

Portrait des personnages féminins musulmans dans les jeux vidéo.**Entre réalité et stéréotypes.****Portrait of Muslim Female Characters in Videogames- between Reality and Stereotypes.****BENHENDA Aida, Pr. MILIANI hadj**Université Abdelhamid Ibn Badis, Mostaganem, aida.benhenda.etu@univ-mosta.dzUniversité Abdelhamid Ibn Badis, Mostaganem, milihadj@gmail.com*Reçu le: 21/08/2019**Accepté le: 03/10/2019**Publié le: 27/12/2019***Résumé :**

Le jeu vidéo tend à véhiculer certains clichés quant à la femme et notamment, la femme musulmane. En effet, au fil des années, on remarque que l'univers vidéoludique participe à la transmission des différents stéréotypes de genre et représentations en rapport à la religion, et cela à travers sa plateforme. La présente recherche est une brève analyse de plusieurs personnages féminins de jeux vidéo, dont la religion supposée est l'islam. Ainsi, cet article aspire dans un premier temps, à établir l'existence de ces idées reçues dans la biographie des personnages ainsi que dans la conception de leurs apparences physiques. Enfin, cet argumentaire cherche à démontrer l'effet de l'implication des stéréotypes de genre dans la création des personnages féminins de jeux vidéo.

Mots clés: Jeux vidéo; Personnages féminins; Culture musulmane; Stéréotypes de genre; Idées reçues.

Abstract:

Videogames tends to convey certain clichés about the woman and in particular, the Muslim woman. Indeed, we note that the videogame universe participates in the transmission of gender stereotypes and those related to religion. The present research is a brief analysis of female characters, whose supposed religion is Islam. Thus, this article aims at establishing the existence of these ideas received in the biography of the characters and in the design of their physical appearances. This research paper also seeks to demonstrate the effect that gender stereotypes have on female characters.

Keywords: Videogames; Female characters; Muslim culture; Gender stereotypes; Misconceptions.

1- Introduction

Pendant longtemps, l'univers du jeu vidéo a été principalement un territoire purement masculin. En effet, rares étaient les femmes ou bien les filles qui s'adonnaient à ce genre d'activité ludique. Toutefois, au fil des années, de plus en plus de joueuses adeptes de cette plateforme apparaissent. Ainsi, ces dernières ont commencé à réclamer une représentation plus crédible à la réalité et bien moins stéréotypée. Car il faut souligner que l'industrie vidéoludique offre une représentation de la femme qui en soi est bien plus portée, sur le physique que sur les compétences.

De nombreux chercheurs tendent à souligner la sexualisation des femmes dans les jeux vidéo. Notamment, Downs et Smith. Effectivement, elles ont constaté dans leur analyse¹ que les jeux vidéo montraient plus fréquemment des femmes vêtues d'habits qui les laissaient partiellement nues à travers leurs missions (Down ; Smith, 2010). Fait corroboré par Jansz et Martis, dans leur examen² des films d'introduction de jeux vidéo. En effet, elles avancent qu'une majorité de personnages féminins avaient un physique assez irréaliste et des vêtements provocants (Jansz ; Martis, 2006).

De plus, d'autres analyses ont démontré que les jeux vidéo mettaient principalement en scène des protagonistes de façon suggestive. Nommément, Beasley et Standley. En effet, ces derniers ont constaté que 70% des personnages féminins dans les jeux vidéo pour adultes et 46% des personnages féminins dans les jeux vidéo pour adolescents étaient représentés avec un décolleté révélateur. Ce qui contraste avec seulement 14% des personnages masculins portant des vêtements à décolletés bas. L'étude en question démontre ainsi que les jeux vidéo attribuent un aspect plutôt superficiel au sexe féminin (Beasley ; Standley, 2002).

