## LARA, ZELDA, SAMUS,IITROP SEXY

LE 1 AVRIL 2011 DENIS COLOMBI (UNE HEURE DE PEINE)

Des poitrines à faire craquer le moindre corset, des hanches démesurées: les héroïnes des jeux vidéo ont plus d'un atout pour faire craquer les gamers. Et ces derniers ne sont pas complètement étrangers à l'érotisation de ces personnages.

Sur le blog Sociological Images, un post s'intéresse à **l'inflation poitrinaire de certaines héroïnes de jeux vidéo** (pour voir l'image, cliquez sur "lire la suite", bande de pervers). On pourrait en conclure à un sexisme très fort dans les jeux vidéo. Mais alors comment expliquer que ce même univers ait pu fournir quelques exemples d'héroïnes féminines beaucoup plus "positives"? Pour le comprendre, il faut se pencher sur l'organisation du marché (attention : ce qui est après le saut est *No Safe for Work* comme disent les anglosaxons).



Si l'image ci-dessus peut avoir quelque chose de frappant, je doute pour autant qu'elle représente une transformation récente ou même une simple évolution dans le (plus si) petit univers des jeux vidéo. La mise en avant de personnages féminins plus ou moins sexualisés n'est pas franchement nouvelle, et pourrait être considérée en la matière comme une tendance lourde. Il faudrait sans doute faire quelques statistiques, objectiver un peu tout cela, mais reconnaissons qu'il y a peu d'indices qui laissent à penser que ce soit là un phénomène récent.

On pourrait donc penser que le monde des jeux vidéo est un univers sexiste où le corps des femmes est exploité afin de séduire une audience que l'on suppose à la fois masculine et hétérosexuelle – les sociologues américains parlent d'hétéronormativité, une notion plus rare dans la littérature française (et c'est bien dommage). Mais quand on y pense, les jeux vidéo mettent également en avant des personnages féminins forts, assez éloignés des stéréotypes de passivité trop souvent attachés aux femmes. Il y a certes un bon lot de princesses à sauver, mais même des "enlevées" professionnelles comme Peach ou Zelda ont pu être mises en scène de façon plus "musclée": dans la série des *Super Smash Bros* , par exemple, elles maravent grave des tronches.



Évidemment, Peach ne nous épargne pas la rositude et les poses stéréotypes – jusqu'aux coups de poêle à frire assénés sur la tête de l'adversaire... Zelda a aussi tendance à prendre une place de plus en plus active dans sa série : de simple "objet à sauver à la fin du palais" dans les premiers, elle est devenue guide du héros (travestie, certes, en homme) dans *Ocarina of Time* ou chef d'un bateau pirate qui ne s'en laisse pas compter dans *The Wind Waker*.

Mais d'autres personnages évitent même ces stéréotypes. L'exemple le plus fameux est celui de Lara Croft : une archéologue qui crapahute joyeusement dans la jungle, flingue des espèces en voie de disparition à tout-va, court, saute, résout des énigmes, et renverrait volontiers Indiana Jones au rang de petit rigolo avec un fouet. On me dira qu'elle porte un mini-short et a une poitrine généreuse. Certes. Mais le mini-short peut sans doute se justifier quand on se balade dans des zones tropicales. Et vus les stéréotypes attachés aux femmes poitrinairement avantagées, le fait que le joueur ne la contrôle ni pour se dégoter un mec, ni pour choisir une trente-sixième paire de talons aiguilles, c'est déjà pas mal.

## L'attente d'une représentation sexualisée

Sans doute certains lecteurs se disent-ils, à ce stade, que je délire : considérer Lara Croft comme un personnage féministe ! Pourtant, dans le cadre du jeu, elle en a certains aspects. Dans le cadre du jeu. C'est ça qui est important. Parce que lorsque les médias mainstream se sont penchés (massivement qui plus est) sur le personnage, c'est ce genre d'images qui ont été utilisées et diffusées :



Voici une Lara Croft ramenée au statut de simple mannequin de mode. Si les médias mainstream ont été très intéressés par le physique du personnage, ils ont été beaucoup moins empressés de se souvenir que pour être archéologue, il faut en avoir dans le ciboulot. Plus encore, l'attitude donnée au personnage dans ces représentations est beaucoup plus "sensible", ici (première image) avec un petit côté craintif : exit, donc, le côté

