
Héroïnes et héros à égalité? Le cas de la construction du genre dans les jeux vidéo nordiques

Valentine Royaux*¹

¹Mondes germaniques et nord-européens – université de Strasbourg : EA1341 – France

Résumé

Le jeu vidéo apparaît souvent comme un média proposant des stéréotypes sexistes en ce qui concerne la construction de ses personnages. Face à cette image, des créateurs de jeux ont souhaité remédier à cela en proposant des représentations des genres plus égalitaires, plus diversifiées que ce qui était alors mis en avant dans le domaine vidéo-ludique. Parmi eux, des créateurs se trouvant en Suède et en Finlande – les pays fournissant le plus d'œuvres vidéo-ludiques au monde avec les Japon et les États-Unis – semblent s'inscrire dans ce courant, voir même pourraient être à l'origine de ce mouvement. De plus, ces studios sont basés dans des états qui sont souvent présentés comme les plus égalitaires du monde, ou tout du moins se présentant comme tel. Car cette étiquette peut parfois s'avérer être relative.

Au travers d'exemples de personnages représentatifs issus de jeux nordiques créés entre 2008 et 2018 – *Mirror's Edge* du studio DICE (2008), *Trine* du studio Frozenbyte (2009) et *Through the woods* du studio Antagonist (2016) – je propose d'étudier la singularité des personnages proposés. Pour ne citer qu'elle, l'héroïne de *Mirror's Edge*, Faith Connor, a été construite en opposition à la célèbre figure de Lara Croft, héroïne sexualisée à outrance dans les jeux la mettant en scène. Contrairement à cette dernière, Faith n'apparaît pas dénudée ou avec des formes irréalistes, elle est une femme athlétique, non-sexualisée et ses créateurs ne cherchent pas, de part la réalisation de leur jeu, à en faire un objet de fantasme.

En outre, ces studios nordiques proposent-ils des représentations des genres en accord avec l'image d'égalité qui leur est accolée ? Une analyse de ces protagonistes permettra de mettre en avant les différentes nuances qui résident en chacun d'eux, à l'image des questions autour de l'égalité au sein des pays nordiques.

Mots-Clés: Genre, Représentation, Construction, Jeux vidéo, Nordique, Scandinave

*Intervenant