Par ailleurs, on remarque que ces représentations ont de nombreux effets négatifs sur les joueurs. Effectivement, le professeur de psychologie Bandura soutient que les caractéristiques spécifiques du contenu des médias jouent un rôle très important dans l'apprentissage social³. En effet, il avance que les graphismes réalistes et souvent époustouflants des jeux vidéo jouent un rôle très déterminant. Car plus le contenu est attrayant, plus il a de chances d'attirer et de retenir l'attention. (Bandura, 2002)

Aussi, selon ce dernier, la théorie cognitive sociale⁴ confirme que la répétition de messages influence positivement l'adoption d'attitudes, de valeurs et de comportements décrits dans les médias. En conséquence, les séquences d'actions répétitives dans les jeux vidéo ainsi que la tendance des joueurs à jouer de manière répétée encourageraient probablement la rétention des messages fournis par l'expérience de jeu. (Bandura, 1986)

Quant à Elizabeth Behm-Morawitz et Dana Mastro, ils démontrent également, au travers de leur article les diverses conséquences qu'ont ces représentations véhiculées à travers les jeux vidéo. Effectivement, Ils constatent que ces stéréotypes ont un certain impact sur les attitudes et les croyances des hommes et des femmes à l'égard des femmes en général. En outre, ces derniers estiment qu'au vu de ce genre de caractérisation des femmes dans les jeux vidéo, il n'est pas déraisonnable de suggérer que les jeux vidéo peuvent renforcer les clichés qu'ont les joueurs envers les femmes. (Mastro ; Behm-Morawitz, 2009)

2- Problématique et hypothèses

Au fil des dernières années, on dénote un certain changement. On remarque une diminution de l'utilisation des stéréotypes de genre et ainsi de la sexualisation des femmes dans les jeux vidéo. En effet, dans son analyse⁵, Theresa Lynch soutient que durant les dernières années, la sexualisation des personnages féminins avait sensiblement diminué. Ainsi, elle affirme que l'industrie du jeu vidéo commence à réagir aux détracteurs de la sexualisation de la femme.

Ce déclin a d'ailleurs permis à des personnages féminins plus autonomes d'être créés. Notamment, des personnages dont les compétences et rôles surpassent le besoin de se focaliser sur le physique. Ainsi, c'est à se demander si ceci ne laisserai pas le champ libre aux concepteurs de créer des personnages féminins, dont la religion et les croyances poseraient des obstacles quant à la sexualisation de ces derniers. En effet, cela permettrait la création de personnages de toute confession confondu, sans pour autant tomber dans les stéréotypes de genre, ethnique ou bien religieux. A cet effet, on se demande s'il existe des personnages musulmans de sexe féminin dans

les jeux vidéo ? Comment sont-ils représentés ? Leurs concepteurs, font-ils appel aux divers stéréotypes de genre et de religion lors de leur création ?

Les hypothèses les plus probables quant à ces interrogations sont que certes l'on peut trouver des personnages de confession musulmane et de sexe féminin, toutefois, leur représentation ne serait pas tout à fait plausible. En effet, on tend généralement à englober le comportement de différentes ethnies et origines dans un même personnage ce qui le rend par la suite, irréaliste. Enfin, en ce qui concerne l'aspect des stéréotypes de genre, il est fort probable que tout comme tout autre personnage de sexe féminin, les personnages féminins de confession musulmane n'y échappent pas.

Il est à se demander, qu'est-ce qui pourrait être à la base de ces fausses représentations. Bien que les concepteurs du jeu ne fournissent aucune réponse à cette question, on pourrait avancer l'hypothèse selon laquelle, ces derniers ont pris en compte plusieurs enjeux, tels que l'aspect économique, ludique ou bien attractif. A cet effet, nous allons tenter de répondre aux questions énoncées précédemment et cela, à travers une brève analyse de quelques personnages de jeu vidéo.

3- Cadre conceptuel

Avant de passer à l'analyse des personnages, il est essentiel de définir tout d'abord, qu'est-ce qu'un personnage de jeu vidéo, quels sont les différents stéréotypes de genre et enfin quels sont les multiples clichés véhiculés sur la femme musulmane.

3-1- Le personnage de jeu vidéo

Un personnage est un « être de papier », la représentation d'une personne dans une fiction, une personne fictive dans une œuvre littéraire, picturale, cinématographique, bédécque, ou bien théâtrale. De ce fait, analyser un tel personnage reviendrait à analyser un réel individu, dans le sens où, l'on devrait traiter de son caractère, physique et plus encore. Toutefois, lorsqu'il est question, du personnage vidéo les mêmes critères ne s'appliquent pas.

Effectivement, on constate, par exemple que dans les études faites sur les médias, les personnages de jeux vidéo sont traités comme des "personnages de films interactifs", et ainsi, l'analyse est centrée sur l'aspect audio-visuel

de leur représentation, leurs fonctions narratives et enfin, leurs mécanismes de jeu.