Pour m'en référer toujours à Howard Becker et à ses mondes de l'art, pour sortir du monde du jeu vidéo et s'intégrer à celui des médias de plus grandes audiences – le premier *Tomb Raider* date de 1997 rappelons-le – il a fallut se plier aux conventions de ceux-ci, aux règles et aux attendus de ceux qui peuvent contrôler l'accès des biens culturels à un public plus large: journalistes, presse, etc. Et ceux-ci ont été attirés et ont diffusé des images respectant les canons de la photo de mode et de la présentation sexualisée des femmes dans la presse, y compris la passivité des attitudes. Première leçon donc : l'exploitation du corps des femmes à des fins promotionnelles n'a pas à voir seulement avec une force "naturelle" de la sexualité sur les comportements d'achat, mais sur l'existence d'une structure et d'un système d'attentes de telles représentations dans le marché des biens culturels.

### Dora et Samus, icônes féministes du jeu vidéo ?



Ce n'est pas le cas seulement pour Lara Croft. Pensons

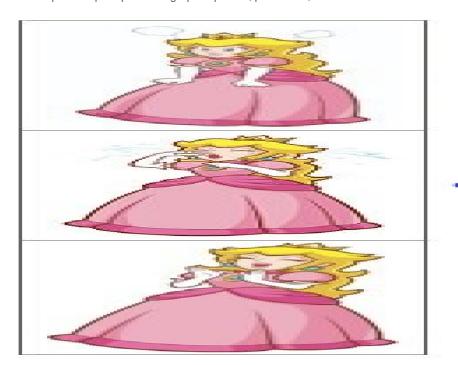
au personnage de Dora l'exploratrice. Certes la série peut sembler irritante d'un point de vue adulte avec son univers sucré, ses chansons simplistes et sa façon de s'adresser au spectateur. Il n'en reste pas moins que c'est l'un des seuls personnages féminins destinés aux enfants qui ne soit pas ultra-féminisé: pas de talons hauts, pas de petites jupes ou de piercing au nombril, pas d'intérêt pour la mode et les frivolités, mais un look adapté à son activité principale – l'exploration – dans laquelle elle n'a rien à envier aux hommes. Franchement, à choisir entre ça et certaines autres séries, je sais ce que je préférerais que mes futures filles regardent... (de toutes façons, je leur lirai *La Huitième Fille* de Pratchett, elles apprendront vite). Pourtant, combien de fois les médias ont-ils mis l'accent sur ce côté finalement assez féministe de Dora? Une fois de plus, ce sont les jouets et les autres produits dérivés qui, pour attirer l'attention, ont dû se plier aux normes du sexisme.

Mais on peut aller plus loin. Regardons donc ce qui arrive à une autre héroïne du monde des jeux vidéo, pour le coup beaucoup plus ancienne que Lara Croft : j'ai nommé Samus Aran, héroïne de la série *Metroid*, peut-être l'une des figures les plus anciennement féministes en la matière.

Samus est une chasseuse de prime de l'espace qui met régulièrement ses services à disposition d'un gouvernement galactique en lutte contre les inquiétants Pirates de l'espace et une race extraterrestre – les metroids – à exploiter à des fins militaires quand Samus serait plutôt prête à se débarrasser de cette menace. On le voit, on est très loin de **Léa Passion** "Talons Aiguilles". D'ailleurs son apparence ne laisse aucun doute là-dessus : Samus n'est pas là pour la gaudriole. Voyez plutôt.



La série, d'ailleurs, s'abstient généralement de jouer sur la féminité de son héroïne. Celle-ci constituait une surprise dans le premier épisode de la série (sur NES), le joueur ne découvrant que dans une séquence finale où il fallait avancer sans l'armure, que le personnage qu'il contrôlait depuis le début était en fait une femme – ce qui interrogeait de façon très intéressante nos présupposés en la matière, puisque nous avons en effet tendance à penser qu'un personnage principal est, par défaut, un homme.



