DVD bonus de *Tomb Raider Anniversary*, on apprend même que ce personnage masculin avait pour accessoires principaux un chapeau et un fouet. Le manque d'originalité de ce design pousse alors Toby Gard à créer un personnage sortant des sentiers battus, celui d'une femme allant à l'encontre des stéréotypes féminins présents à l'époque dans l'univers des jeux-vidéo. Après plusieurs designs différents, une première protagoniste voit le jour, Laura Cruz, une femme au caractère fort, originaire d'Amérique du Sud, ce à quoi s'oppose Eidos Interactive. La direction demande un nom plus anglophone ainsi qu'une trame de fond puisant ses origines dans la culture britannique³⁹ : Laura Cruz devient alors Lara Croft, et le succès est phénoménal.

On attribue le succès du premier opus de *Tomb Raider* à un savant mélange entre techniques 3D novatrices, immersion complète et l'utilisation d'un personnage principal féminin, véritable révolution dans l'industrie vidéoludique. Les employés de Core Design,

³⁸ <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2006/apr/18/larascreators1>

³⁹ <http://www.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider>

société à l'origine du design de Lara Croft, le disent eux-mêmes : « Le succès phénoménal de Lara ne tient pas seulement à une aventure géniale, d'autres jeux l'ont déjà fait avant. Au cœur de Tomb Raider, il y a une figure féminine source de fantasmes. Chacune de ses courbes provocatrices fait partie à part entière des tombeaux qu'elle pille. Elle possède une arme secrète dans l'industrie du jeu enfin... deux en fait »⁴⁰.

Dans sa version initiale, conçue et modélisée par Core Design, Lara Croft apparaît comme un personnage paradoxal, en raison de l'écart immense entre sa personnalité et son physique. En évoluant dans un monde traditionnellement masculin, celui du jeu d'aventures, des paysages désertiques ou dangereux, et en n'hésitant pas à se servir de ses armes pour se sortir de situations complexes, ce personnage rejette toute forme de domination patriarcale, en évitant les "normes" de la féminité initialement présentes dans les autres jeux-vidéo : ni demoiselle en détresse, ni récompense sexuelle⁴¹ pour un personnage masculin, Lara est une femme allant à l'encontre des caractères stéréotypés de l'univers de jeux-vidéo...

Mais, en termes de rôle, Lara Croft incarne un personnage néanmoins stéréotypé, à mi-chemin entre la femme fatale et la femme forte. Son indépendance d'esprit, son autonomie et sa force de caractère la font automatiquement rentrer dans cette catégorie, et, en parallèle, la sexualisation de son corps et de ses attitudes la fait également pencher vers le rôle de femme fatale. De plus, avec sa poitrine démesurée, ses vêtements sexy, son maquillage et ses cheveux impeccablement coiffés malgré ses aventures, les différentes représentations physiques de Lara Croft au début de la franchise ne traduisent pas cette personnalité de femme forte et indépendante. Afin d'appuyer nos arguments, nous avons étudié le design du personnage dans le premier opus de la série *Tomb Raider*.⁴²

⁴⁰ Lara Croft, *Lethal and Loaded* documentaire (2001) 9"23

⁴¹ Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis, Helen W. Kennedy (2002) p.3

⁴² Voir tableau récapitulatif en Annexe n° 3

Titre du jeu	Année	Silhouette	Visage	Cheveux	Vêtements
<i>Tomb Raider</i>	1996	Taille très fine, épaules très fines, poitrine proéminente.	Nez très fin, yeux très grands, bouche pulpeuse.	Cheveux auburn, détachés.	Débardeur bleu près du corps, sac à dos, short marron, holsters à la taille et aux cuisses, bottines marrons, mitaines noires.

Ce corps de femme irréaliste est bel et bien revendiqué par l'entreprise à l'origine du design de Lara Croft. Les raisons ? Il fallait montrer que ce personnage était, sans ambiguïté, un personnage féminin et la technologie de l'époque ne permettait pas de donner un aspect réaliste à Lara : « À partir du moment où nous avons eu accès à une meilleure technologie, nous avons pu ajouter plus de pièces à Lara, ce qui a permis de la rendre un peu plus réaliste »⁴³ explique Adrien Smith, le directeur des opérations chez Core Design.

Problème de technologie ou non, le fait est que Lara Croft est rapidement devenue un *sex symbol*, bien que virtuel. Sa silhouette devient un sujet de fantasme chez ses fans, occasionnant par la même tout un panel de dérive, du code sur Internet permettant d'enlever tous ses vêtements au film pornographique, où le visage de Lara est superposé sur le corps d'une actrice⁴⁴. De personnage novateur car féminin, Lara devient un objet de désir et le marketing autour de la franchise joue sur cette dimension pour faire vendre le jeu.