Aussi, on est forcé de constater que malgré, la focalisation des jeux vidéo sur leurs personnages et le grand nombre de recherches interdisciplinaires sur les jeux vidéo, une théorie spécifique aux personnages de jeux vidéo est toujours en cours de création. Car contrairement aux différents types de support ludiques, l'analyse d'un personnage de jeu vidéo est bien plus complexe. Cependant, l'analyse de la création des personnages de jeux vidéo se focalise sur l'aspect sexualisé et religieux de ces derniers et de ce fait, il est primordial d'inclure la dimension des représentations. En effet, les supports ludiques tendent à transmettre une image de la religion musulmane et de l'apparence de la femme plutôt stéréotypée.

3-2- Les stéréotypes de genres

Les stéréotypes de genre sont généralement définis comme «des croyances sur ce que signifie être un homme ou une femme, telles que des informations sur son apparence physique, ses attitudes et intérêts, ses traits psychologiques, ou encore ses relations sociales et ses occupations»⁶. Ainsi, Deaux et Lewis ont structuré ces stéréotypes de genre en quatre dimensions différentes : traits, caractéristiques physiques, rôles et professions.

En premier lieu, lorsqu'il s'agit de porter des jugements liés au genre sur la base de traits, les gens basent souvent ces évaluations sur des attributs tels que l'intelligence, l'agressivité et l'émotivité⁷. Dans ce cas, les femmes sont stéréotypées comme étant moins intelligentes et agressives et bien plus émotives que les hommes.

En deuxième lieu, en termes d'apparence physique, les femmes doivent être jeunes, belles, douces, voluptueuses mais minces et féminines. Alors qu'aucune attente de ce type ne concerne les hommes. En troisième lieu, différentes attentes sont espérées des hommes et des femmes. En effet, traditionnellement, les femmes sont censées assumer des rôles de soutien plus qu'autre chose. En dernier lieu, il existe divers stéréotypes sur les différentes professions que les hommes et les femmes devraient occuper. Ainsi, les femmes sont plus susceptibles d'occuper des emplois comportant des tâches de gardiennage, des emplois de statut inférieur (par exemple, des

postes de secrétariat) et des emplois ne nécessitant pas de travail manuel. (Deaux ; Lewis, 1983)

3-3- Les clichés en rapport à la femme musulmane

La femme musulmane, depuis toujours, a été la cible de maintes représentations quant à sa foi, sa façon de se vêtir ou encore son comportement. Effectivement, de nombreux clichés véhiculés à travers les plateformes médiatiques occidentales peuvent être discernés. Fait expliqué d'ailleurs, par l'essayiste Zeina el Tibi :

« L'incompréhension est sans nul doute le phénomène qui caractérise le plus les relations entre l'islam et le monde occidental. Cette incompréhension est nourrie par l'ignorance et d'innombrables clichés, et par le refus d'admettre les diversités idéologiques, religieuses, culturelles ou autres. Il en résulte une méfiance réciproque qui, instrumentalisée à dessein, risque de conduire au choc des civilisations imaginé et souhaité par les néoconservateurs américains et, plus largement, par toutes sortes d'extrémistes dans les pays occidentaux. »⁸

Ainsi, el Tibi avance à travers ses propos que les facteurs principaux à l'origine de ces stéréotypes sont l'incompréhension et l'ignorance face à une religion crainte de tous. En effet, comment peut-on accepter et respecter les croyances d'autrui si la religion de l'Autre est interprétée qu'à travers les divers supports d'informations et de divertissements.

En outre, les médias occidentaux tendent à transmettre une image de la femme musulmane qui soit non conforme à la réalité. L'historienne Wijdan Ali regroupe dans les propos qui suivent l'essentiel des stéréotypes construits autour des femmes de confession musulmane :

« Cette image était celle d'une femme ignorante et réprimée que la culture islamique basée sur la religion réduisait à la servitude sous son voile. Son père, son mari ou son frère en était responsable. Il avait le pouvoir de la mutiler physiquement dans le but de l'empêcher de quitter son foyer pour acquérir une éducation, gagner sa vie ou choisir son conjoint de mariage. Elle ne pouvait pas exercer de charge publique ou de profession et n'avait son mot à dire dans aucune circonstance affectant sa vie. Son rôle se résumait à la procréation, aux soins dus aux enfants derrière des portes

fermées et à l'esclavage pour le compte du mari et/ou des autres parents masculins.⁹»

Nous pouvons donc distinguer en conséquence, les idées reçues selon lesquelles, d'une part, la femme musulmane est opprimée sans aucun droits ni mots à dire concernant les décisions qui la concerne. D'autre part, elle est subjuguée et asservie et cela, à travers le port du voile. De plus, nous pouvons ajouter à cela, d'autres fausses représentations telles que la notion selon laquelle tous les musulmans sont des arabes. En effet, il est essentiel de souligner que les pays du Moyen-Orient et du nord de l'Afrique ne constituent que 20% de la population musulmane mondiale. C'est en fait l'Asie-Pacifique qui regroupe plus de 60% de la population mondiale musulmane¹⁰.