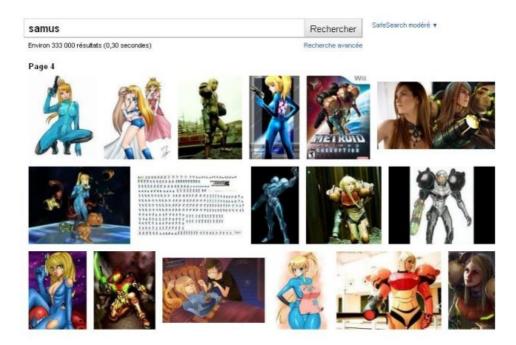
Mais par la suite, il n'a pas été question de mettre en scène de façon caricaturale sa féminité : certains personnages l'appellent affectueusement "young lady" ou "princess" sans que cela ne conduise à une dévalorisation puisqu'on la voit parler d'égale à égal avec eux, voire avec une position supérieure ; on ne lui a pas adjoint un petit copain ou un amoureux pour qui elle serait prête à sacrifier sa vie de chasseuse de prime et son indépendance ; dans tous les épisodes, elle est le moteur de l'action et se caractérise par son sang-froid et son courage, et non par des émotions "hy stériques" (ce que Nintendo avait pourtant fait dans Super Princess Peach où les émotions de celles-ci, comme sa tendance à pleurer, étaient ses armes).

Certes, on me dira que, dans les premiers épisodes (en gros avant le passage à la 3D), Samus apparaissait **en bikini** dans les génériques de fin, pour peu que le joueur réalise certains objectifs (comme parvenir à la fin dans un temps donné), ce qui pouvait laisser penser qu'elle était une "récompense". Mais c'est assez secondaire par rapport à l'ensemble de la série. Et il faut remettre les choses dans leur contexte : je me souviens avoir toujours eu, à l'époque, une vraie attente vis-à-vis des scènes finales des jeux, espérant y voir, comme récompense, des images d'une qualité graphique supérieure à

# Les joueurs, "loin d'être les consommateurs passifs d'une imagerie venus d'en haut", contribuent activement à la sexualisation des héroïnes

Mais ce personnage a fait l'objet de réappropriation de la part des joueurs. En **tapant** "Samus Aran" sous Google Images, on peut en voir un exemple très concret.

Bon nombre des résultats sont des "fan-art", c'est-à-dire dans le jargon de la pop-culture, des dessins réalisés par des fans dans une perspective à la fois d'hommage et d'appropriation – les personnages pouvant être mis en scène dans des situations qui n'existent pas dans les œuvres originales. Concernant Samus, ceux-ci sont assez parlant. Reprenant parfois le personnage **version "zero suit"** (sans armure) tel qu'il apparaît à la fin de *Samus Zero Mission* (remake sur GameBoy Advance du premier jeu sur NES) et dans *Super Smash Bros Brawl*, parfois avec son armure, beaucoup de ces fan-art consistent en des "féminisations" d'une héroïne visiblement insuffisamment stéréotypé" au goût des joueurs. Qu'on en juge :



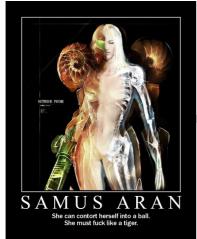
On retrouve, comme chez Lara Croft, la même adaptation des poses des mannequins, identifiées comme typiquement féminines. Au visage souvent austère et grave que présente Samus dans la plupart des épisodes – il s'agit d'une orpheline qui consacre sa vie au combat et à la violence, elle n'a de toute évidence que peu l'occasion de se bidonner franchement – est substitué un air beaucoup plus avenant et séducteur, recherchant visiblement le regard d'un spectateur, probablement masculin. D'autres images transforment certaines de ses caractéristiques les plus guerrières en arguments érotiques :

#### TOP 20 : La fille la plus sexy du jeux vidéo #20

Bon apres pas mal de débàcle je reconstruit mon article....
Je disais donc que 2011 etait marqué par le signe de la luxure et de la débauche selon Britney et rappelons nous aussi qu'il ne reste qu'une seule année avant 2012 !! Faut en profité et je m'exécute avec ce superbe Top 20 qui commence par le numero 20

souvent caché derrière une armure on a pendant tres longtemps jamais su que sous la bete de puissance il y avait une femme. Et qui plus est une femme tres sexy! En tout cas depuis Other M demier épisode sortie en date, la belle a regagner des Couleur plus humaine et sensible, samus nous se montre sous un autre angle et s'embelie par la meme occasion





Pour les ignares qui n'ont jamais joué à un *Metroid*, il

faut savoir que l'armure de Samus lui permet de se réduire en boule ("morphball" dans le jeu) et ainsi d'accéder à des lieux difficiles d'accès ou de déposer des bombes dévastatrices. Ici, c'est juste une occasion de spéculer sur sa vie sexuelle. D'autres choses existent avec son armure, qui se trouve elle aussi pouvoir être sexualisée.