⁴³ Lara Croft, Lethal and Loaded documentaire (2001) 12"15

⁴⁴ Lara Croft, Lethal and Loaded documentaire (2001) 29"04 ; 29"19

En termes de jeu, il est également important de souligner quelques détails : Lara Croft est un personnage de type participant. En effet, elle fait avancer l'intrigue par ses interactions avec les autres personnages et ses actions sont toujours utiles, mais peuvent être ratées. Le joueur devra alors recommencer jusqu'à aboutir l'action sur une réussite. Le premier opus de *Tomb Raider* utilise une focalisation de type interne : le joueur ou la joueuse obtient les mêmes informations que Lara au moment où celle-ci les obtient, en récupérant des objets lors de son aventure ou par les scènes de cinématiques.

Nous souhaitons également souligner que le personnage de Lara Croft provoque un véritable effet-personne sur le joueur. En l'incarnant et en contrôlant ses actions, le joueur devient Lara. L'empathie pour le personnage est donc très forte et surtout, un vrai sentiment de confiance et de sympathie se développe pour le joueur envers le personnage. « Lara a quelque chose qui appâte les joueurs comme rien auparavant »⁴⁵. Lara Croft est une véritable héroïne, au cœur d'une fiction vidéoludique, au caractère de femme forte, au physique de femme fatale et qui crée au sein de la communauté des joueurs un véritable consensus.

La culture britannique joue un grand rôle dans l'élaboration du personnage. En effet, comme vu plus haut, c'est sa nationalité et son appartenance à une grande famille britannique qui donne à Lara Croft son indépendance et son éducation. Nous avons cependant trouvé paradoxal la sexualisation physique du personnage, dans le cadre d'une société britannique des années 90 qui soient justement plutôt progressiste. On pourrait voir et analyser ce physique à la fois décomplexé et irréaliste comme une volonté de montrer l'émancipation du personnage ; néanmoins, l'utilité d'un tel physique par rapport à la personnalité de Lara Croft laisse songeur quant aux intentions initiales du studio de création.

2.2.2 Jill Valentine – *Resident Evil*, 1996

Jill Valentine est le deuxième protagoniste jouable du jeu vidéo *Resident Evil* développé par Capcom en 1996. Considérée comme le premier personnage féminin du genre

⁴⁵ Lara Croft, *Lethal and Loaded* documentaire (2001) 9"23

horror/ survival, Jill Valentine fait également partie de la liste des cinquante personnages de jeux-vidéo les plus appréciés de tous les temps⁴⁶ Encensée par la critique des jeux-vidéo, Jill Valentine est, au fil des années et des opus de *Resident Evil*, devenue l'un des visages et noms de la franchise.

Dans le premier opus, *Resident Evil*, le personnage nous est présenté avec son partenaire, Chris Redfield, comme étant une militaire spécialisée. Jill Valentine fait partie de l'équipe Alpha, chargée de partir à la recherche de l'équipe Bravo, une équipe de militaire spécialisée ayant mystérieusement disparue. Dès les premières minutes du jeu, le joueur et Jill Valentine assistent à la mort de son coéquipier. Il nous semble intéressant de souligner que le scénario du personnage de Jill n'est pas le même que si le joueur choisit d'incarner l'autre personnage. Dans le scénario de Jill, Chris a disparu.

Beaucoup expliquent alors que le physique du personnage de Jill Valentine n'a pas été sexualisé en raison de son appartenance à un corps militaire, ce que de nombreux critiques ont souligné et applaudi. Dès sa première sorti, *Resident Evil* est donc félicité pour sa manière réaliste et complexe de représenter les femmes, et leur approche est considérée comme progressiste. Il nous semble important de souligner que Jill est décrite comme étant « un soldat compétent, intelligent et professionnel » : elle n'est pas mise en avant comme étant une « femme forte », et lorsqu'elle est décrite comme étant un « bon militaire », aucun sous-entendu n'est fait pour dire qu'elle serait un bon militaire « pour une femme ». De plus, il est également important de souligner que Jill Valentine développe une relation de confiance et de loyauté avec son partenaire Chris Redfield, et en aucun cas une relation amoureuse.

Jill comme Chris ont été conçus par les créateurs et designers du jeu, Shinji Mikami et Isao Oishi. Mikami a plusieurs fois déclaré son opposition à l'objectification des femmes : « je ne sais pas si je mets l'accent sur les personnages féminins, mais il est certain que quand je les présente, ce ne sont jamais des femmes-objets. Dans certains jeux, les femmes sont des personnages secondaires avec des physiques ridiculement proportionnés. J'évite ce genre d'érotisme évident. Je n'aime pas non plus les personnages féminins qui sont soumises aux personnages masculins, ou qui sont soumises à la situation dans laquelle elles se trouvent. Je n'écrirai jamais un personnage

⁴⁶https://www.gamasutra.com/view/pressreleases/68759/TOP_50_VIDEO_GAME_CHARACTERS_OF_ALL_TIME_ANNOUNCED_inGUINNESS_WORLD_RECORDS_2011_GAMERsquoS_EDITION.php

féminin comme cela. J'écris des personnages féminins qui découvrent leur indépendance durant le processus de jeu, ou qui savent déjà qu'elles sont indépendantes, mais se voient confrontées à toute une série de challenge. »⁴⁷

Force est de constater que le personnage de Jill Valentine correspond parfaitement à cette vision de son créateur. Indépendante, autonome dans son jeu, sur un pied d'égalité avec le second protagoniste homme ; la militaire offre, dès 1996, un tout nouveau type de personnage féminin complexe et réfléchi. Difficile alors de la placer dans une catégorie de rôle stéréotypé, bien que celui de « dernière survivante » nous a paru le rôle le plus judicieux pour décrire Jill. En effet, en se retrouvant seule au début du jeu, assaillie par une menace qui, de très floue et mystérieuse, devient concrète lorsque les morts-vivants arrivent, Jill prend en main ce rôle : elle doit survivre et terminer sa mission et c'est grâce à son intelligence et à sa stratégie qu'elle y parviendra.

