**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*. Le jour où une nouvelle Winx a été introduite, portant mon prénom, *Layla*, et me ressemblant physiquement, je me souviens avoir ressenti une joie immense. Dès cet instant, elle est devenue mon personnage préféré. 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, illustrent 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 a 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 de comprendre et d'analyser comment les jeux vidéo participent à la construction ou à la déconstruction des stéréotypes liés aux minorités. À travers des interviews de joueurs et joueuses, ainsi que l'analyse de jeux vidéo et récits populaires, j'explore ces représentations pour mieux saisir leur impact sur la perception sociale et les identités.

**I. Les stéréotypes dans l'industrie vidéoludique**

**1. Médias et stéréotypes**

Dans cette perspective, il est essentiel de définir la notion de stéréotype, 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"*. 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 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. Les médias jouent un rôle crucial dans la formation de ces représentations mentales en véhiculant des stéréotypes. [[1]](#footnote-1)

**1.1 Les minorités dans les médias traditionnels**

Pour saisir le rôle des jeux vidéo dans la perpétuation des clichés et des stéréotypes, il est essentiel de d'abord examiner les médias traditionnels, tels que la télévision, le cinéma ou la presse, qui ont établi les bases de ces représentations biaisées.

Ces médias exercent une influence fondamentale sur notre vision du monde, en modelant les croyances et les comportements de la population. Cette dynamique peut être éclairée par la théorie de la culture, qui postule qu'une exposition répétée à des contenus médiatiques peut profondément modifier notre compréhension des réalités sociales[[2]](#footnote-2). En effet, ceux qui consomment régulièrement des médias tendent à façonner leur perception du monde en fonction des représentations qu'ils rencontrent. 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. [[3]](#footnote-3)

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'ethnie 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[[4]](#footnote-4). 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.

**1.2 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 SELL menée en France, 70 % des Français et 95 % des enfants entre 10 et 17 ans jouent régulièrement aux jeux vidéo. Ces chiffres importants s'expliquent par l'accessibilité accrue des jeux, la majorité des joueurs utilisant des smartphones ou des ordinateurs pour y jouer *(56% de joueurs jouent sur smartphone, 38% sur ordinateur et 22% sur tablette. 46% des joueurs ne jouent PAS sur une console)[[5]](#footnote-5)*. Contrairement à il y a quelques années, où les consoles de salon étaient le principal support, les smartphones et ordinateurs, désormais omniprésents dans presque tous les foyers, ont 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.5

La particularité des jeux vidéo est 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 de leur perpétuation.

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 *(Temps moyen/hebdomadaire des joueurs français entre 15-24 ans  : 6h56).5*

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.

**2. Diversité dans l'industrie du jeu vidéo**

**2.1 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)[[6]](#footnote-6), 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). 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.

**2.2 L'impact des créateurs sur la représentation dans les jeux**

**2.2.1 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 sur l'immigration 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 fonction 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 crée], 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.

**2.2.2 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[[7]](#footnote-7)* 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.

Certaines personnes interviewées perçoivent 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 d'autres sont moins indulgents 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."*

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

**1. 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*"[[8]](#footnote-8) . 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.

**1.1 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. Un participant 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 croiserais dans la rue et tu ne te retournerais pas."* Un autre a précisé : *"Il s'appelle Dave, il faut lui mettre les habits les plus banals. C'est le genre de perso que je pourrais shooter."*

D'autres commentaires, comme *"Ahhhhhh je suis un bâtard, je viens de capter que j'ai fait que des hommes. Tu pourras mettre dans ta thèse que je suis un gros misogyne,"* 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. Un joueur 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, un participant 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.

**1.2 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 autonome 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. *« 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. »* ou encore *« 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. »*

Certains sont plus indulgents : *« 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. »* ou encore *« 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 aux 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 occidental. Ce type de représentation perpétue l’idée selon laquelle la réussite des minorités ne peut venir que de l’extérieur de leur culture.

**1.3 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 narrationJ'ai demandé à ChatGPT de faire une synthèse des rôles donnés par les interviewés. Voici ce qu'il m'a dit :

***Synthèse générale des rôles***

* ***Ami.e/Aide*** *: Un rôle fréquent pour le personnage 1 et 3, montrant une tendance à attribuer des rôles de soutien.*
* ***Antagoniste/Méchant*** *: Attribué massivement au personnage 5, qui est perçu comme l'opposant principal.*
* ***Personnage Principal/Héros*** *: Souvent attribué aux personnages 1, 2, 3, et 4, avec une préférence pour le 4.*
* ***Familier ou Relation proche*** *: Personnage 2 est fréquemment associé à un rôle familial (père, frère), suggérant des liens familiaux au sein des narrations.*

*Ces statistiques révèlent une inclination à placer les personnages 1, 3 et 4 dans des rôles de soutien ou de proches, tandis que les personnages 2 et 5 reçoivent davantage de rôles d'antagonistes et de figures familiales, respectivement.*

Et je lui ai en suite demandé à qui était donné majoritairement le rôle du meilleur ami.

