

STEREOTYPES ET JEUX VIDEO

Comment les jeux vidéo contribuent-ils à renforcer les stéréotypes concernant les minorités ?



STEREOTYPES ET JEUX

VIDEO

Autrice : Leyla Benkais
Tuteur : Joël Vacheron
Papier : 90g/m²
Typographie : Source Sans Variable, ArcadeClassic
HEAD Media Design
Thèse 2024

Table des matières

Introduction	6
I. Les stéréotypes dans l'industrie vidéoludique	10
1. Médias et stéréotypes	11
1.1 Les minorités dans les médias traditionnels	11
1.2 L'influence des jeux vidéos comme média interactif	14
2. Diversité dans l'industrie du jeu vidéo	15
2.1 Sous-représentation des minorités parmi les créateurs	16
2.2 L'impact des créateurs sur la représentation dans les jeux	16
2.2.1 Racisme systémique et biais inconscients	17
2.2.2 Reproductions de stéréotypes dans la création de personnages	17
II. Représentation des minorités dans les jeux vidéo : entre invisibilité et stéréotypes	18
1. Les archétypes	19
1.1 Le personnage par défaut	19
1.2 Le sauveur	23
1.3 Le/a meilleur ami.e	27
1.4 Le terroriste né	30
1.5 La demoiselle en détresse	32
1.6 L'aguicheuse	34
1.7 L'inexistante	36
2. L'impact de l'exposition régulière à des personnages stéréotypés sur l'identité des joueurs et les perceptions sociales	38
III. Marketing de diversité	40
1. Entre inclusion et opportunisme commercial	41
2. Quelles solutions pour une meilleure représentation ?	46
Conclusion	48

NIVEAU 0

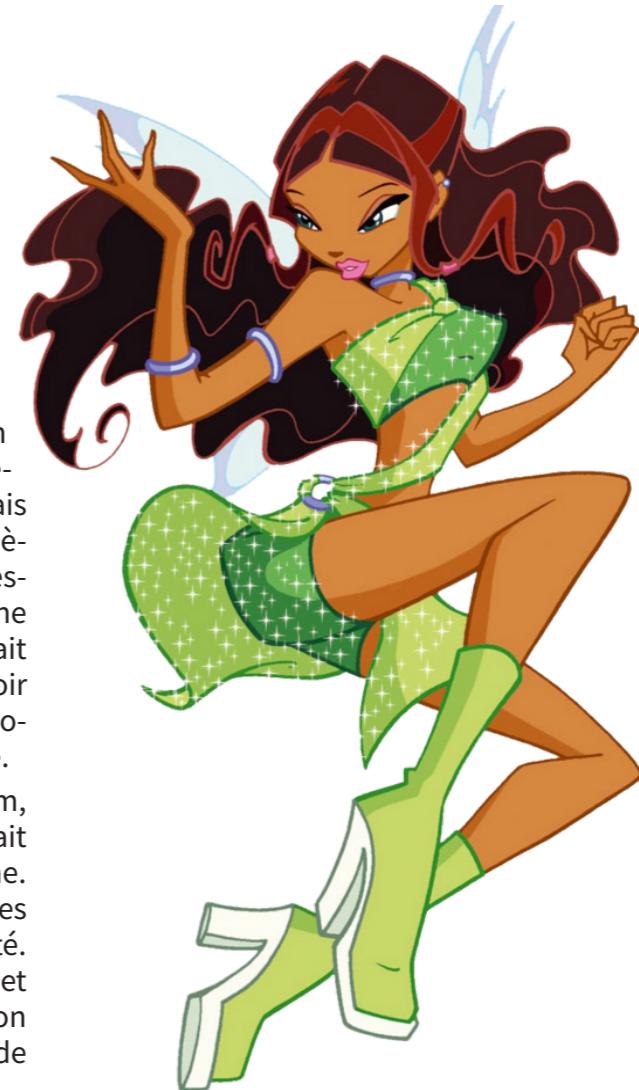
Introduction



Introduction

Quand j'étais petite, sans vraiment en avoir conscience, je cherchais à me retrouver dans les personnages que je voyais à l'écran. Un moment qui m'a particulièrement marquée est venu avec mon dessin animé préféré, *Winx Club*. Un jour, une nouvelle winx a été introduite. Elle portait mon prénom, *Layla*. Je me souviens avoir ressenti une joie immense. Dès ce moment, elle est devenue ma winx préférée.

Avant cela, je voulais ressembler à Bloom, le personnage principal, même si elle avait une apparence à l'opposé de la mienne. *Layla*, avec ses traits qui me rappelaient les miens, m'a aidée à voir ma propre beauté. Je me sentais fière de mon apparence, et tous ceux qui me disaient que c'était « mon personnage » me rendaient confiante de qui j'étais.



Cette sensation, je l'ai également retrouvée avec la série *Floricienta*. La protagoniste avait des cheveux bouclés comme les miens. Grâce au succès de la série, on me faisait de nombreux compliments sur mes cheveux, et c'est à ce moment-là que j'ai vraiment commencé à les aimer et à en être fière.

Ces anecdotes, aussi simples qu'elles puissent paraître, illustre l'importance profonde de la représentation. Elles ont façonné, sans que je m'en rende compte, ma perception de moi-même. C'est en partie ce qui m'a amenée à m'intéresser aux représentations des minorités dans les jeux vidéo, un média culturel aujourd'hui omniprésent. Il exerce une influence unique sur la perception sociale et l'identité, surtout chez les jeunes qui grandissent avec ces images.

C'est dans cet esprit que je mène cette recherche. Mon objectif est d'examiner *comment les jeux vidéo contribuent-ils à renforcer les stéréotypes concernant les minorités, et quel impact ces représentations ont-elles sur la perception sociale et les questions identitaires liées à ces groupes*

Pour approfondir cette problématique, j'ai réalisé une série d'interviews auprès d'un échantillon varié de participants : des hommes et des femmes de différentes origines, tous se considérant comme de gros joueurs.

1. Analyse des personnages : Les participants ont attribué des rôles (héros, méchant, PNJ) à des personnages prédéfinis,

afin d'évaluer dans quelle mesure leur apparence et leur ethnie influençaient ces décisions.

2. Crédit de personnage : Grâce à un outil en ligne, ils ont conçu des personnages selon des critères spécifiques (terroriste, dealer, héros, PNJ.). Cela a permis d'étudier comment leur propre origine ou leurs biais inconscients pouvaient influencer leurs choix.

3. Discussions sur les polémiques : Des débats autour de jeux comme *Assassin's Creed* et *Resident Evil 5*.

4. Perception de la diversité : Les participants ont partagé leurs avis sur leurs personnages préférés, ainsi que leurs attentes en matière de représentation dans les jeux vidéo.

Les interviews bruts sont disponibles en annexe de ma thèse.

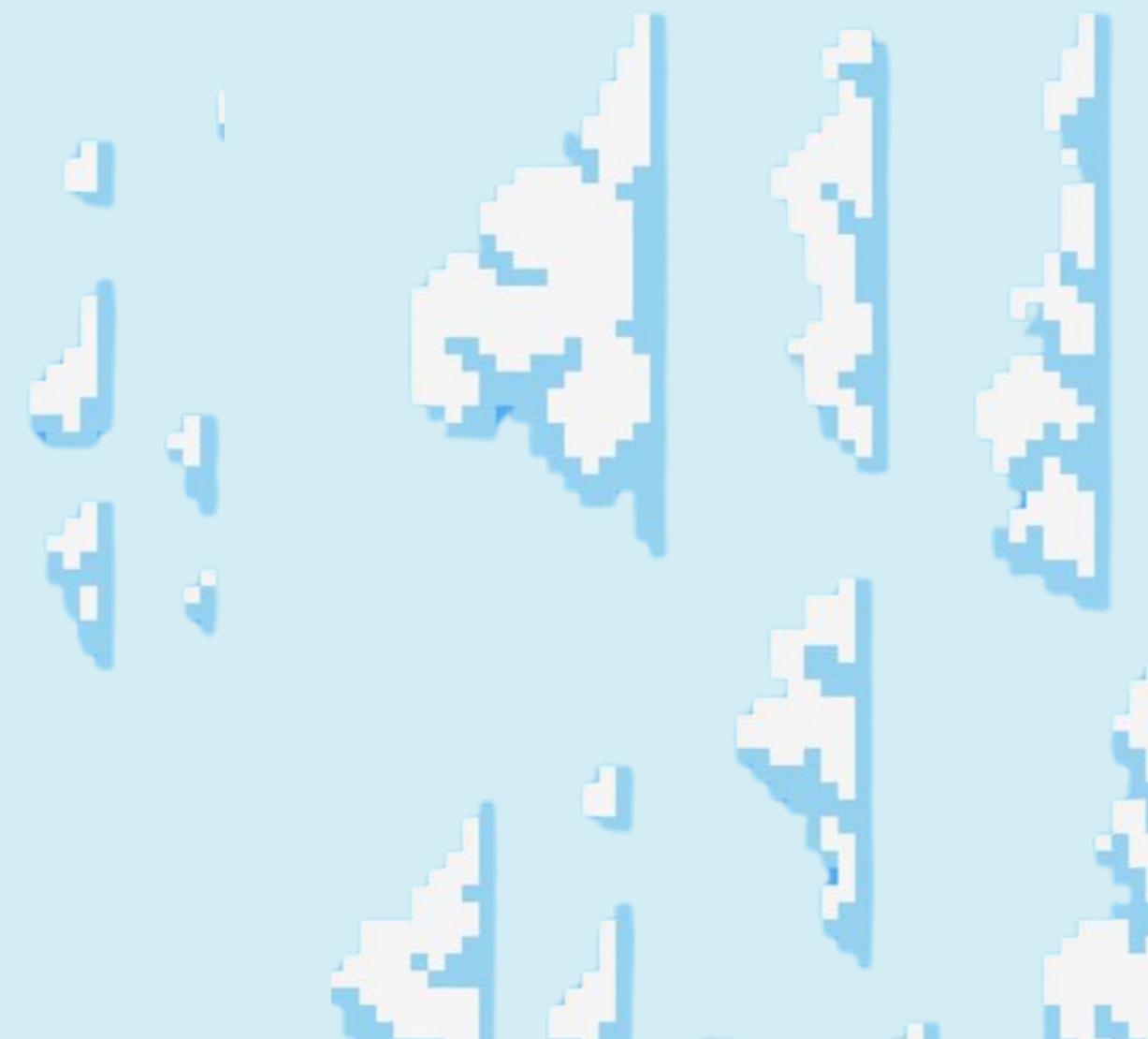
En parallèle, j'ai analysé des jeux vidéo et des récits populaires pour mieux comprendre leur impact sur les perceptions sociales et les identités. Les jeux étudiés appartiennent à la catégorie AAA, terme désignant les jeux vidéos bénéficiant des plus gros budgets de développement et de promotion.



NIVEAU 1



Les stéréotypes dans l'industrie vidéoludique



Médias et stéréotypes

1. Médias et stéréotypes

Pour commencer, il est essentiel de définir la notion de stéréotype. Ce terme qui sera utilisé tout au long de ma thèse. Selon le centre national de ressources textuelles et lexicales, un stéréotype est «*Idée, opinion toute faite, acceptée sans réflexion et répétée sans avoir été soumise à un examen critique, par une personne ou un groupe, et qui détermine, à un degré plus ou moins élevé, ses manières de penser, de sentir et d'agir*»¹. Il contribue à la création de catégories auxquels les individus se rattachent, via des caractéristiques comme la couleur de peau, la profession, l'origine ethnique, l'appartenance

¹ Centre National Des Ressources Textuelles, STEREOTYPE : Définition de STEREOTYPE. (s. d.). <https://www.cnrtl.fr/definition/stereotype>

² Colaco, Joris Manuel, Exposition régulière à des personnages de jeux vidéo stéréotypés : nocivité et régulation étatique : l'esquisse d'une proposition libérale d'intervention, 2018

³ Cheng J.W., Mitomo H., Otsuka T., Jeon S.Y. Cultivation effects of mass and social media on perceptions and behavioral intentions in post-disaster recovery

à un sexe (etc.). Cette notion, mentionnée pour la première fois par Walter Lippmann dans son ouvrage *Public Opinion* en 1922, est souvent confondue avec le préjugé, qui désigne une attitude négative plus chargée affectivement envers un groupe. Tous les stéréotypes ne sont pas nécessairement péjoratifs et peuvent parfois être associés à des identités sociales positives.² Les médias jouent un rôle crucial dans la formation de ces représentations mentales en véhiculant des stéréotypes.



modifier notre compréhension des réalités sociales.³ En effet, ceux qui consomment régulièrement des médias tendent à façonner leur perception du monde en fonction des représentations auxquelles ils ou elles sont confrontées. Ainsi, des images biaisées, souvent véhiculées par ces médias, peuvent engendrer des attitudes négatives à l'égard des groupes minoritaires et renforcer des stéréotypes ancrés.⁴

Dès notre enfance, nous sommes exposés à divers médias, tels que les dessins animés ou les livres, qui nous sensibilisent à certains groupes et aux caractéristiques qui leur sont souvent attribuées. Un exemple emblématique est *Tintin au Congo*, vivement critiqué pour sa représentation raciste et colonialiste de l'Afrique.

Bien qu'aujourd'hui, des récits ouvertement racistes seraient plus difficilement publiables, il existe encore des exemples récents, bien connus, remplis de stéréotypes. Prenons, par exemple, *Aladdin* qui perpétue des clichés orientalistes (voir chapitre 2, 1.4), les siamois dans *Les Aristochats*, représentés en stéréotypes de personnes asiatiques jouant du piano avec des baguettes. On retrouve également les Amérindiens dans *Peter Pan*, moqués ouvertement pour leur culture, pour ne citer qu'eux.

Depuis, les grands studios de cinéma, notamment Disney, s'efforcent à être plus inclusifs dans leurs films.

Tiana, dans *La Princesse et la Grenouille*, était la première princesse Disney noire, tandis que Coco a introduit le premier héros mexicain.

Cependant, malgré ces efforts de la part des géants du cinéma ces dernières années, il est frappant de constater que lorsque le protagoniste d'un film est issu d'une minorité, une grande partie de son histoire et de sa personnalité tourne souvent autour de clichés associés à sa culture. Les œuvres où l'éthnie du personnage n'influence pas le récit restent rares, même si cette tendance est en train d'évoluer.

En dehors des dessins animés, ces rôles stéréotypés se manifestent de manière marquante dans des productions populaires. On peut prendre l'exemple des rôles donnés maghrébins dans la télévision et le cinéma français. Ils apparaissent souvent comme des ouvriers, des délinquants, ou des immigrants en difficulté.⁵ Certains contre-exemples existent, comme par exemple la série *Chérif* qui met en scène un personnage maghrébin en tant que héros non stéréotypé. Cet exemple est cependant suffisamment rare pour qu'on en vienne à le souligner.

Cette dynamique de représentation et d'influence dans les médias traditionnels nous amène à nous interroger sur la manière dont le jeu vidéo, en tant que média interactif, s'inscrit dans ce schéma.

⁴ Hall, Stuart (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*

⁵ Institut National de L'audiovisuel (INA)

L'influence des jeux vidéos comme média interactif

Avec l'évolution rapide des technologies numériques, le jeu vidéo s'est progressivement imposé comme l'un des médias les plus influents et les plus répandus du 21e siècle. Avant d'explorer les stéréotypes véhiculés par ce média, il est essentiel de saisir son impact sur la population générale et l'ampleur de son influence sur les individus. Selon une étude du SELL⁶ menée en France, 70 % des Français et 95 % des enfants entre 10 et 17 ans jouent régulièrement aux jeux vidéos. Ces chiffres importants s'expliquent par l'accessibilité accrue des jeux, la majorité des joueurs utilisant des smartphones ou des ordinateurs pour y jouer.⁷ Il y a encore quelques années, les consoles de salon étaient le principal support. Les smartphones et les ordinateurs sont désormais omniprésents dans presque tous les foyers. Cette évolution a permis une démocratisation du jeu vidéo.

Le fait que tout le monde ait pratiquement un accès instantané à ce média lui confère un pouvoir d'influence unique.

La particularité des jeux vidéos et que, contrairement à des médias passifs comme la télévision ou le cinéma, ils activement le joueur, lui offrant la possibilité d'incarner des personnages, de faire des choix et d'interagir avec son environnement. Ils

permettent au joueur de se plonger totalement dans un univers, transformant ainsi la manière dont les récits sont non seulement perçus, mais aussi vécus. Par cette interactivité, les joueurs ne se contentent plus d'observer des histoires ou des stéréotypes : ils les incarnent.