Afin de se faire miroir de notre analyse précédente, nous avons décidé de répertorier les caractéristiques physiques du personnage :

Titre du jeu	Année	Silhouette	Visage	Cheveux	Vêtements
<i>Resident Evil</i>	1996	Taille fine, épaules protégées par un veston, peu de poitrine.	Nez fin, yeux grands, bouche fine.	Cheveux bruns, probablement attachés ; deux mèches dépassent sur les côtés du visage.	Béret bleu, tee-shirt bleu près du corps, veston à épaulettes, pantalon de treillis bleu foncé, holsters et ceinture à la taille, bottes rangers bleues foncées, mitaines noires.

⁴⁷ <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/30/shinji-mikami-evil-within-resident-evil>

Comme souligné précédemment par l'intervention de Mikami, le créateur des personnages et de la série *Resident Evil*, Jill fait montre d'un physique adéquat et adapté à son personnage, son métier et l'univers dans lequel elle évolue. Ses vêtements sont ceux d'une militaire en opération, portant la couleur signature qui restera celle du personnage tout au long de la franchise, le bleu. Il est important de souligner que le personnage de Jill n'est à aucun moment sexualisé dans le premier opus de *Resident Evil* : professionnelle et dans une situation de danger, son personnage évolue dans un environnement hostile et se comporte comme quelqu'un enfermée dans une maison pleine de zombies, c'est-à-dire qu'elle cherche à résoudre la situation et à fuir. Réalisme semble donc avoir été le mot d'ordre dans la conception du personnage.

Nous tenions à souligner que, comme Lara Croft, Jill Valentine est un personnage de type participant. Elle fait avancer l'intrigue à la fois par ses actions de détruire des zombies mais aussi par ses interactions avec les autres personnages, qu'elle peut sauver ou aider. En cas d'erreur lors d'une action, le joueur doit recommencer jusqu'à réussir l'action pour faire avancer l'intrigue. Le premier opus de *Resident Evil* utilise une focalisation de type interne : les informations obtenues par le joueur ou la joueuse sont récupérées par Jill et, au moment où celle-ci les obtient, en récupérant des objets lors de son aventure ou par les scènes de cinématiques, l'information est délivrée.

En termes d'effet-personnage, Jill Valentine incarne un rôle double, à la fois effet-personne et effet-prétexte. Tout comme pour Lara Croft, le fait d'incarner Jill dans cette situation de danger créé un vrai lien avec le joueur ; néanmoins, il est intéressant de constater que, en évoluant dans un univers horrifique, Jill devient également effet-prétexte, puisque les incertitudes liées au jeu sont comblées par l'imagination du joueur. En conclusion, Jill Valentine est une héroïne de type dernière survivante, deuxième protagoniste d'un premier opus de type horrifique, au physique réaliste et à l'intelligence militaire, qui a su créer un véritable engouement autour de son personnage.

Nous avons trouvé très intéressante l'analyse du personnage de Jill Valentine par rapport à son aire culturelle d'origine. En effet, elle incarne une femme active, dans un métier traditionnellement masculin, alors même que la société japonaise peine encore de nos jours à proposer un monde du travail égalitaire. De plus, nous avons trouvé intéressant que Jill soit représentée de manière tout à fait réaliste alors même que le surréalisme des physiques féminins est monnaie courante au Japon, où le manga est roi et où les femmes sont presque systématiquement dotées de poitrines opulentes ou de vêtements

suggestifs. L'analyse de ce personnage nous permet donc de montrer une véritable différence entre la société japonaise en termes d'inclusion féminine et l'univers du jeu *Resident Evil* où évolue le personnage de Jill Valentine.

2.3 Analyse comparée des derniers opus de deux séries vidéo-ludiques

2.3.1 Lara Croft – *Shadow of the Tomb Raider*, 2018

À partir de 2006, le personnage de Lara Croft est alors amélioré, notamment au niveau de ses actions et de ses interactions avec les objets. Bien que le corps et le visage de Lara Croft ne cessent d'évoluer au fur et à mesure des nouvelles versions du jeu, nous avons tenu à souligner que le personnage n'est devenu véritablement réaliste qu'à partir de 2013, grâce au reboot de la franchise avec l'opus *Tomb Raider*. La sortie de ce nouvel opus correspond au rachat d'Eidos Interactive par Square Enix, dès l'année 2010.