D'autres représentations sont plus radicales encore dans la sexualisation – et je n'ai pas voulu aller voir ce qui se passe sur des sites plus particulièrement pornographiques... En se tenant à une simple recherche sur Google, on trouve déjà plusieurs situations où elle apparaît attachée et ligotée (un parallèle à faire avec Fantômette ?).

Ce dernier cas est particulièrement éclairant. Samus apparaît incontestablement comme un personnage féminin fort, ayant même des caractères généralement attribués au masculin (le courage, la détermination, un certain refus des règles, une forte indépendance). Par certains aspects, on pourrait la juger comme "dominante". Mais ce n'est apparemment pas cet aspect qui est érotisée. Au contraire, c'est précisément par une re-féminisation, une "mise à sa place" en d'autres termes, que les "fans" (je mets les guillemets parce que je trouve ce traitement d'un aussi beau personnage très décevant) se la réapproprient. Pour qu'elle puisse être classée parmi les "héroïnes les plus sexy", il faut qu'elle soit attachée : une femme ne peut pas être active et sexy à la fois...

Voilà donc une deuxième leçon : la sexualisation des héroïnes n'est pas seulement le fait des producteurs de jeux vidéo ou des médias qui les entourent, mais également du public lui-même et de la façon dont il reçoit les biens qui lui sont proposés.

### Publicité: des formes pour hameçonner

Essayons maintenant de répondre à cette question : pourquoi utiliser la sexualité (celle des femmes donc) pour vendre des jeux vidéo ? Sur Sociological Images, l'explication est la

suivante : c'est un moyen d'attirer le regard dans le flux continu de publicité que reçoit chaque jour le spectateur moyen. C'est donc la concurrence entre les différents produits – et la structure du marché – qui explique ce recours au sexe. Mais voilà : pourquoi recourir à cela et pas à autre chose ? Pourquoi ce choix particulier ? On pourrait passer par l'humour, par la violence – j'avais déjà analysé l'utilisation de la violence dans les jeux vidéo – ou autre chose.

Pour le comprendre, je pense qu'il faut regarder le marché du jeu vidéo d'un œil sociologique. Cela signifie qu'il ne faut pas penser le marché comme la simple rencontre d'un offreur et d'un demandeur le temps d'un échange – ou ici la tentative de séduction d'un acheteur isolé par l'usage d'une imagerie sexuelle – mais tenir compte des relations qui peuvent exister entre les différents offreurs d'un côté, les différents demandeurs de l'autre, et entre les uns et les autres. Sur le marché du jeu vidéo, les biens font l'objet, une fois distribués, d'une intense circulation entre demandeurs. Ils sont objets de discussions et supports de relations : on joue ensemble, on se rassemble entre fans, on discute. Ces relations contribuent à reconstruire sans cesse le sens des biens : comme ces relations se sont historiquement d'abord établies entre garçons – pour toutes sortes de raisons sur lesquelles il serait trop long de revenir ici – elles sont un terreau favorable à la sexualisation illustrée par le cas de Samus Aran.

Cette circulation des biens culturels ne demeure pas silencieuse. Elle s'exprime au contraire de différentes façons, se donne à voir, et ce de plus en plus via Internet qui contribue à la rendre publique. Les producteurs peuvent facilement l'observer. Il faut ainsi tenir compte de la façon dont les offreurs prennent connaissance de la demande. Dans le cas des jeux vidéo, il serait intéressant d'étudier ce qui se passe dans les nombreux salons de jeux où il semble bien exister une ségrégation sexuelle relativement marquée, puisque les femmes y apparaissent, au moins dans les compte-rendus fait par la presse, essentiellement comme danseuses ou potiches aguicheuses, tandis que les hommes pourraient bien être surreprésentés dans les visiteurs et les journalistes (je ne parle même pas des équipes de production, de promotion et de distribution).

C'est donc là, dans l'ensemble du fonctionnement du marché, que peut se trouver l'origine du sexisme dans les jeux vidéo et de son maintien. Les joueurs, loin d'être les consommateurs passifs d'une imagerie venus d'en haut, y contribuent activement. Tout comme l'ensemble des médias, y compris les plus mainstream, y compris, peut-être, ceux dont on pourrait attendre une plus grande vigilance en la matière — combien de magazines grand public ont consacré des pages à une Lara Croft érotisée ? Loin donc de se limiter à un évènement isolé ou à la dérive d'une industrie prête à tout même à l'exploitation du corps des femmes pour maximiser ses profits, le sexisme dans les jeux vidéo devrait nous faire réfléchir tous à ce que nous faisons et à la façon dont nous y contribuons.