*ChatGPT : "Le rôle du* ***meilleur ami*** *est attribué le plus souvent au* ***personnage 3****".*

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 les protagonistes principaux demeurent majoritairement blancs. 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 des rôles de soutien, tandis que le personnage 5 est réduit au statut d'ennemi *(voir le chapitre suivant)*, révèle une tendance à minimiser leur importance dans le récit principal.

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 prendre 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.

**1.4 Le terroriste né**

*"Dans ma tête tu me dis un terroriste, c'est horrible hein, mais j'imagine pas une personne blanche. Ohh mon dieu, ça me soûle 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."*

Cette confession, faite à contrecœur, 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. Une autre participante 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 américaine 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 raccourcis 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. [[9]](#footnote-9)

**1.5 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.

**1.6 L'aguicheuse**

Un exemple marquant de ce rôle est celui de 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 Standley[[10]](#footnote-10) montre que 86 % des personnages féminins sont représentés avec des décolletés révélateurs, contre seulement 14 % des personnages masculins (tenues laissant entrevoir, par exemple, 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 »[[11]](#footnote-11)*. 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 Thill[[12]](#footnote-12), 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.

**1.7 L'inexistante**

Cette marginalisation s’accentue davantage lorsque l'on prend en compte les personnages féminins racisés. Ceux-ci sont souvent inexistants 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 interrogés, 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 regroupées dans le tableau à la page suivante.

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 est systématiquement perçu comme violent, et l’homme gay est toujours efféminé. 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.

|  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **Lucas** | **Enzo** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Homme blanc** | Joël | Link | Vaas Montenegro | Max Payne | Arthur Morgan | Solid Snake | Solid Snake |  |
| **Femme blanche** | Sniper | Alice | Lara Croft | Lara Croft | Aerith Gainsbourg | Lara Croft | Lara Croft |  |
| **Homme noir** | Barrett | - | Barrett Wallace | Lucian | Barrett | Barrett Walace | Jax |  |
| **Femme noire** | "Femme qui fait du voudou dans Monkey Island" | - | "L'héroïne dans Walking Dead" | Senna | Isabela (Google) | "Intendante dans Monster Hunter" | "J'ai pas de nom c'est souvent des PNJ" |  |
| **Homme latino** | Carlos | "Le personnage principal dans Far Cry 3... Pedro ?" | Rico Rodriguez (Google) | - | James Vega | Lucio Overwatch | Oktan |  |
| **Femme latina** | "Une femme dans Far Cry" | Carmen | "Une hispanique dans Borderlands" | - | Ashley Williams (Google) | "Latina dans GTA VI" | Raze (Google) |  |
| **Homme arabe** | "Un terroriste dans Call Of", "Un marchand qui arnaque tout le monde en Syrie dans les chevaliers de Baphomet" | Altaïr (Assassin's Creed) | Altaïr (Assassin's Creed) | - | Bassim (Assassin's Creed) |  | - |  |
| **Femme arabe** | "Sûrement un PNJ dans Assassin's Creed" | Gerudo dans Zelda | Sanaa El Mektoub | - | Layla (Assassin's Creed) |  | - |  |
| **Homme asiatique** | Liu Kang | "Il y en a pas mal dans la licence Yakuza" | "Dokai Bi" | Seikiro | Kiryu |  | Sage |  |
| **Femme asiatique** |  | "Il y en a pas mal dans la licence Yakuza" |  | Sean Lee | "L'héroïne dans Stellar Blade" |  | Sekira |  |

*Pour ceux qui ont nommés le combo Solid Snake & Lara Croft = peut être du au fait qu'ils étaient présents dans l'interview*

**2. L'impact de l'exposition régulière à des personnages stéréotypés sur l'identité des joueurs et les perceptions sociales**

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-Senkowska[[13]](#footnote-13) révèle que les étudiants issus de milieux défavorisés sont souvent perçus de manière péjorative, associés à des traits tels que “racailles,” “vulgaires,” ou “agressifs.” À l’inverse, les étudiants provenant de milieux favorisés bénéficient d’une image valorisante, associée à l’intelligence et à la culture. 8

L'exposition répétée à des personnages stéréotypés dans les jeux vidéo peut 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 Bailenson[[14]](#footnote-14) , 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[[15]](#footnote-15). 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.[[16]](#footnote-16)

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 peut s'appliquer à toutes minorités victimes de stéréotypes dans les jeux vidéo.