Désigné non plus désormais comme un jeu d'aventures mais comme un véritable survival, type de jeu où le joueur n'est plus autant en confiance que dans un jeu d'action classique, il s'agit d'un dérivé des jeux d'horreur et des jeux d'action. Véritablement comparable au premier opus de *Resident Evil*, qui appartient au genre horrifique, le survival du reboot de *Tomb Raider* donne la part belle au doute et au mystère. Dans *Shadow of the Tomb Raider*, sorti en 2018, c'est donc une Lara Croft plus jeune, moins expérimentée et beaucoup moins confiante que le joueur incarne, et cela se ressent dans la manière dont le personnage a été conceptualisé.

Le développement du squelette et de la structure musculaire de Lara Croft a été permis grâce aux techniques modernes de motion capture. Cette technique de "capture du mouvement" permet d'enregistrer les mouvements d'une personne dans la réalité, grâce à des capteurs placés sur son corps, afin de les adapter au monde virtuel. Dans cet opus, Lara Croft se déplace donc de façon très réaliste, ses mouvements étant une reproduction de ceux d'une véritable personne. Après son rôle stéréotypé, entre femme forte et femme fatale, des premiers opus, Lara Croft endosse désormais le rôle de dernière survivante. Plus jeune et vulnérable, elle correspond aux critères établis par Carol Clover dans son essai : de force physique inférieure aux dangers qui la menacent, elle parvient à s'en sortir grâce à son ingéniosité et sa volonté de survie.

On remarque également que la tenue vestimentaire du personnage correspond plus à celle d'un personnage évolué dans un milieu hostile et dont le seul but est la survie. Le physique de l'héroïne est également désormais sujet à des changements en fonction de l'environnement dans lequel elle évolue : ses cheveux deviennent sales et poussiéreux après des roulades, ses vêtements sont mouillés lorsqu'elle sort de l'eau etc. Personnage emblématiquement irréaliste à ses débuts, nous allons reprendre notre grille d'analyse visuel afin de souligner les changements qui ont été opérés sur le personnage de Lara Croft.

Titre du jeu	Année	Silhouette	Visage	Cheveux	Vêtements
<i>Shadow of the Tomb Raider</i>	2018	Structure musculaire et squelette plus réalistes que dans toutes les grâce aux techniques de motion capture ; moins fine, plus épaisse et musclée.	Sourcils moins arqués, yeux plus arrondis et maquillés, nez moins fin, bouche moins pulpeuse, visage plus rond.	Cheveux bruns, attachés en queue de cheval mais moins ordonnés.	Débardeur bleu, près du corps, mais sans décolleté ni coupe au-dessus du nombril, plus de sac à dos, pantalon kaki militaire, holsters à droite et matériel d'escalade à gauche, bottines noires et mitaines bleu noir.

Il aura donc fallu attendre près de 17 ans après la première apparition du personnage de Lara Croft pour obtenir un jeu réaliste et surtout cohérent, où les motivations et buts du personnage sont en adéquation avec sa représentation physique. La transition entre Core Design et Crystal Dynamics ainsi que le rachat de Eidos Interactive par Square Enix sont loin d'avoir été des changements anodins dans l'évolution de la représentation du personnage.

Cela montre en effet une véritable envie de hisser à nouveau le personnage de Lara Croft sur le devant de la scène de l'industrie vidéoludique, en soulignant davantage son caractère et sa personnalité de survivante, de femme moderne qui se bat et réussit ses missions malgré les doutes et les difficultés. Le fait d'avoir rebooté la franchise autour d'une Lara Croft plus jeune montre la volonté de moderniser une série de jeux critiquée parfois par son aspect rétrograde, son manque d'originalité et surtout l'absence d'histoire véritable autour de l'héroïne principale.

En termes de jeu, nous remarquons que Lara est toujours un personnage de type participant. Le joueur écrit l'histoire de Lara Croft, en vivant avec elle ses aventures initiatiques. La focalisation reste de type interne, puisque l'histoire se déroule devant les yeux du joueur ou de la joueuse en même temps que l'héroïne et la prise d'informations reste similaire à l'opus précédent.

Comme souligné plus haut, le personnage de Lara Croft continue d'avoir un effet-personne extrêmement puissant pour les joueurs. L'empathie pour le personnage est encore plus importante que pour le premier opus de la série, puisque Lara évoque un sentiment de pathos auprès du joueur : plus jeune et donc plus vulnérable, il est désormais du ressort du joueur de protéger son personnage, moins expérimenté.

Nous souhaitons également souligner le fait que l'évolution de Lara Croft, autant visuelle qu'en terme de rôle incarné à l'écran, correspond largement à la dénonciation du milieu du gaming comme étant sexiste, mais également à la quatrième vague de féminisme en Europe. Cette vague correspond notamment à l'émergence d'un féminisme numérique, à travers les médias et réseaux sociaux.

La figure la plus emblématique de cette quatrième vague de féminisme est... une journaliste et auteure britannique, Kira Cochrane⁴⁸. Longtemps critiquée, toujours

⁴⁸ <https://www.theguardian.com/world/2013/dec/10/fourth-wave-feminism-rebel-women>

admiration, il nous semble désormais évident que les concepteurs de la franchise Tomb Raider aient finalement décidé d'embrasser l'entièreté de ce qui constitue la force de Lara Croft : une femme indépendante, autonome, mais complexe car vulnérable et au cœur d'une initiation perpétuelle. Celle qui était admirée comme un sex-symbol à la sortie du premier opus de Tomb Raider devient désormais un symbole de féminisme et d'empowerment pour les joueuses, ainsi qu'un exemple concret de ce peut être personnage féminin, au croisement de différents types de rôles.