Retrouvez tous les articles de notre dossier jeux vidéo:

- Fais-moi jouer, fais-moi jouir
- Prendre le jeu au sérieux

Article initialement publié sur **Une heure de peine** sous le titre "Sexe, marchés et jeux vidéo"

Note: nous avons fait le choix, en le limitant dans la mesure du possible, de republier les images sous copyright utilisées et analysées par l'auteur du billet. Que leurs auteurs n'hésitent pas à se manifester s'ils y voient un inconvénient.

Illustrations: BudGleoner86; montage OWNI avec CC FlickR (shane\_warne 60000 et mobu28); © keyeske sur Deviantart; CC FlickR Sarah Ackerman; CC FlickR yoppy; Super Mario Wiki; Gamekyo;

#### TYM

le 1 avril 2011 - 20:56 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

On peut néanmoins remarqué que la poitrine de Lara Croft à sensiblement diminué Au fil des épisode, en passant de "complètement démesuré" a "généreuse".



#### **REGUEN**

le 1 avril 2011 - 22:07 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

C'est aussi une tendance qui est caricaturée. Remember, même en 1995 (deux ans avant l'arrivée de Lara), on avait nos Command & Conquer girls dans Alerte Rouge (Tanya <3), qui étaient volontairement des pastiches des filles des films d'action "j'arrive, je détruis tout, je repars".

Et puis il y a Alyx, qui a pas mal contribué au succès d'Half-Life 2, en jouant sur le tableau "fille forte à protéger quand même". Au passage, le mod "Cinematic Mod" la surféminise encore, à la limite de la vulgarité.

Beaucoup expliquent le "flop" Beyond Good and Evil (entre autres) par le manque de sex appeal de l'héroïne (Jade) d'ailleurs.

Ce qui expliquerait presque en partie la mascarade Jade Raymond : débarquée à Ubisoft Montréal pour remplacer médiatiquement l'excellent Yannis Mallat et concevoir Assassin's Creed, c'était une jolie potiche qui avait pour seul intérêt de faire baver les journalistes (qui ironisaient connement sur les déboires professionnels de son mari, haut gradé de chez Sony). L'érotisation débile, ça passe aussi par là.

On peut aussi remarquer une tendance contraire qui monte chez les éditeurs. Même si, encore une fois, le succès n'a pas été franc, Mirror's Edge était construit sur l'idée que l'héroïne, Faith (une coursière qui passe sa vie à faire des acrobaties sur les toits), devait s'écarter des canons des filles ultra stéréotypées et plus se la jouer "girl next

Et une dernière que tout le monde oublie, et qui a été l'un des plus grands succès de Valve : l'androïde héroïne de Portal. Oui on la voit jamais, elle est montrée quasi nulle part dans le jeu (FPS power) ou marketing, et pourtant elle est là 100% du temps.

Voilà voilà.



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **WILNOCK**

le 2 avril 2011 - 7:57 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Merci pour cet article, et cette reflexion sur la sexualisation des heroines par leurs publics et leurs vendeurs, plutot que par leurs createurs. Merci Reguen pour nous presenter un petit inventaire d'heroines qui ont et qui marquent encore nos ecrans.

Je constate tout de meme que l'on parle de Samus, Lara, Jade, Alyx, Chloe (Uncharted2)... il n'est question pour beaucoup que d'heroines de jeux d'aventure. En revanche, si l'on regarde les personnages qui sont integre aux jeux de combats: Cammy, Chun-Li, Sophitia, ou meme Ivy... Les campagnes de publicites de Ninja Gaiden egalement: (ICI, la)

Dans ce cas de figure la sexualisation se fait a chaque nouvel episode.

Je trouve d'ailleur etrange que les jeux de combats aient des personnages de plus en plus sexy, pour des combats de plus en plus violents. Doit-on y voir un appel a detruire ce qui est beau?

En tout cas, j'espere qu'il y aura aussi un article qui approchera "l'erotisation" des personnages masculin dans les jeux videos: Assassin Creed, Uncharted, Red Dead Redemption, et meme le Freeman...

**VOUS AIMEZ** 



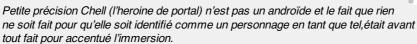
VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **TYM**

le 2 avril 2011 - 15:33 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Chose que Valve est en train de changer pour l'épisode 2, en mettant (légèrement) en avant l'héroïne, ce changement découle entre autre de l'engouement de la communauté (très forte autour des jeux valve) autour du personnage (c'est même la communauté qui a trouvé son nom dans un fichier perdu dans le code source).