Prenons, par exemple, les jeux de guerre, où les ennemis racisés sont souvent dépeints comme des menaces. Dans ces jeux, le joueur ne fait pas que voir ces personnages : il est poussé à les combattre, renforçant ainsi l'idée que ces groupes sont intrinsèquement liés à la violence et au danger. Le joueur devient alors non seulement spectateur de ces stéréotypes, mais aussi acteur dans leur perpetuation.

Cette immersion est encore plus marquante en raison du temps passé sur les jeux vidéo. Contrairement à un film qui dure quelques heures, un jeu vidéo peut occuper le joueur pendant des dizaines, voire des centaines d'heures.⁸

C'est donc cette combinaison de facteurs – accessibilité, immersion totale, et durée prolongée – qui exige une attention particulière aux messages véhiculés par ce média.

Cela est d'autant plus important pour les plus jeunes, dont la perception du monde

est encore en formation. En tant que média interactif, les jeux vidéo possèdent une capacité unique à immerger les joueurs dans des récits, souvent hérités des médias traditionnels, mais amplifiés par leur dimension participative et immersive.

Face à ce constat, une question essentielle s'impose : comment peut-on offrir des représentations justes et diversifiées des minorités dans les jeux vidéo ?

Le premier point à examiner est sans aucun doute la diversité parmi les créateurs de jeux eux-mêmes. Si les récits et les personnages sont souvent stéréotypés, c'est en grande partie parce que l'industrie vidéoludique reste largement homogène. La majorité des créateurs, développeurs et designers de jeux appartiennent à des groupes dominants, ce qui influe directement sur les types de récits et de personnages mis en avant.



Diversité dans l'industrie du jeu vidéo

Sous-représentation des minorités parmi les créateurs.

Les statistiques mettent en lumière un déséquilibre flagrant au sein de l'industrie du jeu vidéo. Selon une étude récente de l'International Game Developers Association (IGDA)⁹, environ 79 % des professionnels du secteur sont blancs, tandis que les minorités ethniques restent largement sous-représentées : 7 % des créateurs sont hispaniques, 7 % asiatiques de l'Est, 4 % afro-américains ou issus de la diaspora africaine, et seulement 3 % viennent d'Asie du Sud-Est. De plus, cette industrie est principalement dominée par les hommes, avec 63 % de créateurs masculins (étude menée sur 777 professionnels, majoritairement des US et du Canada).

⁶ Le SELL(Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs), L'essentiel du jeux vidéo, octobre 2024

⁷ 56% de joueurs jouent sur smartphone, 38% sur ordinateur et 22% sur tablette. 46% des joueurs ne jouent PAS sur une console

⁸ Temps moyen/hebdomadaire des joueurs français entre 15-24 ans : 6h56

⁹ IGDA, Developer Satisfaction Survey 2021: Diversity in the Game Industry Report, 2022

L'impact des créateurs sur la représentation dans les jeux

Ce manque de diversité a un impact direct sur les récits et les personnages présents dans les jeux vidéo et amplifie les biais préexistants.

Lorsqu'une majorité de créateurs partage des expériences et des perspectives similaires, il devient difficile d'intégrer des histoires véritablement inclusives. Les minorités ethniques, de genre ou sexuelles voient ainsi leurs réalités souvent mal comprises, marginalisées, voire complètement ignorées. Cela se traduit par des personnages stéréotypés, des rôles secondaires limités, ou même l'absence totale de certaines communautés.

L'absence de diversité parmi les créateurs limite également les chances d'une représentation authentique dans les contenus des jeux. Par exemple, des créateurs blancs, masculins, et issus de pays occidentaux auront tendance à concevoir des personnages et des récits basés sur leur propre expérience du monde.

Racisme systémique et biais inconscients

Pour comprendre la persistance de ces biais dans l'industrie du jeu vidéo, il est essentiel d'explorer le concept de racisme systémique, tel que l'a théorisé Ruth Wilson Gilmore. J'ai pris conscience de cette notion en assistant aux Assises de l'Immigration organisées par la Chambre Cantonale Consultative des Immigrés (CCCI) du canton de Vaud. Moi qui n'étais pas forcément familière avec ce sujet, j'ai réalisé à quel point le racisme était présent dans notre quotidien et pouvait influencer de nombreux domaines. Même en tant que personne racisée, j'ai découvert que des éléments de racisme pouvaient être ancrés en moi de manière inconsciente. Cela montre que ces biais ne proviennent pas nécessairement de mauvaises intentions, mais plutôt d'une exposition répétée à des stéréotypes et des préjugés qui façonnent nos perceptions.

Un exemple révélateur et récurrent de racisme systémique est le refus de logements à des personnes en raison de leur ethnie, ou encore la pratique de soumettre les personnes racisées à des contrôles plus fréquents à l'aéroport par rapport à leurs homologues blancs.

Lors des entretiens que j'ai mené auprès de joueurs sur leur perception des minorités dans les jeux vidéo, j'ai découvert que la plupart des interviewés avaient eux aussi, soit conscience de ce phénomène, soit en

étaient victime. Lorsqu'ils ont eu le rôle de character designer et devaient créer des personnages comme un terroriste ou un dealer, la discussion sur les clichés s'est rapidement installée. Des remarques comme «*Je m'imagine quelqu'un de noir ou arabe pour le terroriste, et ça m'énerve*», «*Les gens sont racistes. Comme d'habitude, on joue sur les biais. Si tu le vois[le personnage qu'il a créé], tu te dis : aaaah, ce gars, c'est vraiment un dealer, il a des dreadlocks et il s'habille large, olala*» ou encore «*Je pourrais me la jouer lausannois et faire un Africain, mais c'est pas l'idée (pour le dealer)*» illustrent à quel point ces stéréotypes ressurgissent naturellement.

De la même manière, les développeurs de jeux vidéo ne sont pas à l'abri de ces biais. En évoluant dans un milieu où la diversité est souvent limitée, ils peuvent reproduire sans s'en rendre compte des stéréotypes et des représentations biaisées dans leurs créations.

Reproductions de stéréotypes dans la création de personnages

Mais comment ce phénomène se manifeste-t-il concrètement ? Une étude menée par l'association *Diamond Lobby*¹⁰ met en lumière les déséquilibres flagrants dans la représentation des personnages dans les jeux vidéo. En analysant 100 jeux sortis

entre 2017 et 2021, cette étude révèle que 79,2 % des personnages principaux sont des hommes, et 54,2 % sont blancs. Le reste représentant toutes les autres ethnies. Seulement 8,3 % des jeux mettent en avant une femme non blanche en tant que personnage principal. Ces chiffres témoignent de l'invisibilité persistante des femmes racisées dans l'industrie vidéoludique.

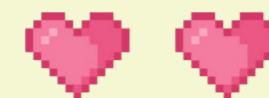
La surreprésentation des personnages masculins (66,5 %) et blancs (61,2 %) renforce une vision homogène des protagonistes, limitant ainsi la diversité des perspectives et des récits. Bien que 38,8 % des personnages soient issus de minorités ethniques, ils se retrouvent souvent cantonnés à des rôles secondaires ou stéréotypés. De plus, 9,5 % des jeux analysés n'incluent que des personnages jouables blancs.

Baptise¹¹, par exemple, perçoit ce manque de diversité comme une omission involontaire de la part des développeurs «*La plupart du temps, ce n'est pas voulu, c'est juste que les gens n'y ont pas pensé.*» tandis que Raoul¹¹ est moins indulgent vis à vis de cette thématique : «*On pourrait être plus diversifiés dans les jeux vidéo, comme dans le cinéma. Ça manque de représentation de tellement de cultures. Ils [les développeurs] doivent être capables de dépasser certains biais qu'ils ont au niveau des apparences et des stéréotypes.*»

¹⁰ Brittney Lin, *Diversity in gaming report : an analysis of diversity in video game characters*, Diamond Lobby, 2023

¹¹ Prénom d'emprunt

NIVEAU 2



Représentation des minorités dans les jeux vidéo : entre invisibilité et stéréotypes



Les archétypes

Face à ces données révélatrices, il est crucial de se demander comment ces dynamiques se traduisent dans l'univers narratif. C'est ici que les archétypes prennent toute leur importance. Un archétype peut être défini comme un «modèle primitif, idéal ou le plus répandu, exemple-type d'une situation ou d'une réalité donnée» (L'Internaute). L'absence de diversité parmi les personnages principaux résulte souvent de l'adoption de certains archétypes qui privilégient une vision stéréotypée et réductrice des individus issus de minorités.

Dans la section qui suit, nous explorerons plus en détail les différents archétypes présents dans les jeux vidéo et autres médias, en mettant en lumière comment ces modèles contribuent à la construction d'une vision limitée des personnages.

Le personnage par défaut

Dans le cadre de mes interviews, j'ai demandé aux participants de créer quatre types de personnages : un personnage principal, un terroriste, un dealer de drogue et un PNJ (personnage non joueur). Sans grande surprise, 100 % des interviewés ont choisi de représenter le PNJ sous les traits d'un homme, blanc pour la grande majorité. Cela témoigne, à mon avis, d'une vision inconsciente où le personnage par défaut est considéré comme un homme blanc, renforçant ainsi l'idée que cette représentation constitue la norme.

Lorsque je demandais aux joueurs leur choix de design quant à ce personnage, les descriptions étaient souvent identiques : des personnages «génériques», souvent perçus comme lisses et sans caractéristiques marquantes.

Nour¹¹ a commenté : «Pour moi, ça c'est vraiment le PNJ sans intérêt. Lisse, mec blanc, jeune, tee-shirt sans motifs [...] c'est un mec que tu croiseras dans la rue et tu ne te retourneras pas.»

Raoul précise : «Il s'appelle Dave, il faut lui mettre les habits les plus banals. C'est le genre de perso que je pourrais shooter.»



Après avoir terminé ces personnages, Noa¹¹ s'exclame «Je suis vraiment une merde parce que je viens de me rendre compte qu'en faisant vite, j'ai fait que des hommes. Oui oui, je suis une merde, un gros misogyne, c'est ça que tu pourras écrire dans ton rapport.» Ces commenaires mettent ici en lumière la normativité masculine dans l'inconscient collectif. Cette prise de conscience tardive révèle que, malgré le désir de diversité, les créateurs de personnages se laissent souvent influencer par une culture où les hommes demeurent la norme.

La question de la «cohérence» des personnages est également révélatrice. Axel¹¹ a remarqué : « Si on met un blanc dans un jeu qui se passe en Asie, personne ne trouve cela étrange. Mais si on met un Arabe ou un Noir dans ce même jeu, les gens vont se demander ce qu'ils font là, comme si leur présence n'était pas légitime.» Ce constat montre que les personnages issus de minorités ethniques sont souvent jugés comme incohérents dans certains contextes, tandis que les personnages blancs sont perçus comme naturellement légitimes, même dans des environnements à l'opposé de leur origine.

Cependant, Baptise soulève une remarque allant à l'encontre des données de l'étude présentée dans le chapitre précédent, suggérant que les jeux récents montrent une diversité accrue invisibilisant ainsi les personnages blancs «Dans les jeux jusqu'à

2016, c'est vrai qu'il n'y a pas de doute [que les hommes blancs dominaient]. Mais depuis, ce n'est plus le cas, surtout parce que les jeux se passent aux USA. Les mecs nuls dont on s'en fout, c'est des blancs. Le reste, c'est toutes les autres ethnies.»

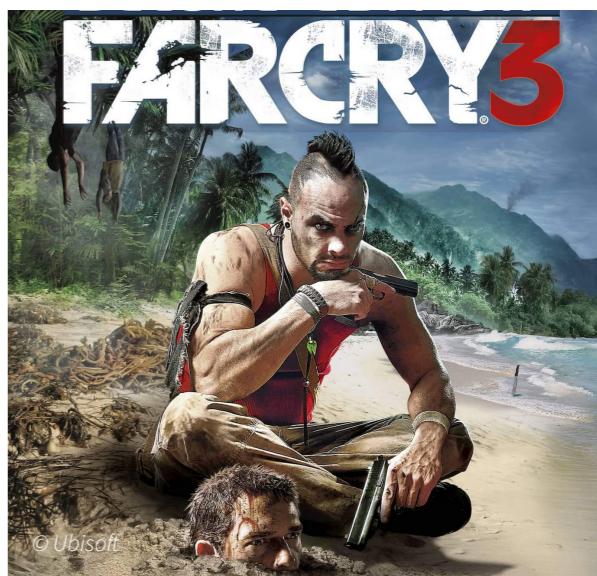
Cette perception pose la question de savoir si l'augmentation de la diversité dans quelques jeux suffit à créer l'illusion que les personnages blancs disparaissent, alors qu'ils restent majoritaires.

Le sauveur

Dans de nombreux récits de jeux vidéo, la figure du «sauveur» revient presque systématiquement à un personnage blanc, souvent masculin, qui incarne une figure héroïque venant en aide à des populations perçues comme vulnérables ou en difficulté. Ce schéma est directement lié au phénomène observé dans le chapitre précédent, où l'homme blanc est souvent considéré comme la norme, en soulignant ainsi une dynamique de pouvoir similaire.

Prenons l'exemple de *Far Cry 3*, où le joueur incarne Jason Brody, un Américain blanc échoué sur une île étrangère. Jason se voit rapidement propulsé au rang de sauveur des habitants locaux, les Rakyat, en lutte contre un chef de gang menaçant. Bien que n'ayant aucune connaissance de leur culture, Jason devient le héros central de leur libération. Ce schéma de « sauveur blanc » marginalise les Rakyat, qui sont relégués à des rôles de soutien ou d'assistance dans un combat qui les concerne pourtant directement.

Le jeu *Resident Evil 5* a lui aussi suscité des critiques pour son usage du «white saviorism». Situé en Afrique, il met en scène Chris Redfield, un Américain blanc, chargé de contenir une épidémie virale. Bien qu'accompagné de Sheva Alomar, une



partenaire originaire de la région, Chris est le personnage qui mène l'action principale. Plutôt que d'incarner un personnage auto-nome et un héros dans son propre environnement, Sheva est mise en avant comme l'alliée qui facilite l'entrée de Chris dans ce monde inconnu et dangereux.

Un autre point important à relever est que Sheva, pourtant issue de cette région, est représentée avec un teint de peau plus clair et des traits moins «africains», semblant destinés à la rendre plus acceptable aux yeux du public occidental. Les victimes infectées qui sont des habitants de la région, sont représentées avec des traits plus marqués et peu d'entre eux sont dotés de rôles significatifs ou de personnalités propres.

Cette représentation de l'Afrique renforce

l'idée que les populations locales nécessitent une intervention extérieure pour être sauvées. Le cadre du jeu se limite à une vision de l'Afrique «primitive», périlleuse et remplie de dangers. Cela véhicule l'image problématique d'un continent en proie au chaos, dépendant de l'intervention de l'Occident pour retrouver la stabilité.