2.3.2 Jill Valentine – *Resident Evil 5*, 2009

Au fur et à mesure des opus de Resident Evil, une tendance inverse à celle de Tomb Raider émerge. Le personnage de Jill Valentine a subi de nombreux changements à partir de 2002, puisque son design s'inspire désormais d'une personne réelle, la mannequin et actrice Julia Voth⁴⁹.

Bien que n'apparaissant pas dans tous les opus suivants de la série, Jill Valentine reste le visage de la série et réapparaît donc régulièrement dans les épisodes. Alors que dans le cas de Lara Croft, le design est resté globalement similaire tout en évoluant progressivement, force est de constater que les efforts ont été placés dans le sens contraire dans le cas de la franchise Resident Evil. À partir du moment où le physique du personnage a été inspiré d'une personne réelle, Jill est devenue de moins en moins réaliste, afin de correspondre à un idéal plus kawai⁵⁰, c'est-à-dire mignon.

Cependant, comme cité précédemment, Mikami, créateur de la série, s'est toujours fortement opposé à l'objectivation. Comment donc expliquer le changement de direction artistique qui semblait inéluctablement s'opérer ? Tout simplement car les opus suivants où est apparue Jill Valentine n'ont pas été créés ou en tous cas dirigés par Mikami.

Ainsi, au fur et à mesure des opus, les vêtements de Jill sont devenus plus échancrés, courts ou près du corps, sexualisant peu à peu le personnage jusqu'au point où elle a fini

⁴⁹ <https://www.imdb.com/name/nm2972478/>

⁵⁰ *Biohazard Official Navigation Book 2002*, p.7

par être citée comme un personnage sex symbol⁵¹, aussi bien dans sa propre série que par rapport à d'autres personnages féminins de jeux concurrents⁵². Son corps, auparavant réaliste, musclé, devient de plus en plus irréaliste ; ses vêtements mettent plus ses courbes féminines en avant que sa musculature et, élément aussi surprenant que cela puisse paraître aux vues de son métier de militaire, elle ne porte plus ni épaulette, ni gilet pare-balles, ni protection. De brune, le personnage devient blond platine, ses cheveux sont plus longs, sa peau plus claire...

Jill Valentine serait-elle devenue une de ces amazones stéréotypées ? C'est à croire que oui : celle qui, auparavant, était convenablement équipée pour une mission dangereuse (rappelons-nous la présence de son holster et de son matériel d'escalade) se balade alternativement en jupe et bustier ou en combinaison latex.

Titre du jeu	Année	Silhouette	Visage	Cheveux	Vêtements
Resident Evil 5	2009	Longue, élancée, poitrine plus imposante, corps moins musculeux et plus fin.	Nez fin, bouche fine, yeux en amande. Sourcils froncés.	Blond, attachés en queue de cheval basse, quelques mèches autour du visage.	Combinaison moulante, près du corps, échancrée au niveau de la poitrine. Présence du contrôleur mental du personnage entre ses deux clavicules et au-dessus de la poitrine ; de nombreux empiècements décorent la combinaison. Présence de lanières en cuir et holsters au niveau des cuisses.

⁵¹ <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/top-5-with-lisa-foiles/2647-Top-5-Hottest-Blonde-Chicks>

⁵² <https://www.complex.com/pop-culture/2012/06/the-50-hottest-video-game-characters/jill-valentine>

Néanmoins, les plus tatillons rétorqueront que ces changements de design correspondent à une évolution dans l'histoire du personnage : en effet, à partir l'opus numéro 5 de Resident Evil, Jill Valentine n'est plus la militaire loyale que les joueurs ont pu rencontrer en 1996. Capturée par les héritiers de la mystérieuse et dangereuse Umbrella Corporation, à l'origine du scénario catastrophe du premier opus, Jill Valentine a été modifiée génétiquement et se trouve surtout être contrôlée mentalement par les ennemis de nos héros.

Ainsi, les développeurs et designers du jeu ont justifié la tenue et l'évolution visuelle du personnage comme étant le reflet des expériences scientifiques dont elle a été victime : ses cheveux sont donc devenus blonds, sa peau est donc devenue plus pâle et sa combinaison en latex se trouve être une « armure de combat », adaptée aux expérimentations. Si tant est que ces explications puissent être acceptées comme « nécessaires » au développement du personnage, il est important de souligner que certains choix graphiques ont également été faits dans le but de sexualiser ou, en tous cas, de rendre le personnage plus « sexy »⁵³.