Ainsi, cet argumentaire tente d'appréhender la manière dont sont représentés les personnages féminins de confession musulmane dans les jeux vidéo, et cela, à travers l'analyse de plusieurs personnages.

4- Méthodologie

Au fil de cette recherche, nous avons remarqué l'existence d'un nombre très faible de personnages de confession musulmane. Toutefois, ceux représentés sont généralement de sexe masculin. De plus, les quelques personnages évoqués ne sont pas complètement développés ou n'ont pas un rôle assez conséquent dans le jeu. Afin de pouvoir répondre aux diverses questions que pose notre problématique, nous allons effectuer une brève analyse de trois personnages féminins musulmans de jeux vidéo.

En effet, dans un premier temps, nous allons examiner comment sont représentés ces derniers, et cela à travers l'étude de leurs biographies. Pour ensuite, faire état de leurs apparences physiques afin de déterminer l'utilisation de stéréotypes de genre ou bien de clichés liés à la religion. Enfin, nous établirons une analyse comparative entre les personnages de notre corpus et d'autres personnages féminins et cela dans le but de démontrer l'implication des stéréotypes de genre dans la conception des personnages. Ainsi, nous avons choisi d'analyser les personnages de « Faridah Malik » du jeu Deus Ex¹¹, « Ana Amari » du jeu Overwatch¹² et enfin, « Farah Murad » du jeu Battletech¹³.

5- Analyse

Nous allons à présent faire l'analyse de trois personnages féminins. En effet, en premier lieu, nous allons réaliser un examen de leurs différentes présentations biographiques et cela à travers des tableaux récapitulatif.

a. Biographies des personnages

Tableau n°1 : Présentation du 1^{er} personnage

Jeux vidéo	Nom et prénom	Profession	Age
<i>Deus Ex</i>	<i>Faridah Malik</i>	<i>Pilote en chef</i>	<i>28 ans</i>
Biographie	<p><i>Faridah Malik est née à Dearborn, Michigan, aux Etats Unis. Elle est le pilote en chef de Sarif Industries. En tant que tel, elle est responsable du transport des personnalités de Sarif Industries pour tous les voyages nécessitant un transport aérien.</i></p> <p><i>Elle est reconnue comme une employée dévouée à tendances de vol parfois trop zélées qui lui ont valu d'être parmi les meilleures du ciel. Enfin, la personnalité de Malik est caractérisée par sa loyauté et son dévouement envers ses amis. Cela est démontré à travers sa détermination à rendre justice à son amie décédée Evelyn.</i></p>		

Ainsi, on remarque à travers, la présentation du personnage de Faridah Malik que ses concepteurs lui ont attribué des antécédents d'une femme capable, forte et dotée de compétences rivalisant ceux des personnages de sexe masculin. En outre, En ce qui concerne l'aspect religieux, on constate que le jeu n'offre pas de spécification dans sa présentation. Toutefois, il y a quelques informations qui indique son origine religieuse, telles que son nom qui est d'origine arabe ou encore le fait qu'elle soit née à Dearborn, connue pour sa grande concentration de communauté musulmane.

Tableau n°2 : Présentation du 2^{ème} personnage

Jeux vidéo	Nom et prénom	Profession	Age
<i>Overwatch</i>	<i>Ana Amari</i>	<i>Sniper</i>	<i>60 ans</i>
Biographie	<p><i>Ana Amari est d'origine égyptienne. Elle est également l'un des membres fondateurs d'Overwatch. Elle met ses compétences et son expertise au service de la défense de sa patrie et des personnes qui lui sont chères. Issu d'une longue lignée de soldats décorés, Ana a inspiré confiance et loyauté à ses collègues et a doté sa fille, FareehaAmari - Pharah, d'un intense sens du devoir et de l'honneur.</i></p> <p><i>Tout comme sa fille, elle portait le tatouage d'un œil d'Horus¹⁴ comme symbole de protection. De même, son indicatif d'appel dans l'armée égyptienne était "Horus".</i></p> <p><i>Ana est considérée comme l'un des tireurs d'élite les plus meurtriers au monde. Chaque vie pesait lourdement sur sa conscience et, alors que certains tireurs d'élite préféreraient blesser les cibles, afin d'attirer plus de cibles potentielles, elle préférait effectuer des tirs précis, ne voulant pas causer de souffrances inutiles.</i></p>		