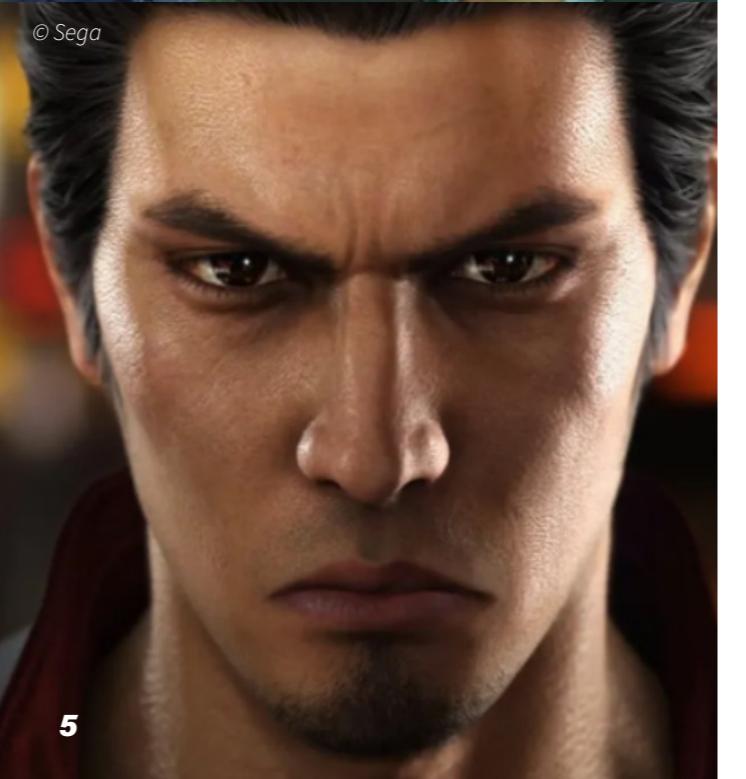
Les retours des joueurs montrent des perceptions variées face à ce schéma narratif. Je leur ai demandé leur avis sur le jeu Resident Evil 5. Selon Charlie « *Ça représente assez bien le problème du monde occidental qui est tellement ancré dans ses convictions, qui ne comprend pas en quoi c'est insultant.* » et pour Nour « *Je me serais attendu à avoir un méchant noir. [...] Là, les deux personnages principaux, méchant,*

gentil et PNJ principal sont tous blancs, mais dans un milieu africain, c'est ça qui me choque. »

Baptiste est plus indulgent : « *Alors de sur ce grand méchant, il existe déjà depuis le premier, ça c'est pas nouveau. C'est une polémique qui a quinze ans. Je vois bien, mais je suis pas sûr qu'il y avait des intentions racistes derrière. C'était plutôt une grosse maladresse.* » et pour Raoul « *Ah oui j'y ai joué avec un pote, et non j'ai rien vu de problématique. [...] Si l'histoire se passe en Afrique, il n'y a pas trop de miracle HAHAHAHA... ça m'aurait plus offensé si c'était des blancs qui se faisaient tuer en terre africaine.* »

Ce schéma n'est pas exclusif des jeux vidéo, que ce soit dans l'histoire d'un enfant immigré recueilli par une famille blanche, ou d'une personne de minorité «sauvée» de sa culture par une relation amoureuse avec une personne occidentale. Ce type de représentation perpétue l'idée selon laquelle la réussite des minorités ne peut venir que de l'extérieur de leur culture.



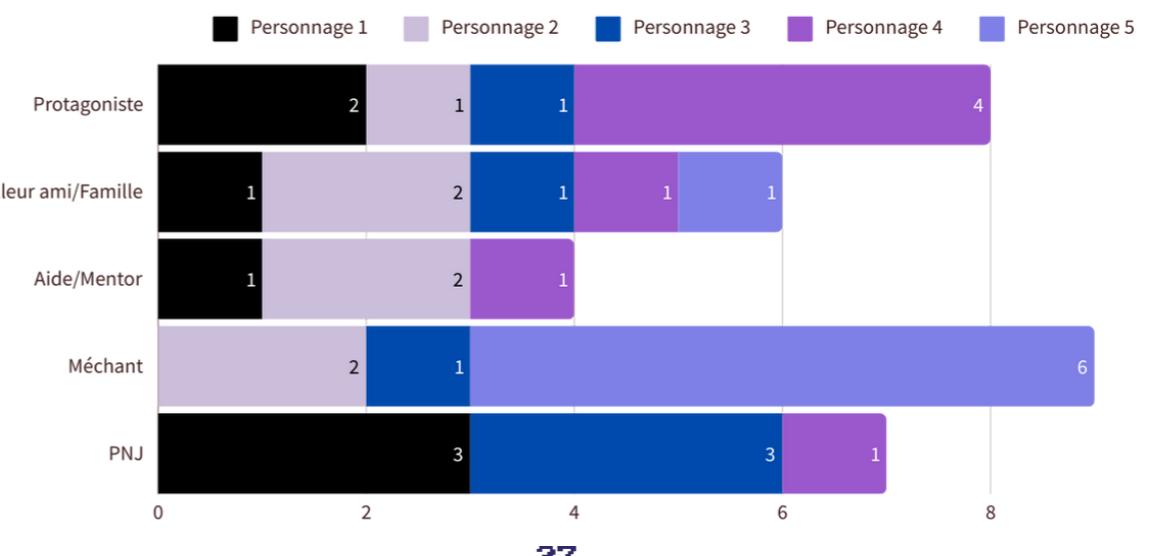


Le/a meilleur ami.e

Lors de mes entretiens, j'ai demandé aux participants de créer un synopsis de jeu basé sur cinq personnages en se détachant au maximum de leurs rôles de base, pour ceux qui les connaissaient déjà. Le but de cet exercice est de voir s'il existe des biais inconscients dans la manière dont les personnages racisés sont perçus et positionnés dans la narration.

Avant de continuer mon analyse, il est essentiel de prendre ces résultats avec des pincettes. Bien que l'on puisse apercevoir une tendance générale et supposer que l'origine joue un rôle, d'autres critères entrent en jeu. L'habit, le décor, ou même la notoriété de certains personnages influencent ces résultats. Ceci étant précisé, nous pouvons reprendre.

Une tendance persistante est observable : les personnages issus de minorités sont souvent relégués à des rôles secondaires ou de soutien, tandis que la protagoniste principale demeure majoritairement une femme blanche. Ce biais contribue à une invisibilisation subtile des personnages racisés, souvent cantonnés à des rôles de soutien ou d'allié dans la construction narrative. Le fait que les personnages 1 et 3, tous deux racisés, se voient attribuer régulièrement des rôles de PNJ, tandis que le personnage 5 est réduit au statut d'ennemi, révèle une tendance à minimiser leur importance dans le récit principal. Il faut cependant noter que le regard du personnage 5 peu biaiser l'analyse.



Cette dynamique, évoquée dans le chapitre précédent sur *Resident Evil 5*, illustre parfaitement ce schéma. Dans le jeu, Sheva Alomar, bien qu'étant locale, se voit réduite au rôle d'assistante face à Chris, le héros américain. Cette position de soutien dans son propre environnement témoigne d'une hiérarchisation implicite des personnages en fonction de leur origine. Bien que Chris soit le protagoniste dans plusieurs jeux de la série *Resident Evil*, cette situation illustre une dynamique courante dans de nombreux jeux, films et séries.

Des exemples similaires se retrouvent également dans des séries et films qui se veulent inclusifs, comme *Sex Education*. Le personnage d'Eric, meilleur ami d'Otis (personnage principal), est noir et fait partie de la communauté LGBTQIA+. Bien que sa représentation soit un progrès, je trouve qu'il a tendance à être réduit au «personnage noir et gay», comme si son identité se résumait à ces caractéristiques.

Il faut tout de même noter qu'une réelle évolution est en train de se mettre en place. Les boîtes de production sont de plus en plus conscientes de ces problématiques et font le nécessaire pour y remédier. La série *Lupin* sur Netflix, avec Omar Sy en tête d'affiche, en est un excellent exemple. Assane Diop, incarné par Sy, est un héros dont la

couleur de peau ne définit pas le fond du personnage. Lupin est personnage principal racisé qui brille par sa complexité et son intelligence.

Des exemples de ce type deviennent plus fréquents dans les grosses productions au cinéma et la télévision, mais restent encore rares dans les jeux vidéo.



Le terroriste né

Lorsque je lui ai demandé de créer un terroriste, Raoul confesse à contrecoeur « *Dans ma tête tu me dis un terroriste, c'est horrible hein, mais j'imagine pas une personne blanche. Ohh mon dieu, ça me soule parce que je lutte contre ces clichés. On sait que c'est faux, mais j'imagine une personne maghrébine, voir un black, et c'est horrible hein, mais même le black je le verrais comme drug dealer AHHAH, alors que je suis moi-même black. Et j'imagine une personne qui parle même pas français de base. Ca me soule moi-même parce que je me dis que ça n'a aucun sens. Et c'est bien que je fasse cet exercice parce que je me rend compte que oui c'est vraiment ancré.* »

Ce commentaire illustre à quel point certains archétypes sont enracinés dans

l'inconscient collectif, même au sein des minorités concernées. Les représentations médiatiques tendent à associer des origines spécifiques – maghrébines, africaines, ou même russes – à des figures criminelles ou violentes. Nour explique d'ailleurs, concernant la création du personnage « Terroriste » : « J'ai plusieurs team, soit je choisis le classique terroriste du Moyen-Orient, soit origine Afrique, soit russe. Tu m'as dit univers GTA, c'est rempli de clichés. »

Les figures du « terroriste arabe », du « dealer africain », ou du « mercenaire russe » sont devenues des personnages récurrents dans les jeux d'action et de guerre. Ces stéréotypes plongent leurs racines dans un contexte historique de conflits géopolitiques. Par exemple, la guerre froide a

contribué à établir le « mercenaire russe » comme une menace pour le monde occidental, tandis que les interventions militaires américaines en Irak et en Afghanistan ont ancré dans l'imaginaire collectif l'image du « terroriste arabe ». Bien que plusieurs groupes soient touchés par ces clichés, la majorité des jeux de guerre se focalisent sur des ennemis du Moyen-Orient renforçant ainsi une vision négative de cette région.

Call of Duty, Conflict Desert Storm, Medal of Honor: Warfighter, Kuma|War, War in the Gulf, ou encore *Full Spectrum Warrior* sont quelques exemples de jeux exploitant cette dynamique . Dans ces titres, le joueur incarne le plus souvent les forces américaines, tandis que les ennemis sont caractérisés par des éléments visuels rappelant

les cultures arabes ou musulmanes. Les décors de ces jeux, situés au Moyen-Orient ou dans des lieux clairement inspirés de cette région, sont souvent représentés comme des lieux dangereux.

Ces différents éléments, associés de manière répétée au terrorisme ou à l'extrémisme islamiste, créent des racourcis visuels qui renforcent ces stéréotypes. Cette dynamique fait écho au concept d'orientalisme, tel que théorisé par Edward Said. Dans son ouvrage, Said démontre comment l'Occident construit une représentation de l'Orient, et en particulier des cultures arabo-musulmanes, réduite à des caractéristiques exotiques, simplistes, et menaçantes.¹²



© Pivotal Games



© Pandemic Studios

¹² Edward Saïd, *L'Orientalisme*, 1978

La demoiselle en détresse

Parallèlement aux stéréotypes liés à l'ethnicité, les jeux vidéo exploitent également des archétypes de genre, imposant des rôles souvent limités et traditionnels aux personnages féminins. L'image de la demoiselle en détresse constitue un exemple classique de ce type de stéréotype, dans lequel la stéréotypisation s'appuie autant sur l'apparence que sur le rôle et l'attitude des personnages. Dans des jeux comme *Super Mario* ou *The Legend of Zelda*, la femme, incarnée par une princesse, devient un personnage passif dont la seule mission est d'attendre d'être sauvée par un héros masculin, incarné par le joueur.

Le nom de ces personnages souligne également leur fonction limitée : *Princesse Peach* et *Princesse Zelda*, réduites à leur statut de princesse, contrastent avec les héros comme *Mario* et *Link*, qui portent des prénoms distincts, leur donnant davantage d'individualité. De la même manière, Amy Rose, personnage secondaire de la série *Sonic the Hedgehog*, illustre un autre stéréotype féminin : son principal objectif est de trouver un amoureux, de préférence le héros. Selon le site Great Characters Wiki : «Amy is a cheerful, though slightly erratic girl, with a positive attitude and boundless energy. However, she has a scary temper

and her infatuation with Sonic makes her shortsighted and a bit obsessive about him, having followed him everywhere since meeting him.» Ces qualités sont éclipsées par son obsession pour Sonic, au point de définir sa personnalité autour de cet attachement. Ses actions et traits de caractère n'existant principalement qu'en relation avec le héros masculin. Elle est réduite à une figure stéréotypée de l'amour non réciproque et de la dépendance affective.

Leur apparence véhicule aussi une certaine uniformité : toutes portent des robes roses, couleur associée à la douceur et traditionnellement liée à la féminité.

En général, les personnages féminins se voient attribuer des rôles très spécifiques et fortement stéréotypés. D'un côté, on trouve le rôle de la «princesse à sauver», ou de «l'éternelle amoureuse», tel qu'illustré précédemment. De l'autre, on observe le rôle de la «provocatrice», qui fait écho au stéréotype de la femme tentatrice, représentée comme un objet de désir sexuel, que nous allons traiter au chapitre suivant.



L'aguicheuse

Un exemple marquant de ce rôle est celui de Lara Croft. Lors de mes interviews, j'ai demandé aux participants de me citer une personne blanche et cinq personnes sur huit ont mentionné Lara Croft. Présentée comme la première héroïne de jeu d'action, elle est intelligente, sportive, experte en arts martiaux, archéologue, toujours prête à affronter le danger.

Cependant, son apparence a été conçue pour correspondre à des standards de beauté largement sexualisés. Vêtue d'un mini-short et d'un débardeur moulant au décolleté plongeant, elle incarne une représentation très éloignée de la tenue fonctionnelle que l'on pourrait attendre pour des activités d'archéologie et d'exploration. Au-delà du choix vestimentaire peu réaliste, les développeurs ont volontairement accentué les proportions de Lara pour en faire un « idéal » physique conforme aux attentes sociales, souvent souligné par des plans rapprochés sur ses fesses et sa poitrine.

Cette représentation n'est pas unique. Une étude menée par Beasley et Standley¹³ montre que 86 % des personnages féminins sont représentés avec des décolletés révélateurs, contre seulement 14 %

des personnages masculins (tenues laissant entrevoir un corps très musclé). Plus récemment, le Geena Davis Institute révèle que les femmes dans les jeux sont dix fois plus susceptibles d'être montrées en vêtements sexualisant ou dans des situations de nudité par rapport aux hommes.

Des jeux comme Grand Theft Auto (GTA), en plus de renforcer ces clichés, participent à la culture du viol. Par exemple, le joueur peut tuer des prostituées pour récupérer son argent : « *When a male character punches a female prostitute, she does not respond by screaming or saying “no,” — negative responses likely to happen in real social interactions — but rather is programmed to retort, “I like it rough” and to punch back* ».¹⁴ GTA V, avec près de 200 millions d'exemplaires vendus atteints en mai 2024, est l'un des jeux les plus populaires, contribuant ainsi largement à la propagation de ces stéréotypes.

À l'inverse, comme l'a démontré l'étude de Dill et Thill¹⁵, les personnages masculins échappent davantage à cette stéréotypisation de leurs rôles : ils incarnent une diversité de rôles, allant bien au-delà du guerrier ou du super-héros auxquels les hommes sont souvent cantonnés.



¹³ Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games, 2002

¹⁴ Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment, 2008

¹⁵ Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 2007

L'inexistante

Cette marginalisation s'accentue davantage lorsque l'on prend en compte les personnages féminins racisés. Ceux-ci sont souvent inexistant ou cantonnés à des rôles de second plan stéréotypés. Cela reflète le phénomène d'intersectionnalité, qui désigne le cumul de plusieurs formes de discriminations — ici, le genre et la race — s'entremêlant et se renforçant. Dans cette section, je me concentre donc plutôt sur l'intersection genre et race, bien qu'il existe d'autres formes d'intersectionnalités tout aussi pertinentes, incluant la classe sociale, l'orientation sexuelle, la religion ou le handicap.

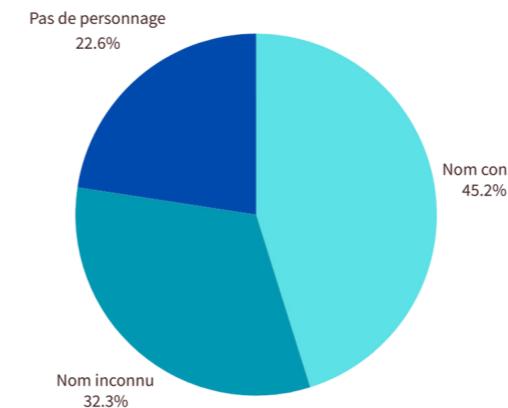
Les joueurs que j'ai interrogé, consacrant pour la plupart entre 10 et 15 heures par semaine aux jeux vidéo, se considèrent comme des «gros joueurs». Pourtant, même pour eux, nommer un personnage féminin racisé emblématique s'avère difficile, voire impossible, témoignant de cette quasi-invisibilité et du manque de représentation significative.