Il nous semble cependant nécessaire de souligner un élément nous paraissant crucial : en fait de Jill Valentine un personnage désormais contrôlé mentalement par l'ennemi, au point de justifier d'une métamorphose physique, le studio de création à l'origine de Resident Evil 5 joue entièrement le jeu de l'objectification de la femme. Ce personnage, auparavant de type « dernière survivante » tout en ayant des capacités spécifiques qui en faisaient sa qualité et sa complexité, s'est vue tellement objectifiée par les producteurs que son rôle consiste à être un objet aux mains des antagonistes du jeu. En termes de méta-jeu, cela prouve que la volonté n'est clairement pas à l'empowerment ni des joueuses, ni des personnages féminins, puisque leur objectification physique va de pair avec une objectification de rôle.

De plus, en termes de jeu, nous remarquons que Jill est devenue un personnage challenger. Cela ne modifie que très peu son impact sur le scénario, puisqu'il s'agit d'un personnage essentiel pour faire avancer l'intrigue. En effet, elle en permet la complexification certaine puisqu'elle pose le dilemme au joueur, qui incarne alors son ancien partenaire Chris Redfield, de devoir l'affronter, la neutraliser ou l'aider.

⁵³ Capcom, *The Art of Resident Evil 5*, 2010, p.32

Néanmoins, Jill n'est plus le personnage principal, le joueur n'a plus le choix de l'incarner ou non, ce qui la relègue malheureusement au rang de personnage secondaire.

De plus, Jill est désormais aux antipodes de ce mélange particulier d'effet-personne et d'effet-prétexte qu'elle incarnait dans le premier opus. Désormais personnage secondaire et challenger, elle incarne un effet-personnage sensiblement similaire à celui de l'effet-personnel : elle sert au bon déroulement de l'intrigue, à amener le joueur ou la joueuse là où il ou elle doit aller, sans créer un imaginaire ou une sympathie.

Nous trouvons donc extrêmement regrettable cette évolution du personnage qui, indépendant, autonome et complexe, est, dans cet opus, relégué au rang de marionnette de l'intrigue, en plus d'être sexualisée et objectivée par sa représentation visuelle. Néanmoins, nous remarquons que cette évolution visuelle et en termes de rôle, miroir inversé de l'évolution du personnage de Lara Croft, correspond largement aux stéréotypes de personnages féminins que l'on trouve dans la fiction japonaise, c'est-à-dire principalement dans l'univers manga. Bien que l'utilisation de personnages kawai ne soit pas systématiquement synonyme de sexisme, elle contribue à alimenter un milieu source de fantasmes et d'objectivation et des corps et des mentalités féminines.

Conclusion

L'écriture de ce mémoire de recherche nous aura permis de faire émerger deux grandes tendances pour les jeux analysés dans notre corpus. L'une d'elle est celle de l'évolution progressiste en termes de représentation visuelle et de rôle pour la série *Tomb Raider* et le personnage de Lara Croft. L'autre est, au contraire, une forme de régression, avec une objectification du corps et du rôle du personnage féminin de Jill Valentine au fur et à mesure des jeux pour la série *Resident Evil*.

Comme nous l'avons montré dans notre seconde partie, cette objectification passe aussi bien par la représentation visuelle, le design du protagoniste, que par sa perte d'importance dans la diégèse et dans son interaction avec les autres personnages. Auparavant personnage principale et contrôlable par les joueurs et joueuses, Jill Valentine est devenue secondaire, tandis même que Lara Croft continuait d'évoluer en tant que protagoniste principal et comme figure d'*empowerment* féminin.

Des analogies avec l'aire culturelle et la société dont ces deux jeux sont originaires ont pu être faites ; l'émancipation progressive de Lara Croft vis-à-vis de ses exigences en tant que *sex symbol*, le reboot de la série avec un personnage plus jeune et en proie à des aventures initiatiques ainsi que l'importance continue accordée au personnage comme une héroïne à part entière ont permis de faire de *Tomb Raider* une série de jeu intelligente, progressiste et féministe. Véritable miroir de la quatrième vague de féminisme, la série ne cesse d'évoluer en ce sens⁵⁴.

Par opposition, nous avons pu souligner que la série *Resident Evil* avait pris le chemin inverse, celui de la régression en termes d'autonomie, de représentativité et de réalisme de son personnage phare, Jill Valentine. En affirmant vouloir la rendre plus mignonne, correspondant plus à des attentes et stéréotypes de la vision de la femme au Japon, les producteurs du jeu n'ont eu de cesse de faire se décrédibiliser un personnage auparavant novateur et précurseur.

Nous tenons donc à souligner que la culture du genre, la vision du genre dans les cultures britannique et japonaise, semblent bel et bien avoir une véritable influence dans

⁵⁴<https://www.forbes.com/sites/carolpinchfsky/2013/03/12/a-feminist-reviews-tomb-raiders-lara-croft/#6e365cfc5d92>

le développement et l'évolution des personnages féminins au sein de franchises vidéoludique.

Ce qui nous a cependant frappé, c'est à quel point dans la phase de création de ces personnages et de ces séries, la culture nationale du genre ne semble pas avoir eu de prise sur Lara Croft ou Jill Valentine ; en effet, comme nous avons tenu à le souligner dans le développement de notre seconde partie, le personnage le plus stéréotypé et objectifié n'était pas celui auquel on se serait attendu de prime abord, puisqu'il s'agissait du personnage britannique, développé par une entreprise britannique.