Sinon pour ce que ça intéressent petit lien vers le compte rendu du jeux de piste entre



**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

le 2 avril 2011 - 16:19 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Arf, j'ai oublié les persos de jeux de combat.

tym > Disons qu'elle est soit une androïde, soit un clone. Je préfère la piste androïde. :3

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **KAMATHAZ**

le 2 avril 2011 - 18:01 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

Je souligne toutefois que l'apparence physique des héroïnes de jeux vidéos diffèrent d'un grand nombre de mannequins de magazines. Les "Lara Croft", "Mai" (dans King of Fighter, une de mes chouchous)ou autres protagonistes féminines de "Dead or Alive" sont des femmes plutôt pulpeuses aux formes -très- généreuses, contrairement aux demoiselles longilignes qui font les couvertures de magazine de mode (plutôt destinés aux femmes).

Alors, que doit-on en retenir ? Les hommes préfèrent les femmes pulpeuses (vu que les jeux vidéos d'aventures et de combats s'adressent aux hommes hétérosexuels)alors que les médias destinés aux femmes vantent une quasi-anorexie...

Encore un paradoxe de nos sociétés occidentales, non ?

On pourrait conclure que la "femme parfaite" devrait alors réunir harmonieusement diverses qualités contradictoires, comme le résume avec humour cet article BD : http://jolindiendanslaville.over-blog.com/article-e-femme-parfaite-68826403.html

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### STIKS

le 13 janvier 2012 - 10:48 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



- les demoiselles longilignes qui font les couvertures de magazine de mode plutôt destinés aux femmes vantent une quasi-anorexie...exacte quand elles ont un beau visage mais rare sont les hommes qui les trouvent attirante sous leurs vêtement..

(depuis le 19eme siècle les maladie fond peur)

- Les hommes préfèrent les femmes pulpeuses? j'ai envie de dire les hommes préfèrent les femmes vivante, après chacun son style pour comprendre je vous conseilles un rapide passage sur un site porno vous comprendrez alors que les hommes aime ce qui leurs plais contrairement aux femmes qui a parement on besoin de quelqu'un qui leurs dis ce qui est beau et ce qui ne l'est pas....enfin... il n'y a pas trop longtemps c'était générale chez les hommes mais les temps change!!!

Alors, que doit-on en retenir ? les hommes aime les femmes, les femmes aime les hommes, les hommes-les hommes, les femmes-les femmes!!! brèf pourquoi chercher a plaire aux gens qui ne vous aiment pas???

A SAVOIR; souvent les belles femmes comme les beau mec ne sont pas aveugle ni sourd ils finissent toujours par comprendre qu'il sont très convoité, ceux qui en générale provoque la maladie du succès (couramment appeler la grosse tête) , elle n'est pas très dangereuse mais fini presque toujours par une fin de vie dans le désespoir...

voila pour en venir au principale; je ne joue pas a un jeux vidéo si il n'y a pas de femmes attirante, mdr

mais bon il ne faudrait abusé la tenue ou l'aspect d'une héroïne de jeux, film, dessin animé pour moins de 16ans! a mon époque (super Nintendo, sega) on ne ce posé pas la question mais les publicité du téléphone rose ou canal en crypté suffis pour créé les idées tordu du (excusé l'expression) jeune merdeux qui ce veut HOMME ..pas besoin de lui montré il voudra juste faire pareille ou mieux "et mieux c bien le problème quand on mélange sexe et violence" et puis on pourrait un peut mieux contrôlé les site spécialisé (cartoon version x,

hentai, jeux du même genre) je ne suis absolument pas contre ce genre mai voila je trouve que l'on tombe un peut trop facilement sur les version modifié des actualité pour gosse (version x ou drogué)

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **TRON**

le 2 avril 2011 - 20:59 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



"Pour qu'elle puisse être classée parmi les "héroïnes les plus sexy", il faut qu'elle soit attachée : une femme ne peut pas être active et sexy à la fois..."

Personnage de JV importanta, active et sexy: Dragon Age 2 - Isabella

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### OOMU

le 3 avril 2011 - 14:45 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Vous vous trompez en partie sur l'appropriation par le public :

Quand vous trouvez Samus ligotée, ce n'est pas que le "public" a besoin de la rabaisser. C'est que le dessinateur a ce fétichisme. Vous retrouverez cette figure dans ses autres dessins de personnages inattendus.