Lorsque je demandais aux participants de citer des personnages issus de minorités, certains noms revenaient souvent : Altaïr dans *Assassin's Creed* pour représenter l'homme arabe, Barret dans *Final Fantasy VII* pour l'homme noir, ou Lara Croft dans

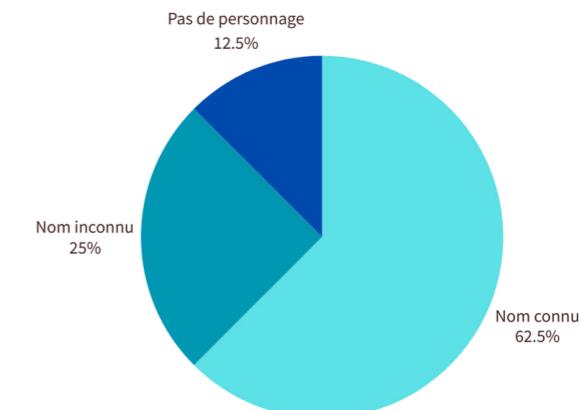
Tomb Raider pour la femme blanche. Au-delà de ces figures emblématiques, les réponses prenaient souvent une tournure stéréotypée : «Ahhh, mais si, il y a Prince of Persia, je suis bête, il y a forcément des personnages arabes dedans» ou encore «Je me rappelle d'un marchand arnaqueur, mais je me souviens plus de son nom» dans *Le Chevalier de Baphomet*. Quant aux personnages féminins racisés, ils sont encore plus rares et presque invisibles : «Une meuf avec qui tu travailles dans la campagne de Call of Duty» ou encore «Une miss qui fait du vaudou dans Monkey Island 2». Toutes les réponses, parlantes à elles seules, sont disponibles en annexe.

Ainsi, lorsqu'un jeu propose un personnage issu d'une minorité, ce personnage tend à devenir le représentant unique de toute sa communauté, réduisant la diversité interne de ce groupe. Dans cette logique, un homme noir devient souvent «le meilleur ami du protagoniste», l'homme arabe perçu comme violent, et la femme racisée tend à être invisible. En réduisant un personnage à son appartenance ethnique ou sexuelle, on finit par réduire l'ensemble de la communauté dans des caractéristiques, ignorant toute sa diversité et renforçant des clichés persistants.

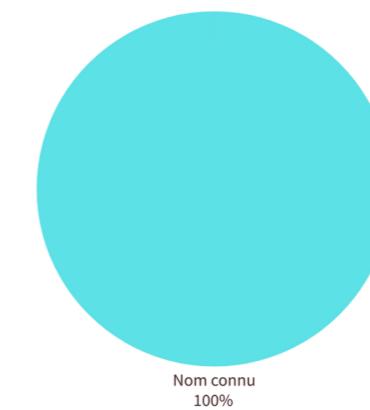
Femme racisée



Homme racisé



Femme/Homme blanc.he



Ces graphiques illustrent les réponses des interviewé.e.s, réparties en trois catégories : ceux qui connaissent le nom d'un personnage (homme/femme racisé.e - homme/femme blanc.he), ceux qui connaissent un personnage sans se rappeler de son nom, et ceux qui n'en connaissent pas. J'ai

trouvé pertinent d'analyser ces catégories en fonction du genre et de l'ethnie. Malgré mon échantillon de huit personnes, une tendance flagrante se dessine : les personnages racisés, en particulier les femmes, sont nettement moins connu.e.s, reflétant leur manque de visibilité et d'importance.

L'impact de l'exposition régulière à des personnages stéréotypés

Plusieurs études ont mis en lumière l'impact des stéréotypes sur les minorités qu'ils visent et leurs perceptions sociales. Par exemple, une recherche menée par Berjot et Drozda-Senkowska¹⁶ révèle que les étudiants issus de milieux défavorisés sont souvent perçus de manière péjorative, associés à des traits tels que «racailles», «vulgaires», ou «agressifs». Cette perception est parfois nuancée par des qualités de détermination et de mérite, ils seraient «courageux», «travailleurs», «determinés» . À l'inverse, les étudiants provenant de milieux favorisés, bien que parfois jugés

comme «prétentieux», «égoïstes» ou «fils à papa», bénéficient d'une image valorisante, associée à l'intelligence et à la culture.

L'exposition répétée à des personnages stéréotypés dans les jeux vidéo pourrait avoir un impact similaire, poussant les joueurs à intérioriser, voire à reproduire inconsciemment, les comportements associés à ces stéréotypes. L'effet Proteus, concept théorisé par Nick Yee et Jeremy Bailenson¹⁷, illustre bien cette influence : lorsqu'un individu adhère aux stéréotypes liés à son avatar, il tend à adopter des comportements en lien avec ces clichés.

Pour mieux comprendre cet effet, on peut se tourner vers une étude menée par des chercheurs de l'Université de Stanford.¹⁸ Dans cette expérience, des participantes incarnaient des avatars sexualisés ou non, avec soit leur propre visage, soit celui d'une inconnue. Les résultats sont frappants : les participantes incarnant des avatars sexualisés tendaient à s'auto-objectiver, c'est-à-dire à se focaliser davantage sur leur apparence physique (comme les mensurations ou le poids) plutôt que sur leurs compétences ou capacités).¹⁹

Ce phénomène d'identification aux avatars a aussi révélé une tendance troublante : lorsque leur propre visage était appliqué

à l'avatar sexualisé, l'adhésion aux mythes du viol augmentait, une perception qui consiste à blâmer les victimes d'agressions sexuelles et à justifier implicitement ces violences (*Bohner et al., 1998*). Cette étude démontre à quel point l'identification aux avatars peut affecter les perceptions et attitudes envers soi-même et autrui, avec des impacts insidieux et profonds.

Cet effet ne se limite pas aux avatars sexualisés : il s'applique également aux minorités victimes de stéréotypes dans les jeux vidéo.

¹⁶ S. Berjot a, E. Drozda-Senkowska, Comment les étudiants se perçoivent-ils en fonction de leur origine sociale ? Étude de contenu du stéréotype, 2007

¹⁷ The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior, 2007

¹⁸ Jesse Fox, Jeremy N. Bailenson, Liz Tricase, The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectifications via avatars

¹⁹ Wollast Robin et al., Percevoir son corps à travers le regard d'autrui : une revue de la littérature sur l'auto-objectification, 2020

NIVEAU 3



Marketing de diversité

Entre inclusion et opportunisme

Certaines critiques reprochent aux jeux vidéo d'intégrer des personnages issus de minorités de manière superficielle, souvent pour répondre à une demande de diversité perçue comme un outil de marketing. Cette «diversité de façade» donne l'impression que des personnages sont ajoutés pour «gagner des points» auprès du public sans réelle volonté de déconstruire les stéréotypes, ce qui peut parfois accentuer les clichés au lieu de les contester.

Plusieurs participants à mon interview partagent ce sentiment. Charlie s'exprime «Le jeu vidéo était quand même coincé

dans ce que le cinéma a aussi connu à la fin des années huitante et début des années nonante, de devoir mettre un personnage de chaque ethnie, mais de la manière la plus stéréotypée.» Baptiste ajoute «On a eu beaucoup d'œuvres et d'histoires très mal faites, très mal écrites, où le seul but marketing était de mettre en avant les différentes ethnies.»

Un exemple que l'on pourrait qualifier de diversité «diluée» est celui de Marinette Dupain-Cheng, héroïne de *Miraculous Ladybug*. Bien que ce personnage soit décrit comme étant asiatique et française, elle présente des traits culturels et physiques principalement occidentaux, sans réel lien avec ses racines chinoises. Selon moi, ce choix semble indiquer que les personnages sont «à moitié blancs, à moitié peu importe», les spectateurs pourraient même ignorer son héritage asiatique s'ils ne prêtent pas une attention particulière ou ne le recherchent pas en ligne. Dans un registre similaire, le personnage d'Altaïr dans la série *Assassin's Creed* est arabe et non stéréotypé, mais ses mouvements et sa voix sont animés par un homme blanc, Desmond.²⁰

Ce phénomène touche aussi des studios se voulant progressistes.

²⁰ Mehdi Derfoufi, *Le racisme dans le jeux vidéo*, 2023



En 2016, par exemple, Microsoft a refusé de mettre une femme noire sur la jaquette de Fable III, jugeant que cela pourrait être un frein à l'achat.²⁰ Cette décision a provoqué des questionnements quant à la sincérité des initiatives en faveur de la diversité, d'autant que le studio se revendiquait en faveur de l'inclusivité, ayant notamment permis des unions homosexuelles dans le jeu.

Ces questions autour de la diversité se heurtent également à des réactions virulentes de la part de certaines communautés de joueurs, où les opinions radicales peuvent prendre le dessus. Le mouvement Gamergate, lancé en 2014, en est un exemple frappant. Sous couvert de lutter contre le «politiquement correct», il a pris pour cible plusieurs développeuses et joueuses en les accusant d'imposer une idéologie «woke» dans les jeux vidéo, entraînant une campagne de harcèlement, de menaces et de violences.²¹

Plus récemment, un «GamerGate2.0»²² a eu lieu. Début 2024, le studio canadien Sweet Baby Inc., spécialisé dans le conseil en diversité, a fait l'objet de critiques et de harcèlement après avoir travaillé sur

Suicide Squad: Kill the Justice League. Cette collaboration a déclenché un déferlement de commentaires hostiles et de cyberharcèlement, allant jusqu'à rebaptiser le jeu Woke Squad en raison de la présence de drapeaux LGBTQ+ et de personnages noirs. Le lanceur de cette vague de critiques avance, dans une interview pour le site Geeks and Gamers :

«Quelques mois avant la sortie de Suicide Squad, j'ai commencé à remarquer des schémas dans certains jeux, comme des femmes laides et des personnages masculins affaiblis pour que les femmes aient l'air plus fortes.»²³

Ubisoft, souvent perçu comme une société emblématique en matière de diversité, a aussi subi des polémiques. L'apparition de Yasuke, un samouraï noir historique du XVI^e siècle dans un prochain jeu *Assassin's Creed*, a provoqué de vives réactions.

Au Japon, une pétition a rassemblé près de 100 000 signatures critiquant cette représentation, arguant que la présence d'un samouraï noir constitue une «insulte à la culture et à l'histoire japonaise» et un signe de «propagande wokiste».²⁴

J'ai recueilli l'avis des participants à mes

²¹ William Audureau, *Derrière le Gamergate - une nébuleuse antifeministe*, Le Monde, 2014

²² Stéphanie Dupuis, *Un studio montréalais à l'épicentre d'un GamerGate2.0*, Radio Canada, 2024

²³ Alex Gherzo, *An Interview with Sweet Baby Inc. Detected Creator Kabrutas*, Geeks + Gamer, 2024

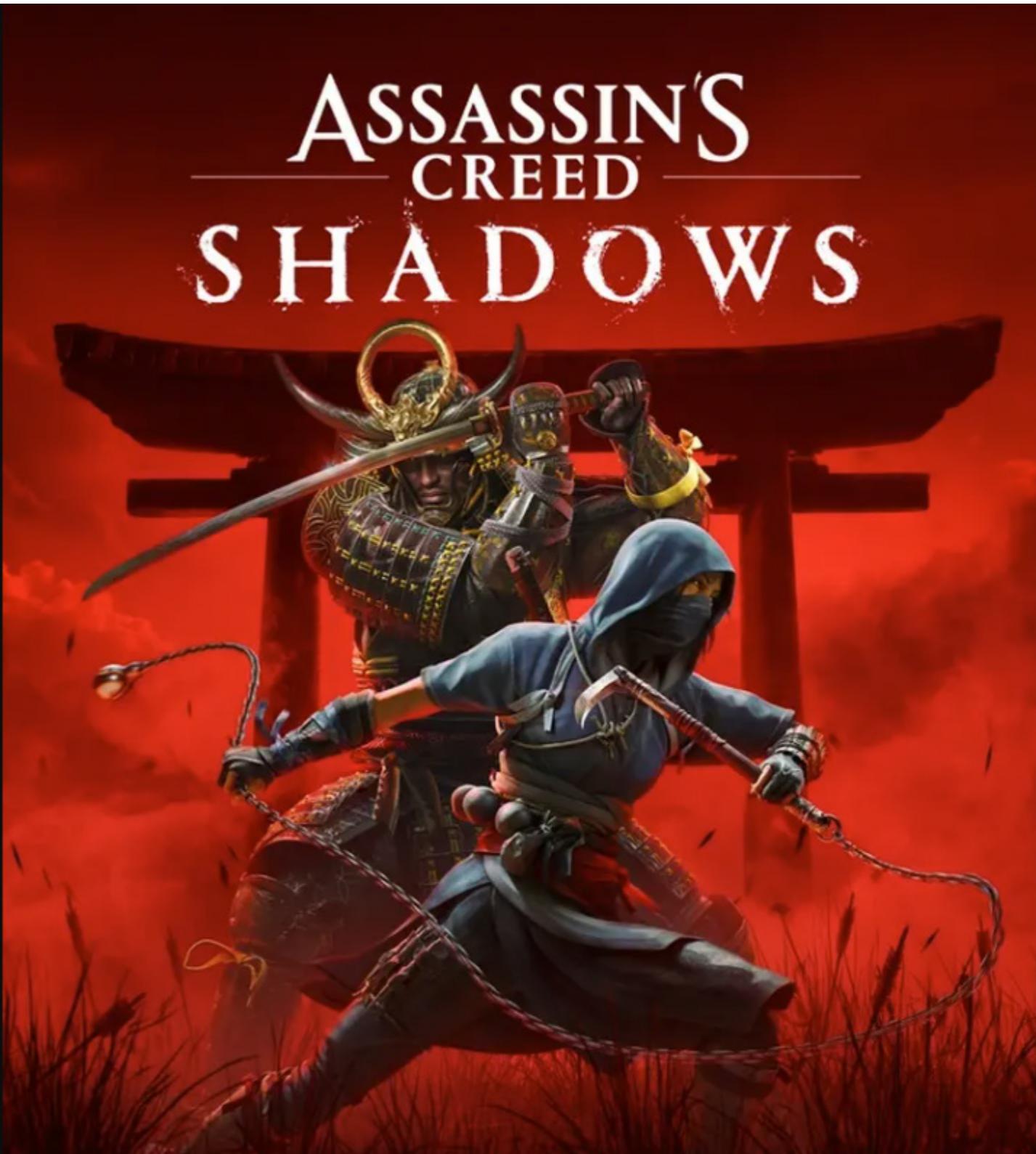
²⁴ Bazin Pierre, «Ouin ouin le wokisme», *Yasuke le héros noir d'Assassin's Creed était un personnage historique*, Konbini, 2024

interviews concernant cette polémique. De manière générale, ce genre de polémique est amplifiée par une minorité de joueurs bruyante. Toutes les personnes que j'ai interviewées, bien qu'ayant des avis divergents sur de nombreux sujets, étaient unanimes pour dire que cette polémique n'avait pas lieu d'être.

Raoul réagi en soulignant : «*Déjà il y a Naoe là qui est l'héroïne, et on l'oublie tout le temps. Elle est japonaise, elle est native de là-bas, elle est dans la culture. Ça, je trouve que ça rend certaines critiques invalides. Là, je vais parler sans filtre hein. Je pense que s'ils avaient mis un homme asiatique et Yasuke, il y aurait pas eu autant de polémique. J'ai l'impression que ça énerve certains qu'on dise que Yasuke a le rôle de protagoniste alors que non, les deux sont les protagonistes. Quand j'ai vu le trailer, je me suis dit okay cool, y'a Yasuke. Je vais dans les commentaires et je vois : QUOOIIIIII Y'A UN NOIIIIIIIR.*»

Et il ajoute : «*Ce qui m'énerve avec ces polémiques, c'est qu'à force de dire oui, il y a des gars, des noirs, etc., on finit par déshumaniser ces groupes. Ils sont contents d'être enfin représentés dans les médias. Au final, ceux qui se plaignent de cette diversité en disant ne pas comprendre l'importance de ces représentations, ce sont les mêmes qui*

se plaignent qu'ils sont moins représentés. C'est le serpent qui se mord la queue. Moi, ça m'a fait plaisir de voir un cast presque entièrement noir dans Black Panther, plutôt qu'un rôle de sidekick ou de comic relief, même si ce n'est pas indispensable pour que j'apprécie une histoire.»



Quelles solutions pour une meilleure représentation ?

Face aux représentations stéréotypées des minorités dans les jeux vidéo, l'une des solutions serait d'augmenter la diversité parmi les créateurs, comme nous l'avons évoqué précédemment. Cependant, cette approche présente des limites : faire partie d'une minorité ne garantit pas forcément une vision non biaisée.

Comme vu dans les chapitres précédents, même au sein des groupes minoritaires, des stéréotypes peuvent être reproduits inconsciemment.