Néanmoins, force est de constater que dans l'évolution et le développement des personnages, la culture nationale du genre a bien repris ses « droits » sur les jeux-vidéo, en y imposant des exigences et standards irréalistes dans le cas du jeu japonais *Resident Evil*, pour satisfaire une audience visée principalement comme masculine, ce qui n'était pas le cas à la sortie du premier épisode de la franchise.

Nous aurions souhaité pouvoir poursuivre cette analyse en questionnant l'existence d'une méta-culture, qui primerait sur les aires culturelles d'origine des jeux-vidéo, qui serait une culture spécifique et intrinsèque aux jeux-vidéo.

Pour ce faire, nous souhaitions interroger des professionnels de l'industrie vidéoludique, autant en Grande-Bretagne qu'au Japon, ainsi que des gameurs et gameuses, afin de recueillir leurs impressions et leurs analyses des jeux de notre corpus. Manquant à la fois de temps, de moyens et surtout de personnes-ressources pouvant nous aider et nous mettre en contact avec les cibles adéquates, nous avons préféré mettre de côté cette partie, pour nous concentrer sur le matériel que nous pouvions avoir.

Néanmoins, ayant particulièrement apprécié procéder à ce travail de recherches, nous serions ravis de pouvoir le perfectionner et le perpétuer lors de recherches ultérieures, afin d'interroger l'importance de l'influence de l'aire culturelle vis-à-vis d'une potentielle culture du gaming dans la création des personnages féminins voire, éventuellement, de la place des femmes dans l'industrie du jeu-vidéo.

Bibliographie

Arai, Misako, Lechevalier, Sébastien, « Japon : évaluation des politiques en faveur de l'égalité hommes-femmes au travail », *Problèmes Économiques* (n° 2854), 2004.

Auerbach, Nina, and U. C. Knopflemacher, *Forbidden Journeys: Fairy Tales and Fantasies by Victorian Women Writers*, Chicago: University of Chicago Press, 1992.

Chizuko, Ueno, « Soumises, dit-on... », *L'Histoire* (n° 333), 2008.

Clover, Carol, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton University Press, 1993.

Clute, John, and John Grant. *The Encyclopedia of Fantasy*, London: Orbit, 1997.

Dickerman, Charles, Christensen, Jeff et Beatriz Kerl-Mcclain, Stella, *Big Breast and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games*, *Journal of Creativity in Mental Health*, vol. 3, 2008

Duby, Georges et Perrot Michelle (dir.), *Histoire des femmes en Occident*, Tempus, 2002.

Eco, Umberto, *Lector in Fabula*, 1979.

Filmer, Kath, *The Fiction of C.S Lewis*, Palgrave Macmillan UK, 1996.

Finke, Laurie A. *Women's Writing in English: Medieval England*. London: Longman, 1999.

Genette, Gérard, *Figures III*, Poétique, 1972.

Greimas, Julien, *Sémiotique : dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, 1979.

Johns, Susan, "Power and portrayal", in Johns, Susan M. (ed.), *Noblewomen, aristocracy, and power in the twelfth-century Anglo-Norman realm*, Manchester New York: Manchester University Press, 2003.

Lebra, Takie Sugiyama, *Japanese women: constraint and fulfillment*, Honolulu, HI: University of Hawaii Press, 1985.

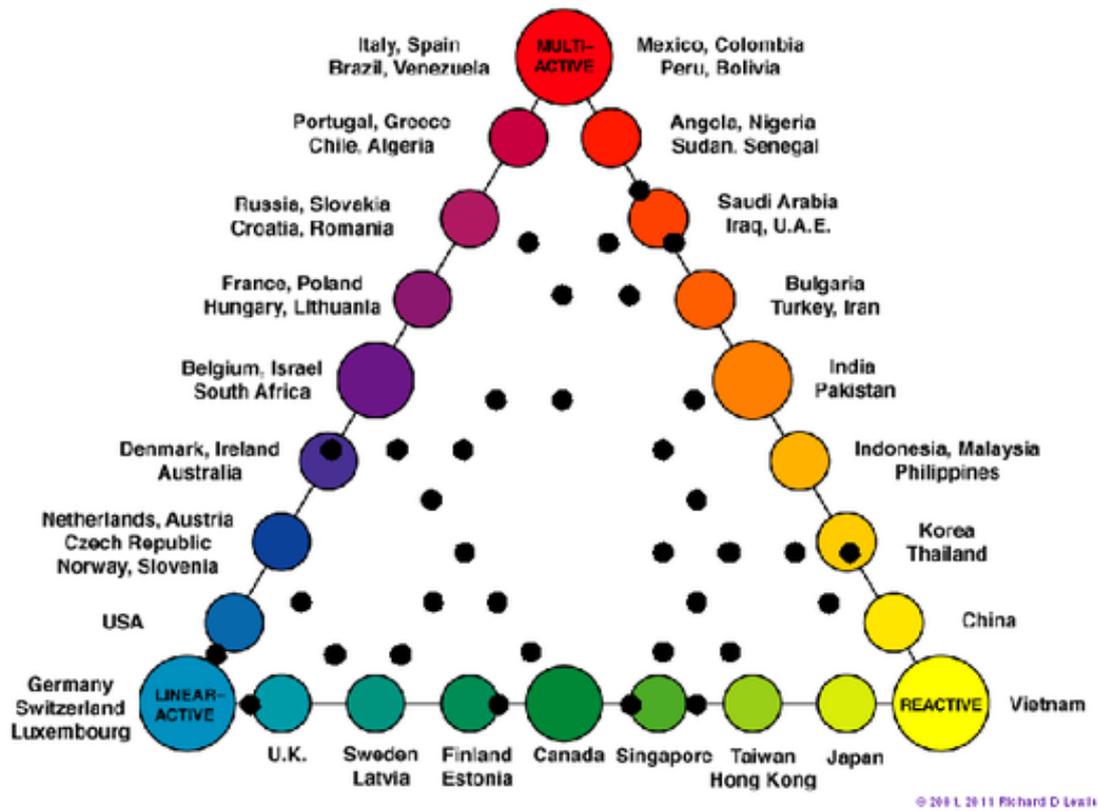
Lignon, Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Presses universitaires du Midi, 2015