**III. Marketing de diversité**

**1. Entre inclusion et opportunisme commercial**

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 : *"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."* ou encore *"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, Desmond17.

Ce phénomène touche aussi des studios se voulant progressistes. 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[[17]](#footnote-17). 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. [[18]](#footnote-18)

Plus récemment, un "GamerGate2.0"[[19]](#footnote-19) 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* [[20]](#footnote-20):

*"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."*

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 XVIe 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". [[21]](#footnote-21)

J'ai recueilli l’avis des participants à mes 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.

L'un d'eux a 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 : QUOOIIIIIII 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 gays, 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."*

**2. Jeux vidéo et autres médias : quelles solutions pour une meilleure représentation ?**

Face aux représentation stéréotypée 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 studio 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."[[22]](#footnote-22)* 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.

**Conclusion**

* Les médias, y compris les jeux vidéo, ont un rôle central dans la construction des identités et des perceptions sociales des minorités. La représentation des minorités ne se réduit pas à une question de chiffre. Il faut s'interroger sur la visibilité des populations marginalisées mais il est surtout nécessaire d'étudier l'aspect qualitatif de ces représentations. Il faut être vigilant à ne pas reproduire des représentations caricaturales et stéréotypées.

- Le rôle et l'importance qu'incarne un personnage, que ce soit à la TV, au cinéma, dans le jeu vidéo ou n'importe quel autre média, est l'aspect sur lequel il faudrait se pencher. Il est encore rare de voir des héros faisant parti d'une population marginalisée qui soit non-stéréotypé et pas réduit à son ethnie.

-> La diversité dans les jeux vidéo peut attirer des audiences plus larges, mais si elle est mal exécutée, elle peut aussi renforcer les stéréotypes

* Conclure en reprenant les exemples de l'introduction (Winx, Floricienta) et montrer pourquoi ils sont problématiques
  + WINX : **Unrealistic Body Proportions**, Gender stereotypes, **Focus on Appearance**

== whitewashing

* **Impact sur la perception sociétale et identitaire** : Comment ces représentations influencent la manière dont les minorités sont perçues et comment elles influencent la formation des identités.
* **Perspectives futures**

1. 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 [↑](#footnote-ref-1)
2. *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* [↑](#footnote-ref-2)
3. Hall, Stuart (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* [↑](#footnote-ref-3)
4. *Institut National de L'audiovisuel (INA)* [↑](#footnote-ref-4)
5. Le SELL(Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs), L'essentiel du jeux vidéo, octobre 2024 [↑](#footnote-ref-5)
6. IGDA, *Developer Satisfaction Survey 2021: Diversity in the Game Industry Report*, 2022 [↑](#footnote-ref-6)
7. Brittney Lin, *Diversity in gaming report : an analysis of diversity in video game characte*rs, Diamon Lobby, 2023 [↑](#footnote-ref-7)
8. L’Internaute [↑](#footnote-ref-8)
9. Edward Saïd, *L’Orientalisme*, 1978 [↑](#footnote-ref-9)
10. *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*, 2002 [↑](#footnote-ref-10)
11. *Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment*,2008 [↑](#footnote-ref-11)
12. *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 [↑](#footnote-ref-12)
13. S. Berjot a, E. Drozda-Senkowska, *Comment les étudiants se perçoivent-ils en fonction de leur origine sociale ? Étude de contenu du stéréotype*, 2007 [↑](#footnote-ref-13)
14. *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, 2007 [↑](#footnote-ref-14)
15. *Jesse Fox, Jeremy N. Bailenson, Liz Tricase, The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectificatiosn via avatars* [↑](#footnote-ref-15)
16. Wollast Robin et al., *Percevoir son corps à travers le regard d’autrui : une revue de la littérature sur l’auto-objectification*, 2020 [↑](#footnote-ref-16)
17. Mehdi Derfoufi, *Le racisme dans le jeux vidéo*, 2023 [↑](#footnote-ref-17)
18. William Audureau, *Derrière le Gamergate - une nébuleuse antifeministe*, Le Monde, 2014 [↑](#footnote-ref-18)
19. Stéphanie Dupuis, *Un studio montréalais à l’épicentre d’un GamerGate2.0*, Radio Canada, 2024 [↑](#footnote-ref-19)
20. Alex Gherzo, An Interview with Sweet Baby Inc. Detected Creator Kabrutus, Geeks + Gamer, 2024 [↑](#footnote-ref-20)
21. Bazin Pierre*, « Ouin ouin le wokisme », Yasuke le héro noir d’Assassin’s Creed était un personnage historique*, Konbini, 2024 [↑](#footnote-ref-21)
22. Dupuis Stéphanie, *Un studio montréalais à l’épicentre d’un GamerGate2.0*, Radio Canada, 2024 [↑](#footnote-ref-22)