Pour que la présence de personnages issus de minorités ne se limite pas à un simple remplissage, il est essentiel d'accompagner cette diversité d'une véritable

réflexion sur leur design, leur histoire et leur personnalité.

Les personnages doivent être construits avec attention afin d'éviter une représentation superficielle ou caricaturale. Chaque personnage doit être conçu de manière à offrir une image authentique à laquelle on peut s'identifier.

Cependant, un déséquilibre persiste au sein des efforts de diversité. Ces derniers tendent à se concentrer sur la représentation des minorités de genre et des communautés LGBTQ+, tandis que les minorités ethniques ont tendance à rester marginalisées. Les personnages venant d'Asie du Sud, par exemple, sont largement sous-représentés malgré la population importante de cette région. Lors de mes interviews, lorsque j'ai demandé aux participants de citer des personnages indiens, les seules réponses furent « *Abou dans le jeu des Simpson* » ou des PNJ.

Mehdi Derfoufi, dans ses recherches sur le racisme dans les jeux vidéo, observe que malgré les progrès pour les minorités de genre, la représentation des minorités ethniques est souvent figée dans des dynamiques de pouvoir et des stéréotypes hérités d'une vision colonialiste. Cette tendance se trouve exacerbée par un contexte sociopolitique marqué par la montée des idées d'extrême droite, notamment en France et aux Etats-Unis,

où les représentations simplifiées et caricaturales s'enracinent dans l'imaginaire collectif, renforçant des préjugés au lieu de les déconstruire.

Certains jeux indépendants parviennent à rompre avec ces schémas stéréotypés en proposant des représentations nuancées, authentiques et anticolonialistes. Toutefois, ces exemples restent plus rares dans les jeux à gros budgets (AAA), qui captent une large part de l'attention et du marché. C'est notamment dans cette catégorie de jeux qu'il serait crucial de voir évoluer les représentations, car ils touchent un public bien plus vaste.

Des studios comme celui *Sweet Baby Inc*, que nous avons évoqué précédemment, montrent une voie prometteuse vers des personnages plus authentiques. Ce studio collabore avec des développeurs pour les aider à créer des personnages avec des identités marginalisées. Comme l'explique David Bédard, vice-président et cofondateur de Sweet Baby Inc : « *On fait vraiment un travail de consultation : on se fait engager par des clients qui ont déjà rendu leur jeu plus inclusif et qui veulent qu'il soit crédible.* »²⁵ Grâce à ce type d'accompagnement, des jeux peuvent proposer des personnages représentatifs, crédibles et respectueux des réalités vécues.

En somme, une meilleure représentation dans les jeux vidéo implique non

seulement une diversité dans les équipes créatives, mais aussi une réflexion approfondie sur chaque personnage. Malgré une minorité bruyante qui s'oppose à ces évolutions, la majorité des joueurs en sont reconnaissants et en demande davantage.

²⁵ Dupuis Stéphanie, *Un studio montréalais à l'épicentre d'un GamerGate2.0*, Radio Canada, 2024

Conclusion

Pour conclure, il est pertinent de revenir sur les sujets abordés dans mon introduction. Dans *Winx Club*, bien que j'aie trouvé un personnage auquel m'identifier, de nombreux problèmes subsistent : proportions irréalistes des corps, accent mis sur l'apparence, «whitewashing», stéréotypes de genre perpétués, etc. De même, *Floricienta*, bien qu'elle m'ait aidée à apprécier mes cheveux bouclés, véhiculait des stéréotypes problématiques : des relations romantiques déséquilibrées, des personnages enfermés dans des archétypes comme «l'aguicheuse», la «demoiselle en détresse» ou «le sauveur», et une absence totale de diversité ethnique. Ces récits, bien qu'ils m'aient offert un sentiment de représentation, participaient à l'ancrage de normes et de clichés limitants.

Ces œuvres datent d'une dizaine d'années, et aujourd'hui, de réels changements sont en cours. Les exemples évoqués tout au long de cette thèse en témoignent : Peach et Zelda ont enfin des rôles d'héroïnes dans des jeux récents, Amy a gagné en profondeur dans le dernier *Sonic*, et le prochain *GTA* introduit une protagoniste féminine. Ces transformations traduisent une volonté croissante de sortir des schémas du passé. Cependant, en m'appuyant sur mes recherches, je constate que si les thématiques liées au genre ont connu une réelle évolution ces dernières années, celles touchant à la race progressent plus lentement. Mehdi Derfoufi, dans *Racisme et jeux vidéo*, fait un constat similaire : les violences sexistes et sexuelles attirent davantage l'attention que les violences racistes. Ce déséquilibre se reflète dans les initiatives de lutte, où les collectifs féministes, bien que extrêmement nécessaires, dominent par rapport aux collectifs antiracistes. Au vu des ces conclusions, le sujet de l'intersectionnalité manque cruellement de considération dans les médias de manière générale.

Une nuance que j'aurais pu approfondir dans cette thèse concerne ma tendance à homogénéiser le «sujet occidental blanc». Cette catégorie, souvent perçue comme uniforme, inclut pourtant une diversité ethnique et culturelle. Par exemple, lorsque je retourne au Maroc, je suis perçue comme une occidentale malgré mes origines. De même, au sein des personnes

blanches, il existe une grande hétérogénéité : les Irlandais et les Italiens, tous deux considérés comme blancs, possèdent des cultures et des histoires radicalement différentes.

Sur le plan méthodologique, il aurait également été pertinent de diversifier davantage les profils des participants aux interviews. Une plus grande variété en termes de sexes, d'âges et d'expériences de jeu aurait permis de mieux capturer les nuances des perceptions et des enjeux abordés.

Enfin, à partir des connaissances acquises au cours de ce travail, plusieurs perspectives de projets se dessinent. Premièrement, la création d'un jeu vidéo à vocation anticolonialiste, visant à déconstruire les stéréotypes ancrés dans ce média. Deuxièmement, inspirée par mon entourage d'artistes, j'ai identifié une discrimination similaire à celle évoquée dans mon travail dans le domaine musical. La création d'une plateforme éthique dédiée à la musique pourrait ainsi s'inscrire dans cette logique de lutte contre les inégalités. Enfin, une des leçons centrales de cette thèse est l'importance de sensibiliser dès le plus jeune âge, lorsque le cerveau est en pleine formation. Développer une application ou un jeu éducatif pour éveiller les enfants aux discriminations et aux stéréotypes serait une initiative porteuse de sens et d'impact.

Ce travail m'a permis de prendre

conscience de mes propres biais et de réfléchir à l'image que j'avais de moi-même en tant que femme maghrébine. Il m'a aidée à comprendre à quel point les médias influencent notre perception de nous-mêmes et des autres . Je réalise qu'étant plus jeune, j'avais des visions empreintes de misogynie et de racisme. Elles étaient façonnées en grande partie par les contenus que je consommais. Dans une ère où la consommation de contenu est omniprésente et où nous sommes hyperconnectés, cette thématique s'avère plus essentielle que jamais. Prendre l'angle des jeux vidéo s'avère être un prétexte pour explorer la façon dont les représentations façonnent, à une échelle plus large, notre identité individuelle et collective.

BONUS



Archives

Interview

Etude sur le design des personnages de jeux vidéo

Le but de cette étude est de comprendre la représentation que se font les gens des différents personnages de jeux vidéos et l'importance de leur apparence.

Donne pas le vrai sujet d'étude

Partie 1 - Analyse des personnages

Permet de voir si les personnes donnent des rôles secondaires aux personnages racistes

Imagine ces trois personnages dans le même jeu. Détaches-toi au maximum de leur rôle de base, pour ceux que tu connais. Dis moi lequel serait :

- le méchant
- le personnage principal
- le PNJ

Le faire pour les quatre parties.

1.



2.



3.



4.



52

53

Partie 2 - Synopsis

Permet de voir si l'ethnie a un impact sur le rôle de chaque personnage

Tu dois créer le synopsis d'un jeu contenant ces personnages. Si tu connais certains des personnages, détache-toi au maximum de leur rôle de base.



Partie 3 - Cration de personnage

Tu es character designer et tu dois créer trois personnages pour un nouveau jeu style GTA.

- protagoniste
 - terroriste
 - drugdealer
 - pnj

Création de personnage :
<https://readyplayer.me/avatar>

- Est-ce que tu peux me donner deux personnages :

- homme/femme blanc.he
 - homme/femme noir.e
 - homme/femme latinx
 - homme/femme arabe
 - homme/femme asiatique (sud est, sud ouest)

Permet de voir avec quelle facilité ils trouvent les différents personnages

Partie 4 - Gaming

- Quel est ton personnage préféré et pourquoi

Permet de comprendre à quoi les gens se réfèrent, qu'est-ce qui rend un personnage attachant et quels sont les perso ns qui plaisent le plus

- Si tu pouvais ajouter un nouveau personnage dans ton jeu préféré, comment serait-il ? (Origine, sexe, histoire, caractéristiques)

Permet de voir si les joueurs incluraient volontairement des personnages issues de minorités, question particulièrement intéressante pour les personnes issues de l'immigration

Partie 5 - Polémiques

Expliquer les polémiques de manière neutre et leur demander leur avis dessus

1. Yasuke (Samouraï noir), Assassin's Creed
 2. Resident Evil 5

Interviews

Joueur 1

Partie 1

2. «Le méchant serait le A. C'est instinctif, il est un peu moins bien détaillé ce qui lui donne un côté plus antipathique.»

«Le B ressemble à un héro de séries des années nonante un peu pourri.»

3. «Je dirais le PNJ pour le A, parce qu'elle est très standards en fait. Elle fait un peu cliché du jeu du jeu Kawaï. La C serait le personnage principal, de par sa couleur de peau et des habits moins kawaï, elle sort un peu plus du lot.»

4. «Le B c'est le méchant, le A, le héros et que le C serait le PNJ. C'est pour des trucs très cliché. Le b c'est parce que c'est un monstre et le C c'est parce qu'il a presque un côté marchand de tapis pour être dans les gros clichés et le A il fait plus héro de jeu d'action.»

Partie 2

Jeu: Personnage principale (4) a été kidnappé.

Personnage 1 : Autre personne kidnappée

Personnage 2 : Mentor de l'héroïne

Personnage 3 : Marchand, celui qui amène de l'équipement

Personnage 4 : Héroïne

Personnage 5 : Potentiel traître de l'équipe

Commentaires : A eu du mal à donner un rôle aux personnages 1 & 3. Particulièrement pour la numéro 1 : «Et les deux autres, c'est pas évident. T'aurais le trois qui serait un le marchand, celui qui amène l'équipement. Et puis le un, je sais pas, on peut lui donner le rôle..., on peut se dire que c'est un personnage important qui a été kidnappé, qu'ils doivent retrouver.»

Partie 3

Personnage Principal : «Le profil d'un héros que j'imagine pour un jeu vidéo n'est pas forcément le même que j'imaginerai pour un roman. Dans un roman, j'ai plus envie de m'identifier aux personnages et d'avoir un personnage qui soit ancré dans le réel. Alors que dans jeux vidéo, j'ai une préférence pour des caricatures.[...] Je peux pas te dire exactement pourquoi. Les traits excessifs qu'on peut avoir dans des personnages de héros contribuent à l'in-



Personnage Principal



DrugDealer



Terroriste



PNJ

vestissement dans le gameplay. Tu as un personnage hyper baraque quand tu fais un jeu de baston pour donner envie aux joueurs de gagner. T'as pas cette envie de t'identifier, t'as plus envie que le personnage soit très dans les extrêmes.»

Personnage terroriste : «Même si ça évolue, pendant longtemps le jeu vidéo s'adressait plus aux hommes qu'aux femmes. Et du coup, faire une méchante femme fatale, c'est très bien parce que les mecs se laissent beaucoup trop facilement manipulés. Elle sait très bien que les mecs sont bêtes. Alors oui, elle use de ses charmes.»

Personnage Drug dealer : «Il doit avoir les cheveux longs et sales. [...] Alors après, je pourrais me la jouer lausannois et faire un Africain. Mais c'est pas l'idée. Tu vois dans les films ou les jeux vidéos on essaie pas de reproduire la vraie vie.»

Personnage Non Joueur : «Le truc cliché, dès qu'on fait un homme il est super musclé, ca va pas. Il doit être beauf en tout cas, beauf de rue pas beauf en vacances.»

Partie 4

1. L'héro est un anti-héro
2. Aime la surprise, évolution personnage n'est pas du tout ce qu'on attend
3. **Blanc.he** : Joël Miller, Sniper Wolf
- Noir.e** : Barrett, «Puis une femme noire.

Ouais. Femme noire. Femme noire. Ouais. Ouais. Ouais. Ouais. Ouais. Euh. Non mais c'est con parce que c'est vraiment un personnage nul. Je sais même pas son nom qui me vient en tête. Mais plus stéréotypé, c'est pas possible. Tu vas même pas la trouver, c'est une Miss fait du vaudou dans Monkey Island. [...] J'ai joué quand j'étais quand j'étais gamin, y a une trentaine d'années. C'est quelqu'un qui m'a marqué d'une certaine manière. Mais il y a moins de femmes noires dans les jeux vidéo.»

Latinx : «Alors heu. Il y en a. J'ai oublié son nom, c'est un personnage de résidence evil 3 qui s'appelle... Carlos. Oui, bien évidemment il est latino il s'appelle Carlos. C'est évident»

«Là, j'avoue que j'ai pas vraiment. Je me souviens d'une femme dans un far cry qui se passe dans une île d'Amérique du Sud et je me suis même pas sur nom de la miss. Donc c'est dire l'ampleur du désastre. Mais là j'ai pas de personnage latina féminin qui me vienne en tête.»

Arabe : «Baaaah il y a la série Assassin's Creed qui a tout de suite mis 2-3 personnages. Je suis sûr que dans un Call of Duty doit y avoir un terroriste à un moment ou un autre. Il n'y a pas eu de Call of Duty ou on doit tuer Saddam Hussein ? Bon allez, pour pas citer Assassin's Creed je vais citer les chevaliers de Baphomet. Je me sou-

vient plus de son nom. Il y a un marchand, un jeune qui qui arnaque tout le monde en Syrie. Je le connais, mais j'ai pas son nom. Je sais même pas si on le connaît son nom d'ailleurs.», «Non, pour le coup. Il y a certainement un PNJ d'Assassin's Creed dont je me souviens pas. J'ai pas fait le dernier en Irak, c'est dommage, si j'avais su, je l'aurais fait.»

Asiatique sud est : Down Resident Evil deux, «Liu Kang dans Mortal Kombat, une espèce de caricature de Bruce Lee.»

Asie du sud ouest : «Non, y a rien qui me vient. Je te dirais Abou dans un jeu Simpson, mais c'est un peu de la triche hein.»

Fin de la partie: «Oh attends pour les femmes arabes, j'ai quand même un personnage qui me vient. Je sais pas si c'est correspond pour une femme arabe, c'est ce qui s'en rapproche. J'ai oublié son nom mais la reine des Gerudo dans Zelda. C'est un peu une caricature d'un peuple du désert.»

Partie 5

Yasuke

«Les jeux vidéo c'est le domaine où je suis moins choqué. Il y a des stéréotypes et je suis d'accord avec Ubisoft quand ils défendent leur liberté créative. Mais en même temps c'est aussi vrai que en tant que joueur, si je joue à un jeu de samouraï qui se passe au Japon féodal, je m'attends

à jouer en japonais. Je ne vais pas crier à l'insulte, me révolter parce que c'est le héros n'est pas japonais, mais c'est de base pas ce que je veux si je veux jouer un jeu de samouraï, sauf si c'est un truc comme RP où c'est à la Donjons et Dragons et on fait n'importe quoi pour s'amuser.

Les développeurs peuvent faire ce qu'ils veulent, ça c'est clair. Après, il faut aussi qu'il y en a qui critique. C'est à dire que s'ils font un jeu très narratif ou c'est qu'une explosion de stéréotypes ou de trucs ultra patriarcal, qui reflète assez l'idéologie occidentale limite colonialiste, il faut qu'ils acceptent aussi de se faire défoncer par rapport à ça. Après tu vois, pendant un temps j'ai l'impression que ça s'est calmé. Mais le jeu vidéo était quand même coincé dans ce que le cinéma a aussi connu à la fin des années 80 et début des années 90, devoir mettre un personnage de chaque ethnique, de la manière la plus stéréotypée, mais avec la vision européenne. Tu vas avoir un asiatique qui fait de l'art martial, un black gros bourrin, etc...»