Madigan, Jamie, *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*, Rowman & Littlefield Publishers, 2019

- Manlove, Colin, *The Fantasy Literature of England*, New York: St. Martin's Press, 1999.
- McGonigal, Jane, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Vintage, 2012.
- Molony, Barbara, *Women's Rights, Feminism, and Suffragism in Japan, 1870-1925*, *The Pacific Historical Review*, 2000.
- Polack, Gillian, *Once and Future: Medieval and Modern Arthurian Literature*, The Arthurian Association of Australia, Occasional Papers Volume 1, 2000
- Puel, Hugues « La réalité de l'entreprise japonaise », *Sciences humaines* (n°84), 1998.
- Tavernor, Rachel, *Sisterhood and after: first oral history archive of the UK Women's Liberation Movement*, University of Sussex. 2015.
- Thomas, Janet, *Women and Capitalism: Oppression or Emancipation? A Review Article*. *Comparative Studies in Society and History*, 30, p. 534-549, 1988.
- Wroath, John, *Until They Are Seven, The Origins of Women's Legal Rights*, Waterside Press, 2008.

Annexes

Annexe n° 1, le modèle de Lewis :



Annexe n° 2, tableau récapitulatif des différentes ères japonaises :

Époque de Nara	Époque de Heian	Époque de Kamakura	Époque Nanboku-chō	Époque de Sengoku	Époque Azuchi Momoyama	Époque d'Edo	Ère Meiji	Ère Taisho	Ère Showa	État du Japon
environ 710-784	environ 784-1192	environ 1192-1333	environ 1333-1394	environ 1394-1603	1573-1603	1603-1868	1868-1912	1912-1945	1926-1945	1945-Présent

Annexe n° 3, tableau récapitulatif des analyses visuelles :

Titre du jeu	Année	Silhouette	Visage	Cheveux	Vêtements
<i>Tomb Raider</i>	1996	Taille très fine, épaules très fines, poitrine proéminente.	Nez très fin, yeux très grands, bouche pulpeuse.	Cheveux auburn, détachés.	Débardeur bleu près du corps, sac à dos, short marron, holsters à la taille et aux cuisses, bottines marrons, mitaines noires.
<i>Resident Evil</i>	1996	Taille fine, épaules protégées par un veston, peu de poitrine.	Nez fin, yeux grands, bouche fine.	Cheveux bruns, probablement attachés ; deux mèches dépassent sur les côtés du visage.	Béret bleu, tee-shirt bleu près du corps, veston à épauettes, pantalon de treillis bleu foncé, holsters et ceinture à la taille, bottes rangers bleues foncées, mitaines noires.
<i>Shadow of the Tomb</i>	2018	Structure musculaire	Sourcils moins	Cheveux bruns,	Débardeur bleu, près du

<i>Raider</i>		et squelette plus réalistes que dans toutes les grâce aux techniques de motion capture ; moins fine, plus épaisse et musclée.	arqués, yeux plus arrondis et maquillés, nez moins fin, bouche moins pulpeuse, visage plus rond.	attachés en queue de cheval mais moins ordonnés.	corps, mais sans décolleté ni coupe au-dessus du nombril, plus de sac à dos, pantalon kaki militaire, holsters à droite et matériel d'escalade à gauche, bottines noires et mitaines bleu noir.
<i>Resident Evil 5</i>	2009	Longue, élancée, poitrine plus imposante, corps moins musculeux et plus fin.	Nez fin, bouche fine, yeux en amande. Sourcils froncés.	Blond, attachés en queue de cheval basse, quelques mèches autour du visage.	Combinaison moulante, près du corps, échancrée au niveau de la poitrine. Présence du contrôleur mental du personnage entre ses deux clavicules et au-dessus de la poitrine ; de nombreux empiècements

					décorent la combinaison. Présence de lanières en cuir et holsters au niveau des cuisses.
--	--	--	--	--	---