Je refuse d'admettre que beyond good or evil , ou mirror's edge aurait été desservie par leurs héroïnes. Bien au contraire, elles sont dans la continuité de ces jeux ambitieux et pertinents.

S'ils se vendent moins bien c'est parce que, admettez le à la fin, ils sont moins universels qu'un jeu de bataille ou un film avec un gros monstre contre des zentils. C'est tout. Il faut que vous réalisez que les gens ne prêtent pas plus d'attention que ça au divertissement de masse.

Par contre, je tombe toujours sur un vieux fan qui va me parler de Loom, ou day of the tentacle, the longuest journey,et quantité d'autres.

Ces jeux sont plus exigeants, ils touchent donc chacun des public réduits, selon la sensibilité (très variée) de chacun, mais ils marquent.

Street fighter 4 est un jeux de combat. Pour la plupart des gens il est apprécié parce que rapide à prendre en main, très visuel et fun. Mais pour une partie du public, c'est un jeux riche, sophistiqué et qui demande un entrainement pour être maitrisé à son vraie niveau. A ce niveau de jeu il ne touche que les gens qui apprécient la compétition, l'analyse et le défi.

L'universalisme est évidemment d'avantage un succés que le spécifique. Et c'est ce qui se passe avec la sexualité

Ces personnages, en réalité très riche, sont réduits à ce qui concerne tout le monde quand ils ont, sur le moment, qu'une attente : leur sexualité. Tout le monde partage ça, c'est donc très populaire.

Ce n'est rien de plus que ça.

Le monde du jeu video est perclus de personnage féminin fort, indépendants ou avec leurs propres motivations. Final Fantasy 6 serait un bon exemple.

Mais de la manière que les héros sont courageux, grands, musclés, au sourire étincelant, les personnages féminins sont aussi soumis aux fantasmes. (elles sont donc belles, très féminines, forte, intelligente, etc)

Si Rouge dans "Sonic,le herisson" est une voleuse individualiste, obstinée et évidemment séductrice fatale, Sonic lui est bien sur cool, beau parleur et perd jamais son sang froid.

Les personnages masculins sont sexualisés et renvoient aussi une image type de mâle qui est difficile à emuler.

Regardez la série des Assassins' creed, juste 1 minute sérieusement et franchement ne me dites pas qu'il n'y a pas une lourde sexualisation des hommes. Dans world of warcraft même les mages elfes sont musclés (!)

Une chose devrait vous intéresser : quantité de jeux de rôle japonais (des final fantasy

aux chrono trigger, phantasy star) montrent des personnages féminins sur qui tous les malheurs s'accumulent (et voir qui savent le sacrifice final qui va leur être demandé) et qui ne flanchent pas. La figure inverse est rare, réservée au second rôle masculin (le traitre ou lâche)

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **TYLS**

le 7 mai 2011 - 10:33 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Mais si tout ça est pour attirer des hommes heterosexuels, que fait-on des homosexuels et des femmes ?

Je suis une fille, moi, mais je ne joue pas à "zelda" pour la beauté du héros (bien que je sois déjà tombée amoureuse de notre hylien... et de Tails, dans Sonic...).

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### STIKS

le 13 janvier 2012 - 11:12 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



ben enfaîte; Le yaoi ( かおい?) est un genre de mangas (mais aussi d'animes et de jeux vidéo), dessiné surtout par des femmes à destination d'un public féminin, dans lequel l'intrigue est centrée autour d'une relation homosexuelle entre personnages masculins, et comportant souvent des scènes sexuelles. Il s'agit généralement de relations idéalisées avec des personnages masculins.

sa va c une bonne réponse? sinon je suis qu'on peut trouvez mieux!!! ne dite pas que sa n'existe pas si vous n'avez pas exploité tt les domaines! si ça n'existe pas dans le grand commerce c ptet juste par manque d'intérêt...

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### CHRISTOPHE

le 5 juillet 2011 - 22:01 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Billet très intéressant et original. Et pourtant, le thème de la sexualisation dans le jeu vidéo, c'est pas ce qui se fait de plus rare ! ^^

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **SEXY NICE**

le 30 août 2011 - 15:21 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Article un peu dépassé car le sexe est déjà assez présent dans les jeux au vu des personnages qui sont de plus en plus sexy avec des formes de filles top canons et bandantes, bientôt on les verra totalement nues!