«Après le jeu vidéo c'est un domaine qui est très vaste. Je mets pas tous les types de jeux dans le même panier. T'as un god of war bien bourrin où tu joues pour un monstre de virilité qui défonce tout ce qu'il voit et de l'autre côté un Silent hill 2, qui va subtilement dénoncé le viol et le féminicide.»

RE5

«Mais je trouve que ça représente assez bien le problème du monde occidental qui est tellement ancré dans ses convictions, qui comprends pas en quoi c'est insultant. Ouais, je me souviens à peu près des réponses qui donnaient en disant : «ouais mais non parce que justement on montre bien que que le peuple africain il est opprassé là dedans, et puis justement le but c'est de les aider» et ils comprennent pas que c'est justement ça qui est problématique. T'as une bande de super flic américain qui va sauver le peuple africain, qui est dans un état primitif parce qu'ils sont transformés en zombies. Et voilà. Et en fait, moi ça me révolte pas plus que ça mais ça montre à quel point ces gens sont quand même ridicules».

Joueur 2

Partie 1

2. « Les trois, un peu les mêmes postures, le même archétype de l'homme ultra balaqué, d'un certain âge. le B en vilain parce que on ne voit pas ses yeux de nouveau. Et il a une posture, une attitude, un attirail vestimentaire qui me rappellerait la mafia. Le A, ce serait un PNJ. Parce que ça me rappelle un membre de la garde. Je le verrais pas comme un méchant, mais pas assez marqué non plus pour être un héros. Ce qui donne par défaut le C comme héro. Lui il est un peu plus marqué en terme de char design»

3. «Le b c'est la méchante. La A c'est un PNJ, c'est l'archétype de la FA, quelqu'un qui te donnerait une quête. Elle a plus un attirail de petite fille modèle qu'un char design réfléchi et travaillé. La C serait le personnage principal. Elle est suffisamment originale, elle a du style.»

4. «Le A, il a une vibe de méchant, un méchant assez charismatique mais mena-

çant. Son regard, les peintures qu'il a sur lui, le côté viking, le fait qu'il ait l'air menaçant. Le C pour moi il est moins menaçant mais il est marqué aussi en terme de char design. Tu peux l'incarner en tant que personnage. »

Partie 2

Jeu: Personnage principale (4) doit retrouver son père dans une quête.

Personnage 1 : Meilleure amie du héro qui va l'aider dans sa quête

Personnage 2 : Père de l'heroïne

Personnage 3 : PNJ qui t'aide dans tes quêtes

Personnage 4 : Héroïne

Personnage 5 : Méchant

Partie 3

Personnage principal : «J'aime bien le fait que ce soit une femme et je pense que vu la tendance vers lequel vont les jeux vidéo, tu pourras de plus en plus choisir dès le début si tu veux un homme ou une femme. [...] Je pense qu'on est pas encore au point où on va avoir des personnages principaux qui auront de l'obésité, des handicaps, des choses comme ça, mais qui auront un petit style quand même. Ils sont toujours un peu normés. Je veux faire un personnage de type autre que caucasienne, donc asiatique pour le coup.

Personnage terroriste : «J'ai plusieurs teams, soit je choisis le classique terroriste du Moyen-Orient, soit origine Afrique, soit russe. Honnêtement, c'est souvent dans ces trois archétypes là. C'est dans la vibe GTA, ça se passe aux USA, soit t'as le côté conflit Moyen-Orient/Afghanistan soit le classique Russe VS USA, et je sais qu'il y a aussi le côté Afrique où y'a des chefs de guerre. Donc je prend le parti de faire un Russe ultra cliché.»

Personnage Drug dealer : «PNJ avec qui tu vas créer une quête. Il faut que le char design soit marqué pour que t'aies envie de venir vers elle sans que ce personnage effrayant juste qu'il soit intriguant. Faire une femme de couleur avec un habit, un maquillage, des couleurs de cheveux très marqués et probablement une très forte personnalité. Elle détonne parce qu'elle est dans un milieu masculin, elle est ultra assumée.»

Personnage Non Joueur : «Pour moi ça c'est vraiment le PNJ sans intérêt. Lisse, mec blanc, jeune, tee shirt sans motifs, coupe de cheveux sans originalité, bras qui se baladent là. Ce serait un peu le PNJ avec qui on ne va pas interagir ou vraiment qui me donne une phrase nulle. Pour moi c'est un mec que tu croiseras dans la rue et tu te retournerais pas.»



Personnage Principal



DrugDealer



Terroriste



PNJ

Partie 4

1. Hadès. Classe, badass. Et je trouve qu'il a une personnalité, un char design hyper travaillé et hyper intéressant.
2. « De manière générale, j'aurais bien volontiers plus de femmes. Mais c'est aussi une tendance qui en train de se faire. J'aurais bien aimé pouvoir jouer Zelda dans un vrai jeu, mais ça va se faire»

3. **Blanc.he** : Link, Alice

Noir.e : «Ça se complique tout de suite. Mais je suis assez consciente de ce problème là. J'ai rien.»

Latinx : Carmen (Little miss fortune), «J'ai oublié son nom. Il s'appelait pas Pedro il s'appelait.... Dans Far Cry trois le personnage principal est hispanique et j'ai complètement oublié son nom. »

Arabe : Altaïr, «On peut discuter du terme arabe, mais c'est ce qui s'en rapproche. Les Gerudo dans la licence de Zelda sont ultra inspirées de la culture arabe, tout dans leur imagerie rappelle le Moyen-Orient.»

Asiatique sud est : « Je sais que dans la licence il y a la licence Yakuza, mais je ne connais pas leur prénom.», «J'ai pas mal de jeux où en fait ils sont pas déterminés, mais il y en a quand même.»

Partie 5

Yasuke

«Pour moi, c'est hyper représentatif du Ja-

pon. C'est un faux débat. J'entends qu'ils soient pas contents, qu'ils auraient préféré des Japonais dans toutes leurs histoires, parce que c'est une fierté excessive et un manque d'ouverture au monde, surtout de la part des Japonais. On les sait, c'est notoire. Mais moi, je trouve que c'est une excellente idée d'avoir mis ce personnage noir japonais, parce qu'Ubisoft ne s'adresse pas au Japon. Ubisoft, c'est français, et ça vise un public européen, américain, occidental. Le Japon y joue par ricochet, par popularité, mais ce choix d'impliquer la communauté noire, très présente en Europe et aux États-Unis, c'est pour moi une bonne idée. Ça parle à des gens qui ne se retrouvent pas toujours dans des personnages blancs. L'histoire du samouraï noir, tout le monde en a vaguement entendu parler. Moi, ça attire ma curiosité. Je me suis dit : tiens, pourquoi pas jeter un coup d'œil ?

Ils ne doivent rien en termes de fiabilité historique. Ce n'est pas un cours d'histoire. Certes, c'est bien qu'ils fassent des efforts pour que l'environnement soit crédible, mais à partir du moment où t'as des capsules qui t'envoient dans le passé via l'ADN, ils n'ont pas à être totalement fidèles. C'est chouette si c'est accurate, mais ça reste une légende, pas une vérité absolue.

Ce débat est aussi représentatif de la montée de l'extrême droite dans nos sociétés. Ubisoft a assumé un choix politique, créé

un personnage qui ferait des vagues, mais je pense qu'il ne faut pas écouter ces vagues-là. Les gens qui commentent sont souvent ceux qui ne jouent même pas. Si t'es vexé qu'un jeu représente un samouraï noir, c'est qu'il y a des questions à se poser sur soi.»

RE5

«Je me serais attendu à un méchant noir. Je trouve ça bizarre de mettre tout un environnement hostile avec des personnes du peuple noir, et que le méchant soit un blond. Ouais, moi, je me serais attendu à un chef de guerre africain ou quelqu'un dans ce style, ça aurait fait plus de sens pour un cadre en Afrique. Si je voulais vraiment avoir un avis, je chercherais à voir les autres trailers. Si les personnes blanches sont montrées de la même façon, ça refléterait une réalité mondiale. Mais si c'est propre aux personnes noires, là, ça me pose un problème. Après, ce qui est sûr, c'est que, dans tous les cas, c'est toujours le personnage blanc qui est principal. Là, les deux personnages principaux — le méchant, le gentil, et même le PNJ principal — sont tous blancs, mais dans un milieu africain. C'est ça qui me choque. »

Joueur 3

Partie 1

2. c : personnage principal : celui qui a le plus d'accessoires, offre le plus de possibilités de jeu.

b : le méchant : grunge, pas un gars tout doux.

a : PNJ : le plus neutre, semble être le moins intéressant.

3. « On a envie que notre personnage principal soit différent.»

b : personnage principal

«Les deux autres perso sont un peu pareils»

a : méchante

c : PNJ

4. a : Méchant

b : Héro avec sa petite fleur

c : PNJ : Mentor ou un truc comme ça

Partie 2

Jeu: Deux frères et une sœur, séparés après une histoire de famille tragique. On les retrouve en étant adulte & on essaie de

comprendre ce qu'il s'est passé dans leur famille.

Personnage 1 : Aide la sœur, se sont rencontrés pendant leur voyage/aventure au Népal

Personnage 2 : Frère, complètement barge, essaie de mettre des bâtons dans les roues de ses frères et sœurs.

Personnage 3 : Le comic relief sympa, pote du n°5, ils ont fait des mauvais coups dans la rue, il est rigolo il est pas méchant

Personnage 4 : Soeur

Personnage 5 : Frère

Partie 3

Personnage Principal : «Comme il y avait cette histoire d'attentat dans le monde, je me suis dit que, ce serait marrant que ton héros, ton héroïne, ce soit une fliquette. A la base elle boss dans les bureaux, c'est pas du tout son truc de partir sur le terrain. Et puis bon, pour une raison ou une autre, elle se retrouve mêlée dans histoire, elle doit aller sur le terrain, apprendre à survivre, à traquer le terroriste.»

Personnage Drug dealer : Inspiré de Sammy dans scooby doo. «Pour moi c'est le drug dealer par excellence. Je voulais pas un truc dealer qui sonnait genre Walter White ou un truc complètement taré comme tu peux voir dans *Orange is the New Black*. Je voulais un mec paraisse

juste défoncé, pas méchant qui fait son truc. Un petit dealer, un gars qui vend à la sauvette en coin de rue.»

Personnage terroriste : «Il est méchant parce qu'il est vexé et parce que c'est un incompris. C'est un mec plutôt intelligent, mais pas du tout adapté socialement. Un peu dans la même veine que Syndrome dans les *Indestructibles*.»

Personnage Non Joueur : «C'est l'ami du héros dont tout le monde s'en fout. Il a une tête un peu niaise, il est pas méchant. Mais il y a rien de hyper intéressant.»

Partie 4

1. «Dans la série Borderlands, Teddy Bear. C'est un personnage qui m'a toujours fait marrer parce que je l'ai connu en étant assez jeune, j'avais quoi ? Treize ans ? On va lui laisser juste de vendre ses armes qui sont un peu éclatées. Le char design du personnage est hyper drôle. Il faut imaginer un gros texan hyper musclé. Son personnage hyper extrême m'a toujours fait beaucoup rire, vraiment poussé à fond dans le vice et tout.

2. Zelda avoir un grappin pour Link & qu'il puisse parler

3. **Blanc.he** : Vaas Montenegro, Lara Croft

Noir.e : «Attend comment il s'appelle,... Barrett Wallace» « L'autre c'est l'héroïne du premier Walking Dead...comment elle



Personnage Principal



DrugDealer



Terroriste



PNJ

s'appelle...Comment elle s'appelle la gamine... je devrais trouver assez vite»

Latinx : «hmm...oui... comment il s'appelle... heeeeum... ah comment il s'appelle ce jeu.. je vois exactement le méchant, sinon je peux te donner un gentil... c'est quoi son nom... Rico Rodriguez (recherche Google)», «Une hispanique, euh oui aussi dans Borderlands mais je me souviens plus comment elle s'appelle, hum une hispanique... ah merde je vois pas, il me semble que oui mais la comme ca...»

Arabe : «euhhhhhh... attend oui j'ai une hispanique dans Rainbow 6, je vais te trouver hop, tac, du coup j'ai trouvé des arabes dans le même jeu. Sanaa El Mektoub dans Rainbow 6, et sinon Altaïr».

Asiatique sud est : «Désolée de pas sortir de ce jeu mais Rainbow 6 Dokkaebi» «Et pour sortir un peu de ce jeu, ..., il y a toujours des asiats cool beaucoup trop intelligents» «Je t'ai donné un mec arabe ? Parce que je pense à d'autres, dans le jeu dying light ? c'est un jeu de zombie où un américain il va dans la ville et il se trouve que la ville se trouve au Moyen-Orient et y'a beaucoup de perso avec des noms à consonnance.»

Partie 5

Yasuke

« Si je veux me faire l'avocat du diable, je comprends les deux parties. D'un côté, Liberté Créative, je comprends tout à fait : si ça lui fait marrer et que, pour une fois, plutôt que de faire jouer un Japonais, ils mettent un samouraï noir, bah pourquoi pas ? Moi, tant que l'histoire est bien, je m'en fous pas mal. De l'autre côté, je comprends que les gens lèvent des boucliers parce que, ces dernières années, on a eu beaucoup d'œuvres et d'histoires très mal faites, très mal écrites, où le seul but marketing était de mettre en avant les différentes ethnies ou la diversité.

Je ne le vis pas, donc ce sera peut-être mal perçu, mais j'imagine qu'il n'y a pas besoin de le faire autant. Je pense que c'est plus intéressant et important d'écrire une bonne histoire avec de bons personnages, puis de trouver des acteurs compétents, plutôt que de choisir un acteur et écrire une histoire bancale autour. Mon avis, c'est que je m'en fous : si le jeu est bien, c'est cool. S'il ne l'est pas, il y aura certainement des centaines de raisons. J'évite de perdre du temps ou de l'énergie là-dessus. Si l'histoire se passe au Moyen-Orient en 600 avant Jésus-Christ, tu ne vas pas trouver un Asiatique ou un Blanc là au milieu.

C'est comme si tu fais un personnage qui vient du Bronx : tu ne vas pas mettre un Blanc non plus. Si tu fais un personnage norvégien, d'origine et de descendance norvégienne, genre un viking, il peut y avoir des Noirs à cause des importations et tout ça, mais pas dix par village.

Qu'ils continuent à s'inspirer de l'Histoire pour raconter, embellir et rendre leur jeu vidéo cool avec une chouette histoire, je suis pour. S'ils voulaient éviter une polémique, ils savaient qu'ils auraient peut-être dû prendre un Japonais plutôt qu'un Noir random qui n'était même pas là. Mais est-ce vraiment la question ? Est-ce que c'est si important que ça ? Est-ce qu'on ne s'en fout pas un peu de la couleur de peau ? Est-ce que ça a un sens ? Au final, il y a plein de choses qui ne sont pas réalistes. Est-ce si insultant que ça, ce qui est parallèle ? La couleur de peau, le teint ? »

RE5

« Ce grand méchant existe déjà depuis le premier, c'est pas nouveau. C'est une polémique qui a quinze ans. Je vois bien, mais je suis pas sûr qu'il y avait des intentions racistes derrière. Pour moi, c'était plutôt une grosse maladresse, une blague. Après, c'est souvent ça : c'est rarement des mauvaises intentions. Je préfère partir du principe que l'humain

n'est pas foncièrement mauvais. Oui, il y a des défauts partout, c'est clair, mais la plupart du temps, ce n'est pas voulu. Ce sont juste des gens qui n'y ont pas pensé. Il y a quand même des discussions possibles, mais il faut faire des efforts. Ce n'est pas évident. Si tu fais l'effort d'aller voir un dev ou un community manager, de discuter calmement, ça peut bien se passer. Le problème, c'est qu'aujourd'hui, beaucoup de devs se cachent derrière les community managers parce qu'une minorité de la communauté est hyper toxique, vocale, insupportable.

Pendant ce temps, la majorité de la communauté veut juste profiter. Il y a toujours une minorité vocale qui fait un bruit de dingue et casse les pieds à tout le monde. À côté, tu as des gens qui ne sont pas forcément pour ou contre, pas très vocaux sur leurs avis, mais qui ne sont pas contre l'idée de t'aider si tu en as besoin.»

Conclusion

Juste les mecs nuls dont on s'en fout, c'est des blancs. Le reste c'est toutes les autres ethnies. Ca me dérange pas mais au bout d'un moment lâcher nous la grappe aussi on est pas tous des fils de pute. Dans les derniers jeux que j'ai joué, à part minecraft où le perso principal de base il est blanc,

j'ai pas eu beaucoup de héros blanc dans les jeux récents.

Il y a beaucoup de noirs ou de femmes noires ces temps comme héros. Dans les derniers jeux que j'ai joué il y a des nains dans l'espace, il y a Dying light, le jeu est sorti en 2014, et Burning le perso il est exactement comme tu le fais, Fall out pareil, Hades la meuf c'est une déesse grecque. Elden ring on voit pas la peau des personnages, ils sont tous censés être cachés, c'est pas vraiment des êtres humains. Après y a pas le world, mais ton personnage tu le fais aussi. Il y a Baldur's Gate où t'as le choix entre un mec blanc, un mec noir, une meuf blanche, un vampire, quoi que la blanche est plutôt rebelle, un dragon, une nana qui vient de l'espace. [...] Dans les jeux jusqu'à 2016, c'est vrai ça il n'y a pas de doutes[que les blancs ont toujours le rôle de sauveur/ personnage principal], depuis là c'est plus le cas justement parce que les jeux se passent aux USA.»

Joueur 4

Partie 1

2. a : héro : regard vaillant, à l'air courageux
b : PNJ : gentil, musclé, il a l'air d'être le poto, on dirait un personnage de soutien
c : méchant : regarde de méchant, habits noirs ça fait très camouflage

3. a : personnage principal : choue, couleur attrayante, qui attire l'œil

b : méchant : parce que tu le sens. les loups dans la pop culture sont souvent associés aux méchants, un peu vicieux

c : PNJ : elle a bonne vibe mais elle a pas l'air forcément d'être le personnage important (3mn10), elle a l'air en retrait de par ses couleurs, plutôt ternes

4. a : personnage principal : Vaillant, bravoure

b : le méchant

c : PNJ

«Entre a et c c'est plus proche quand

même, ils ont un peu la même vibe ça dépend ce que l'on aime incarner. Le A a l'air plus fort, viking grosse barbe, tu peux pas le voir dans la vraie vie donc tu veux l'incarner. Le C il est plus vaillant, plus élégant.»

Partie 2

Jeu: Veuve qui aurait perdu son mari dans un accident tragique. Il faut retrouver des indices qui mèneront à la disparition de son amant.e

Personnage 1 : Personnage principale

Personnage 2 : Méchant intermédiaire

Personnage 3 : Son frère avec qui elle avait perdu contact par apport à la liaison qu'elle entretenait avec son amant

Personnage 4 : La rencontre durant sa quête, caractère qui complète le sien, elle va la tempérer

Personnage 5 : Méchant, assassin de l'ex mari

Partie 3

Personnage terroriste : «J'ai fait deux meufs je vais faire un gars.»

«Du coup j'ai déjà niqué les clichés parce que dans la tête des gens il ressemblerait plus à ça le drogue dealer. Parce que les gens c'est des racistes. Comme d'hab on joue sur les biais. Si tu ... tu te dis aaaah ce gars c'est vraiment un drugdealer il a des draids il s'habille large olalala. C'est les

gens, malheureusement.»

Personnage Drug dealer : «Je vais contre les clichés hop là, pourquoi c'est toujours des hommes.»

Partie 4

1. Kazuya : sombre, déterminé, design & histoire intéressante. Un des premiers personnages que j'ai incarnés petit.

«On s'identifie forcément un petit peu si c'est un personnage qu'on kiffe, c'est souvent une exagération de certains traits de soi ou au contraire c'est de la fantaisie pure et dure et du coup ça fait kiffer. Mais pour moi c'est un peu entre les deux. Les traits c'est plus dans le caractère, dans l'aura, physique, psychologique, vestimentaire.»

2. « Je garderai le même personnage que je t'ai cité de LOL mais je prendrais une origine qui est plus proche de moi, ouais un métis. Il y a pas beaucoup de métisses dans les jeux, il y a pas beaucoup de métissage, pas beaucoup de mélanges. Le rendre métissé asiat afrique. Pour joindre un peu les deux bouts les deux communautés. Dans LOL il n'y a pas beaucoup de personnages de couleur masculins qui n'ont pas des traits hyper caricaturaux. Si c'est des personnages méchants ils ont des draids, si c'est des gentils ils ont des buzzcut, ils ont vla les bijoux, c'est pas que ça tu vois.»



Personnage Principal



Terroriste



DrugDealer



PNJ

3. Blanc.he : Max Payne, Lara Croft

Noir.e : Lucian (LOL), Senna (LOL)

Latinx : «Non «Je crois pas je sais pas si Ezio est hispanique mais je crois qu'il est italien. Mais du coup non j'ai pas»

Arabe : «Y'en a pas beaucoup des rebeux dans les jeux. Y'a archi peu. Je réfléchis. J'ai rien en tête là.»

Asiatique sud est : Sekiro et Chun-Li.

Partie 5

Yasuke

« Je trouve ça assez amusant que ce soit polémique parce que c'est un jeu vidéo. On incarne un personnage, et ce qui semble déranger, c'est l'association d'un Noir à un samouraï. Selon le Japon ou les Japonais, un Noir ne pourrait pas être samouraï parce qu'aujourd'hui, ce ne serait pas possible. Mais historiquement, ça a été vrai. Tout est basé sur une histoire vraie, et ça rend justement le concept inédit. On a envie d'incarner ce personnage parce que c'est arrivé une fois en des millénaires. Donc, c'est pas étonnant que ça fasse polémique, mais d'un côté, il n'y a pas de raison que ce soit autant. »

« On n'est pas d'accord sur le fait que ce soit une insulte à l'histoire japonaise. Pour le coup, il a vraiment existé. Au contraire, ça montre que c'est assez fou qu'il y ait eu un samouraï noir au Japon à une époque où il y avait très peu de Noirs en Asie, en-

core moins avec un titre aussi honorifique et important. Je pense que c'est un problème de représentations. Les Japonais ne se sentent pas représentés, et l'image du samouraï, pour eux, ne peut être associée qu'à un Japonais clair de peau, issu d'une famille de samouraïs. Pour moi, ce n'est pas forcément un problème de racisme, mais de représentations. Je comprends leur point de vue, mais les propos sont lourds pour ce que c'est. »

« Dans les jeux vidéo, presque tous les personnages principaux créés jusqu'à aujourd'hui sont blancs. Déjà, les personnes qui créent ces personnages sont souvent blanches, des gens qui ont eu accès à des études. Il y a un biais : ils vont créer des personnages qui leur ressemblent. En plus, les joueurs viennent principalement de pays occidentaux et n'ont pas forcément envie d'incarner autre chose que des Blancs. Dès qu'on change ça, en mettant des Noirs, des Arabes, des Asiatiques... Les Asiatiques, ça passe étonnamment. Ils ont une vision un peu bizarre du contexte : si c'est un jeu qui se passe en Asie, un Blanc peut y être, un Asiatique aussi. Mais pas un Noir ou un personnage basané. « Ce n'est pas cohérent, comment ils sont allés là-bas ? ». Il y a une forme d'ignorance. »

« La communauté des jeux vidéo reste majoritairement composée d'hommes blancs. Malheureusement, c'est une com-

munauté souvent sexiste, homophobe, et raciste sur certains points. J'ai l'impression que c'est surtout ces hommes blancs qui gueulent. »

RE5

« On est vraiment dans la représentation classique de l'Amérique qui vient sauver le Tiers-Monde. Le propos est toujours ultra simplifié, y'a ce truc où dans les jeux vidéos de guerre c'est souvent le blanc américain armé, navy à fond, qui vont sauver le monde. Il y a 10 ans en arrière ça dérangeait pas beaucoup mais aujourd'hui on en a marre. Aujourd'hui avec le recul c'est étrange que ce soit toujours le même schéma. C'est toujours la même chose, allons tuer les autres parce que nous on a le savoir, nous on sait. »

Conclusion

« On pourrait être plus diversifiés dans les jeux vidéos, comme dans le cinéma, ça manque de représentation de tellement de cultures. Ce qui est compliqué à ce niveau là c'est les gens qui le financent. Le truc c'est qu'il faut être capable de dépasser certains biais qu'on a au niveau de l'apparence, des stéréotypes. Il y a des choses qui vont nous déranger parce qu'elles vont paraître fausses. Par exemple si c'est des blancs dans un quartier qui dealent les gens vont trouver ça bizarre, alors que

pourtant ça existe. Et ça pour tout. Il y a pas de personnages principaux arabe alors que notre vie et les maths sont basés sur des savants arabes. Et même eux on les a effacés de l'histoire. C'est une folie de autant sous représenter une partie du monde et qu'à l'inverse, comme on l'a vu avec Yasuke, le monde ne veut pas incarner les personnages qui ne sont pas un homme blanc, ne veut pas jouer une femme parce que «oh c'est une femme». Il y a ce truc du réel et de la fiction qui entrent en conflit. On devrait diversifier de ouf pour que ça parle à un max de personne, c'est censé être quelque chose de fun et récréatif et chacun devrait pouvoir jouer ce qu'il veut comme il l'entend. Et qu'on arrête d'être centré que sur l'Occident, que l'Asie ce ne soit que le japon, les samouraï, la Chine et la guerre. Et l'Afrique et le Moyen-Orient franchement, y'a des animaux, c'est la savane. »

déterminé, avec le poing fermé on sent une certaine rigidité avec le personnage»
a : héro «Design plus travaillé, traits plus angulaires»

b : PNJ «Lui ça serait le PNJ d'une quête comique. J'ai de la peine à le voir en tant que méchant»

Partie 2

«Tu sais je me rend compte que je suis peut-être biaisé par rapport à la couleur de peau, mais je vais essayer d'être le plus objectif possible.»

Personnage 1 : Le perso qui lui donne les informations, qui l'aiderait un peu comme une opératrice

Personnage 2 : Méchant, ennemi

Personnage 3 : Protagoniste

Personnage 4 : Love interest du protagoniste

Personnage 5 : Rival, il serait pote mais aurait une rivalité pour savoir qui est le plus fort, il a l'air balèze.

Joueur 5

Partie 1

2. c : méchant : Apparence plus intimidante que les autres, il a l'air discret, sneaky, intelligent et sournois.

b : Protagoniste : « Mon avis là il est biaisé mais c'est ce que je pense. Le design du B est plus original et le personnage a l'air imposant : méchant : regarde de méchant, habits noirs ça fait très camouflage»
a : PNJ : «Le design est pas mal mais beaucoup plus générique que les autres.»

3. b : méchant «Le grand méchant loup». c : héro «Parce que.. c'est horrible ce que je vais dire mais c'est vrai ... je suis black AHAHHAHA. Je me verrais bien jouer le perso»

a : PNJ «Je trouve au niveau du design on dirait une bergère.»

4. c : méchant «Le perso affiche un air plus



Personnage Principal



DrugDealer



Terroriste



PNJ

blanche. Ohh mon dieu, ça me soule parce que je lutte contre ces clichés hein. On sait que c'est faux hein, mais j'imagine une personne maghrébine, voir un black, et ohh c'est horrible hein mais même le black je le verrais comme drug dealer AHHAH, ou comme protagoniste. Mais j'imagine une personne qui parle même pas français de base. Ca me soule moi-même parce que je me dis que ça n'a aucun sens. Et c'est bien que je fasse cet exercice parce que je me rend compte que oui c'est vraiment ancré. J'imaginais pas du style Brad Pitt ou Timothée Chalamet.»

«J'imagine un masque pour cacher son identité, du style hacker.»

Personnage Drug dealer : «J'imagine très skinny, qui prend pas soin de lui. Pourquoi pas un drugdealer femme, ouais pourquoi pas femme. Ouais j'imagine une black. Elle devrait avoir le visage un peu fatigué. Il faut qu'elle vienne de la street, baggy. Il lui faut un maquillage vaaaaaaaaaaaaimeent.»

Personnage Non Joueur: «Il s'appelle Dave, il faut lui mettre les habits les plus banal. C'est le ricto des quartiers, il fait pas de sport. C'est genre le perso que je pourrais shooter.»

Partie 4

1. «J'ai un biais pour tout ce qui est récent. Y'a un perso qui m'a marqué récemment c'est dans Elemental. J'ai adoré flaqué. Il m'a beaucoup marqué parce que c'est rare, lui c'est un exemple de masculinité positive parce qu'il exprimait ses émotions de manière positive, très empathique, très émotionnel et surtout très bienveillant. C'est souvent des qualités qu'on attend chez une femme.» «Garrus, c'est un alien, il m'a marqué parce que c'est le best bro du héro, il est toujours là pour l'aider et il a aussi de la profondeur.»

2. «C'est à contre courant de ce qui est en train de se dire, on parle souvent des LGBT des woke et tout ces trucs, mais souvent je trouve qu'on donne ce genre de rôle soit à des personnages secondaire soit au side kick, au meilleur ami du héro mais c'est rare que tu joues le héro qui est homosexuel ou bisexuel et que ce soit vraiment ancré, et qu'il ait des romances comme les autres, et qu'il ait les mêmes thématiques, qu'il doive sauver le monde. Je trouve que c'est toujours les gays soient en tokens, soit en perso secondaire. Mais c'est rarement assumé pleinement. Peut-être en deuxième des personnages un peu comme flaqué qui expriment leurs émotions sans que ce soit vu de manière péjorative. Mais

ça je trouve qu'on voit de plus en plus. Après c'est peut-être parce que je suis plus touché par la thématique donc voilà.»

3. **Blanc.he** : Arthur Morgan (Red Dead Redemption 2), «Wow attend, et pourtant j'en ai joué à des jeux... Aerith Gainsboroug (Final Fantasy 7)»

Noir.e : Barrett Final Fantasy 7, «Putain..., y'en a qu'une qui me vient en tête et c'est pas une que j'apprécie particulièrement.. mais de femme noire, non mais c'est pas possible... mais, non mais ... alors y a Vivien dans dragon age inquisition... ah me soule... ah Isabela dans Dragon Age 2»

Latinx : «Woaaw..euh..James Vega (Mass Effect 3)», «Attend...Ah ouais... attend... mais c'est possible... alors je tricheee... Ashley Williams dans Mass Effect»

Arabe : «Bassim il me semble qu'il est arabe dans Assassin's Creed», «Layla dans Assassin's Creed»

Asiatique sud est : «Kiryu dans Yakuza», «L'heroïne dans Stellar Blade, c'est une android, ah nan c'est une asiatique»

Partie 5

Yasuke

«D'un côté, j'arrive à voir où ils veulent en venir. Les gens attendaient depuis longtemps un Assassin's Creed au Japon, et c'est vrai que dans les autres opus, c'était

souvent une personne du pays concerné, de la période, qui représentait le jeu. Là, c'est Yasuke, et son existence est floue. Il a existé, mais on ne connaît pas vraiment son rôle, on ne sait pas s'il a été samouraï. J'entends ce point de vue. Après, il y a déjà Naoe, qui est l'héroïne et qu'on oublie tout le temps. Elle est japonaise, native de là-bas, dans la culture. Ça, je trouve que ça rend certaines critiques invalides. Si je parle sans filtre, je pense que s'ils avaient mis un homme asiatique en plus de Yasuke, il n'y aurait pas eu autant de polémique. Parce qu'il y aurait un homme japonais pour représenter. J'ai l'impression que ça énerve certains qu'on dise que Yasuke est le protagoniste, alors qu'en réalité, ils le sont tous les deux. Je comprends, mais je trouve que la polémique est exagérée. Les gens sont dans leur délire de woke, anti-woke, respect de la culture japonaise, etc. Déjà, les Assassin's Creed n'ont jamais été historiquement très fidèles, et ça reste un jeu vidéo. Les gens prennent trop à cœur certaines choses. Si dans le jeu Yasuke disait : « Tous les Japonais sont des gros connards », là oui, d'accord, enlez-le. Mais là, on ne sait même pas encore quel sera son rôle, comment ils l'ont écrit...»