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### STIKS

le 13 janvier 2012 - 10:58 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



on les voie déjà tt dépend du jeux!!! sans parler des jeux qui le visent précisément là tt de suite je ne voie que bayonetta nudité plutôt limité j'avoue et j'ai vue mieux !!!

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **COQUINES RENCONTRES**

le 4 octobre 2011 - 15:38 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

C'est vrai qu'avec le jeu erotique qui va sortir sur la wii, ca semble un peu depassé, mais on peut qu'encourager les devs à nous faire toujours plus de femme sexy dans les jeux ne serait ce pour nous donner envie de sortir et de rencontrer des femmes aussi sexy dans la rue.

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **LEAGUE OF LEGENDS DOWNLOAD**

le 11 novembre 2011 - 1:19 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Thanks!



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### **LAUW**

le 11 novembre 2011 - 8:46 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Article bien construit, bien écrit, et recherché!

La question de féminisme me rappellera toujours le jour où j'ai appris avec horreur que la femme n'était pas l'égal de l'homme dans le monde "moderne".

Aaah, c'est jeux vidéos et leurs héroines ! Juste dommage que t'ai pas pris plus de personnages féminins pour le sujet, comme dans Final Fantasy (y a de quoi en parler), Amy Rose, Krystal (de Star Fox), et bien d'autre pourtant! Mais moins récent évidemment :)

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### TOTO

le 13 novembre 2011 - 11:54 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

Eh, j'peux dire un truc : Dora, déja, c'est super bien (bon, quoi, j'ai plus l'age mais si, j'insiste) mais surtout, t'as dit : si t'avais des filles tu les ferais regarder. Oups. Tu peux faire regarder ca a tes gars aussi ;) (Eh vi) (Ah non mais si, une héroine comme ca, c'est bon pour les gars aussi (nan mais je t'explique vite fait, d'habitude, c'est des modèles gars sur lesquels on se forme, cette Dora montre que en fait, si si, j'vous assure, les meufs aussi sont balaises)) (voila, ce sera tout : Dora c'est peut etre aussi et surtout bon pour les mecs)

(Après les héroines à grosse poitrine tout ca, hein, je vais passer ;) ) (quand aux pubs et utilisations commerciales je me contente d'un : de toutes manieres la pub c'est de la merde, y'a rien de bon a en tirer)

**VOUS AIMEZ** 



VOUS N'AIMEZ PAS



LUIRÉPONDRE

#### **CHRIS**

le 13 novembre 2011 - 12:57 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Excellent article sur un sujet ignoré des mainstreams : les jeux vidéos. Secteur qui pourtant dépasse le cinéma depuis quelques années.

Concernant les héroïnes dénaturées par les fans arts, je soulignerais que les jeux vidéos trouvent majoritairement leurs publics au pays du soleil levant. Par conséquent un certain prisme sociologique peut-être décelé dans ces fans art : celui de la femme nippone complètement soumise...

Mais le jeux à un avantage que le cinéma n'a pas : le pouvoir de susciter l'imagination. Chaque joueur à une perception différente du jeux et de son héroïne, c'est la raison pour laquelle on trouve autant de fan arts sur la toile, chaque joueur propose son interprétation de la personnalité de le femme.

Par contre on ne peut que déplorer des dérapages comme dead or alive qui ne font que



#### **GAZELD**

le 14 novembre 2011 - 14:53 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Remarque très pertinente, TOTO!

PS: oublie un peu de parenthèses au passage :)





VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

#### 3 pings

Fais-moi jouer, fais-moi jouir » Article » OWNI, News, Augmented le 1 avril 2011 - 19:56

[...] right:0}, '400'); }); Sur owni à la une les derniers articles votre sélection Lara, Zelda, Samus: pourquoi sont-elles aussi sexy ? Le 1 avril 2011 Écrit par Denis Colombi (Une heure de [...]

Prendre le jeu au sérieux » Article » OWNI, News, Augmented le 1 avril 2011 - 20:04

[...] scrutant nos synapses à la recherche de la spiritualité. Pas toujours concluant. Lara, Zelda, Samus: pourquoi sont-elles aussi sexy ? Le 1 avril 2011 Écrit par Denis Colombi (Une heure de [...]

From Twitter 04-02-2011  $\,^{\circ}$  Sir.chamallow est aussi sur Wordpress le 3 avril 2011 - 3:04

[...] Lara, Zelda, Samus: pourquoi sont-elles aussi sexy? http://owni.fr/2011/04/01/lara-zelda-samus-pourquoi-sont-elles-aussi-sexy/ [...]