Il y a eu plein de films où un personnage blanc ou occidental a sauvé un peuple

étranger. Par exemple, Le Dernier Samouraï, et là, personne n'a râlé. J'arrive à comprendre les critiques, mais l'ampleur est exagérée. Je ne le retirerais pas du jeu. Je pense qu'ils ont aussi voulu se démarquer en mettant Yasuke. Quand j'ai vu le trailer, je me suis dit : « Okay, il y a Yasuke. » Et dans les commentaires, je vois : « QUOI!!!! ? IL Y A UN NOIR ? » »

« Ce qui m'énerve avec toutes ces polémiques, c'est qu'à force de dire : « Oui, il y a des gays, oui, il y a des Noirs », on finit par déshumaniser les gens. Ce sont des gens qui sont contents d'être représentés dans les médias. Ces groupes ne sont pas souvent représentés, donc ça leur fait plaisir. Au final, ils se plaignent qu'il y a de la représentation de minorités, mais ne comprennent pas pourquoi c'est important, tout en râlant qu'ils sont eux-mêmes moins représentés. C'est le serpent qui se mord la queue. Il faut comprendre que ça fait plaisir à d'autres personnes d'être représentées. Moi, par exemple, ça m'a fait plaisir que dans Black Panther, il y ait un casting presque entièrement noir et que ce soit respecté, plutôt qu'avoir le rôle du sidekick ou du comic relief. Après, ce n'est pas indispensable pour que j'apprécie une histoire..»

RE5

«Ah oui, j'y ai joué avec un pote, et non, je n'ai rien vu de problématique - Si l'histoire se passe en Afrique, il n'y a pas trop de miracle HAHAHA, ça m'aurait plus offensé si c'étaient des Blancs qui se faisaient tuer en terre africaine. Comme ce sont des personnages déjà établis, il n'y a pas de miracle. Je me dis que, pour éviter la polémique, ils auraient pu faire une histoire en dehors des terres africaines, mais au final, c'est le même problème.

Je n'ai pas fait l'analogie avec la colonisation, mais j'arrive à comprendre où ils veulent en venir. Après, il n'y a pas de message anti-africain dedans. Il y a eu plein d'histoires où un personnage blanc est venu sauver un peuple étranger, et il n'y a pas toujours eu de polémiques. Là, ça a fait polémique, et je comprends. En t'en parlant, je me rends compte qu'il n'y a pas grand-chose qui puisse ne pas être polémique.

Il n'y a pas beaucoup d'histoires qui se passent en Afrique. On va toujours en terre européenne, japonaise ou américaine, et rarement en terre africaine. Et là, c'est pour tuer. Après, c'est Resident Evil, c'est un jeu de zombies.

Heureusement que tu m'en as parlé, parce que je n'avais vraiment pas remarqué,

surtout que je suis le principal concerné.

C'est intéressant, je n'avais pas vu les choses de cette façon en y jouant. C'est vrai qu'il y a beaucoup d'histoires de Blancs qui vont tuer des peuples étrangers, et ça passe souvent comme une lettre à la poste. Et là, pour Yasuke, c'est la fin du monde. Je me sens presque plus touché dans le sens positif par cette polémique maintenant. Mais je sais pas... il n'y a pas de bonne réponse.

Conclusion

«A partir du moment où on partait sur femme noire, latina, j'avais de la peine. C'est paradoxal parce que maintenant on met de plus en plus d'héroïne, de plus en plus de personnage de couleur, mais d'emblématique il n'y en a pas beaucoup je trouve. Et il y a pas beaucoup d'héros noirs principaux.»

Joueur 6

Partie 1

2. c : Personnage principal, il a une combinaison d'espion donc ça ne peut pas être un PNJ

a : PNJ parce qu'il est en armure, il a la gueule de Dj Khaled. Il est trop basic, il a une tête qu'on peut voir tous les jours

b : c'est le méchant un peu nul, c'est pas le boss final. C'est un méchant nul.

3. c : héroïne, elle a l'air aventurière avec son outfit

a : PNJ, c'est vraiment la définition d'un PNJ. Le blond basic c'est vraiment le PNJ de base dans la société occidentale. La petite blonde aux yeux bleu qui a l'air toute gentille c'est vraiment un PNJ.

b : méchant, elle a l'air malicieuse

4. a : méchant

b : PNJ ultime, tu lui parles pour une

quête
c : héro, dégaine d'aventurier, épée

Partie 2

Jeu : Tu peux jouer un homme ou une femme, jeu style cyberpunk, t'as une quête personnelle dans un univers sociétal futuriste.

Personnage 1 : Personnage principal 1
Personnage 2 : Scientifique rat de laboratoire qui va t'aider

Personnage 3 : Personnage principal 2
Personnage 4 : Sidekick qui est juste bonne

Personnage 5 : Méchant qui se fait passer pour ton pote

Partie 3

Personnage principal : «Je voulais qu'il ait un physique que tu trouves sympa.»

Personnage terroriste : Asiat teenager.
«C'est un peu le méchant dans far cry 4. L'asiat avec une mèche. Je voulais qu'il soit un peu edgy, c'est le gars qui fait des attentats parce que c'est pas comme lui il voudrait, pas comme lui il voit la société, c'est un mec trop exclu.»

Personnage Drug dealer : «Je sais pas pourquoi je voyais un gros. Un latino pour le pur cliché, du fait que drug dealer = latino. Je voulais qu'il ait une dégaine

en mode c'est pas le gars de la gare d'Yverdon, lui il gère le trafic.»

Personnage Non Joueur: «Aucune démarcation physique. Absolument rien qui sorte de l'ordinaire.»

Commentaire : «Je suis vraiment une merde parce que je viens de me rendre compte que en faisant vite j'ai fait que des hommes. Oui oui je suis une merde, un gros misogyne c'est ça que tu pourras écrire dans ton rapport.»

Partie 4

1. LOL, KingRed
2. Skyrim, plus de personnages hors normes, pas humain, plus dérangeant
3. **Blanc.he** : Arthur Morgan (Red Dead Redemption II), Lara Croft

Noir.e : Nazeem (Skyrim), Stella (LOL)

Latinx : «Putain euh... attend...mon cerveau il marche en ralentit là.. Dans quel jeux il pourrait y avoir des latinos. Dans Cyberpunk mais j'ai pas les noms, dans GTA il doit y en avoir des milliards. Une latina dans GTAVI mais je connais pas son nom.»

Arabe : «Comment il s'appelle... le gars dans Assassin's Creed en Egypte...Bayek»
«Une femme....comment elle s'appelle..j'en ai pas en tête» «ahhhh dans call of t'as la meuf avec qui tu travailles mais je sais plus comment elle s'appelle non plus, ah Farah»



Personnage Principal



DrugDealer



Asiatique sud est : «Héro principal dans Ghost of Tsushima» «la meuf dans assassin's creed au japon, l'héroïne au japon. En vrai j'en ai 1000 autres mais je suis nul pour les noms»

Asie du sud ouest : «Call of black Ops 2, il me semble que tu travailles avec un indien»

Partie 5

Yasuke

«Parler de factualité pour Assassin's Creed c'est un peu curieux parce que le jeu s'est toujours basé sur des faits historiques mélangés à de la fiction. J'ai pas entendu les français faire des scènes quand Unity est sorti et que y'a pleins de trucs historiquement qui n'allaient pas avec l'histoire de France. Et pour l'histoire de Yasuke, on sait pas aujourd'hui s'il a vraiment existé et s'il a vraiment été un samouraï, y'a des gens qui disent que oui et d'autre que non mais du coup pour Assassin's Creed ça marche. A ce niveau là je vois pas le soucis niveau factuel. Après, je peux comprendre que pour une fois qu'il y a un Assassin's Creed où il y a une communauté Asiat ça foute un peu le seum que ce ne soit pas un asiat, après le jeu est bien fait pour ça et il y a la meuf assassin qui est japonaise. Je me dis que ça reste un jeu. Je peux comprendre que quand c'est ta culture et que y'a plein de trucs qui matchent pas avec la réalité ça coince un peu mais faut aussi se mettre à

la place des développeurs et faire en sorte que le jeu il soit cool quoi. J'arrive à comprendre les deux côtés mais de la à dire que c'est une insulte c'est très intense.»

Partie 2

Personnage 1 : Population civil
Personnage 2 : Personnage principal, Ressource
Personnage 3 : Gang
Personnage 4 : Personnage principal 2, Ressource
Personnage 5 : Gang

Partie 3

Personnage principal : «Pour moi les archétypes que tu m'as donné, genre terroriste et drugdealer, ils sont hyper codés en genre. Terroriste femme ou drug dealer femme c'est pas quelque chose qu'on voit ou qu'on imaginerait. Dans ce genre de scénario je mettrais bien une femme comme personnage principal pour contrebalancer. Surtout dans ce genre de jeu, typé GTA, c'est beaucoup masculin. Ca permet de ne pas toujours avoir les mêmes typologies de personnage»

Personnage Drug dealer : «Il y a ce truc de classe, populaire drugdealer machin, c'est des afro américains. Ils vont représenter avec facilité des gens des quartiers, des cartels, c'est des mexicains, des afro américains. Je pense que c'est mieux de prendre le contrepieds de ça. Pour moi, quand tu fais un personnage c'est important de savoir si tu rentres pas dans des clichés et si tu fais du design au-

Joueur 7

Partie 1

2. c : personnage principal : pose plus dynamique
- b : méchant : expression, lunette de soleil
- a : PNJ, char design moins marqué - armure un peu classique

3. c : personnage principal, plus chargé en accessoire
- a : PNJ, un seul vêtement
- b : méchant, animal loup connoté méchant dans les comptes

4. b : méchant, visage camouflé, caché, pas un perso gentil
- c : personnage principal, accessoires, plus chargé
- a : méchant, difficile à dire lequel entre les deux



Personnage Principal



DrugDealer



tomatique sans réfléchir ou reproduire des situations clichés que tu vois déjà dans les médias. Je vais faire le mec qui vend de la coke dans des lycées privés.»

Personnage Non Joueur: «J'ai mis les vêtements par défaut. Ca aurait pas été très réaliste de mettre un blanc.»

Partie 4

1. The witcher, «le personnage a un caractère, il a de la profondeur. C'est un mutant et il est un peu en retrait, il est rejeté de par sa condition. Il doit prouver que c'est qqn de bien.»

2. Monster Hunter. Il manque scénario et histoire

3. **Blanc.he** : Solid Snake, Lara Croft

Noir.e : Barrett, l'intendante dans monster hunter wilds

Latinx : le meilleur ami du personnage principal dans l'intro de cyberpunk, Jake Juarez (Cyberpunk 2077)

Arabe : Prince of persia, «si je cherche pendant 10 minutes je peux trouver un truc d'un jeu indépendant auquel j'ai joué il y a 10 ans»

Asiatique sud est : Yakuza, Chun-Li (Street Fighter)

Partie 5

Yasuke

«C'est un personnage historique, c'est pas la première fois qu'il est représenté, il est déjà apparu dans plein

de films. C'est une figure singulière, parce que dans l'inconscient collectif on pense pas à des saouraï noir, et il y a une histoire intéressante derrière sur la colonisation et tout ça. Après le truc qu'il n'est jamais été samouraï dans la vrai vie, que c'est raciste de ne pas mettre un asiatique à sa place, je pense que c'est complètement con. On parle d'Assassin's Creed Hein. Il y a une mouvance dans la société actuelle, précisément aussi dans la communauté des joueurs. Dès que y'a des personnages noirs mise en avant aussi ça cri au wokisme, il n'y avait pas de noir avant dans les jeux machin. Tout le truc de ouais dans mon monde de fantaisie il y a pas de noir, ouais mais y'a des ogres mais y'a pas de noir. Je pense que c'est des débats qui émergent d'une minorité bruyante, des gens qui sont politisés, souvent très à droite qui sont pas trop pour élargir la représentation dans les jeux car ils sont habitués à 40 ans de jeux vidéos avec que des hommes blancs, dès qu'ils voient autre chose ils pètent un câble. Parfois ça peut être intéressant de se questionner sur les représentations, pour un jeu qui se veut culturellement correct. Par exemple Sifu avait engendré

pas mal de débat car c'est un jeu d'art martiaux qui est inspiré de la culture des arts martiaux chinois, et qui a été développé par des français, là il y avait eu des problème de représentation culturelles qui étaient vraiment trop importantes et du coup ça avait fait parler et ils se sont rendu compte qu'il n'y a pas eu assez d'échanges avec des personnes issues de ces communautés là. Quand tu fais un jeu qui se veut être juste tu as le devoir de ne pas fausser le truc. Un jeu Assassin's Creed ça se veut être bon public, pas 100% exact scientifiquement. C'est de la fiction Assassin's Creed, il y pas matière trop à débat. Il y a déjà plein de jeux inspirés de la culture nippone ou qui représentent de manière juste certaines périodes de l'histoire du Japon comme Ghost of Tsushima qui est très inspiré et juste dans ce qu'ils font. S'ils veulent un jeu qui fasse exactement ça et qui prend comme personnage principal un asiatique il y en a déjà. Aujourd'hui dans les gros studios ils ont des consultants pour leur dire ça c'est pas juste, ça c'est inclusif, ça ça ne l'est pas. Dans un jeu comme ça il y a des milliers de personnes qui jouent dessus. C'est pas la volonté d'un gars qui s'est dit ouais je vais faire un jeu de wokiste, un noir au japon. Aujourd'hui

c'est les représentations médiatiques qui ont évoluées dans le bon sens de manière générale, c'est pas une volonté d'Ubisoft, eux ils suivent la mouvance. Je pense que les gens ont juste l'habitude de voir l'homme blanc en grand héro ou en figure importante, alors que maintenant il n'y pas que l'homme blanc et il y a d'autres personnages autour.

Bibliographie

- Mehdi Derfoufi, *Le racisme dans le jeux vidéo*, 2023
- Colaco Joris Manuel, *Exposition régulière à des personnages de jeux vidéo stéréotypés : nocivité et régulation étatique : l'esquisse d'une proposition libérale d'intervention*, 2018
- Le SELL(Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs), *L'essentiel du jeux vidéo*, octobre 2024
- IGDA, *Developer Satisfaction Survey 2021: Diversity in the Game Industry Report*, 2022
- Brittney Lin, *Diversity in gaming report : an analysis of diversity in video game characters*, Diamon Lobby, 2023
- Cheng J.W., Mitomo H., Otsuka T., Jeon S.Y. *Cultivation effects of mass and social media on perceptions and behavioral intentions in post-disaster recovery*
- Hall, Stuart *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* Institut National de L'audiovisuel (INA), 1997
- Edward Saïd, *L'Orientalisme*, 1978
- Berrin Beasley, *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*, 2002
- Brock, André. « *When Keeping it Real Goes Wrong*»: Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers, Games and Culture, 2011.
- Digital Arabs: Representation in video games. European Journal of Cultural Studies*, Šisler, V. (2008).11(2), 203-220.
- Theoretical and Methodological Framework for Studying Video Games and Orientalism*, CyberOrient, Vol. 17, Iss. 2, 2023, pp.4-56
- Karen E. Dill, Brian P. Brown, Michael A. Collins, *Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment*, 2008
- Dill, K. E., & Thill, K. P., *Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions*. *Sex Roles*, 2007
- S. Berjot a, E. Drozda-Senkowska, *Comment les étudiants se perçoivent-ils en fonction de leur origine sociale ? Étude de contenu du stéréotype*, 2007
- Nick Yee, Jeremy Bailenson, *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, 2007
- Jesse Fox, Jeremy N. Bailenson, Liz Tricase, *The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectifications via avatars*, 2013
- Wollast Robin et al., *Percevoir son corps à travers le regard d'autrui : une revue de la littérature sur l'auto-objectification*, 2020
- William Audureau, *Derrière le Gamergate - une nébuleuse antifeministe*, Le Monde, 2014
- Stéphanie Dupuis, *Un studio montréalais à l'épicentre d'un GamerGate2.0*, Radio Canada, 2024
- Alex Gherzo, *An Interview with Sweet Baby Inc. Detected Creator Kabrutus*, Geeks + Gamer, 2024
- Bazin Pierre, « *Ouin ouin le wokisme* », Yasuke le héros noir d'Assassin's Creed était un personnage historique, Konbini, 2024
- Dupuis Stéphanie, *Un studio montréalais à l'épicentre d'un GamerGate2.0*, Radio Canada, 2024

Remerciements

Merci à Joël Vacheron pour son suivi tout au long de mon mémoire. Merci à ma mère, mon père, mes soeurs et Samuel pour leur relecture et leurs précieux retours.

Merci à Myriam, Kevin, Gabriel, Andy, Lionel, Lucas, Enzo et Steve pour le temps accordés à répondre à mon interview.

Merci à Rémi de m'avoir permis de faire des allers-retours Genève-Lausanne sans avoir à prendre le train.