On constate à travers, la présentation du personnage d'Ana Amari que ce dernier, tout comme le personnage précédent a bénéficié d'une représentation centrée sur les aptitudes et compétences et cela par rapport à la fonction qu'il exerce. Finalement, en ce qui concerne le côté religieux du personnage, tout comme Faridah Malik, les développeurs ne spécifient pas son affiliation religieuse dans sa présentation. Toutefois, ces derniers et cela, lors de nombreuses interviews, confirment les suspicions des joueurs quand ils suggèrent qu'Ana soit de confession musulmane.

Tableau n°3 : Présentation du 3^{ème} personnage

Jeux vidéo	Nom et prénom	Profession	Age
<i>Battletech</i>	<i>Farah Murad</i>	<i>Ingénieur militaire</i>	<i>36 ans</i>
Biographie	<p><i>Le docteur Farah Murad est un ingénieur militaire responsable de la mise sur pied d'Argo¹⁵, Farah a étudié à l'Université « Sian » de la Confédération Capellan - l'un des établissements d'enseignement les plus respectés de l'espace connu.</i></p> <p><i>Ainsi, son grand-père se prénomme « Baba Joon », il réalisait un grand bénéfice organisant le transport des pèlerins vers Dar-es-Salaam, le centre de la foi islamique dans le Commonwealth de Lyran. Aimé de Farah, il a laissé une marque indélébile dans sa vie.</i></p> <p><i>Elle a obtenu deux doctorats en physique et en génie mécanique. Elle a poursuivi une carrière d'ingénieur, ce dont elle a toujours rêvé. Toutefois, la récupération et la restauration de l'Argo ont été le plus gros projet de sa carrière.</i></p>		

On peut observer à travers, la présentation de Farah Murad que son personnage possède des compétences liées généralement, au sexe masculin. De ce fait, on en conclut que ses concepteurs n'ont pas fait appel aux divers stéréotypes de genre. Ensuite, en ce qui concerne, son affiliation religieuse, on informe les joueurs à travers les dialogues que Farah est bel et bien de confession musulmane.

Aussi, tout comme les deux personnages précédents, Farah a un rôle important dans le jeu, bien qu'elle ne soit pas énormément développée. Effectivement, hormis du fait qu'elle soit le seul personnage à pouvoir faire décoller un véhicule essentiel au déroulement du jeu Battletech. Ses concepteurs ne lui ont pas donné la chance de démontrer toutes ses capacités. Le fait est qu'elle détient deux doctorats mais ne semble être le mécanicien du jeu.

De ce fait, nous pouvons avancer qu'en ce qui concerne le parcours de vie, le caractère ou bien les capacités des trois personnages féminins étudiés. Ils ne tombent pas, d'une part, sous l'effet des stéréotypes religieux. D'autre part, ceux de genre, et cela, en rapport aux traits et aux professions. En effet, toutes les trois exercent des métiers qui incombent habituellement aux personnages masculins. De plus, elles partagent également des traits de caractères de femmes fortes et compétentes dans leurs domaines de spécialités. Toutefois, en ce qui concerne les stéréotypes liés au rôle, les personnages de Faridah Malik et Farah Murad assument plus un poste de soutien. En effet, tous deux ont pour fonction d'aider les personnages principaux à accomplir leurs missions.

Ceci achève la première partie de notre analyse. Nous allons à présent passer à la seconde qui consiste à effectuer une étude de l'apparence physique de nos trois personnages, et cela, également, dans le but de déterminer l'implication des stéréotypes religieux et de genre dans le processus de création.

Figure 1: Faridah Malik

b. Apparence physique

- Description physique du 1^{er} personnage

On aperçoit à travers le jeu vidéo, Deus Ex que le personnage de Faridah Malik est vêtue d'un uniforme de pilote assez futuriste. Ce dernier est de couleur gris métallisé et orange. Sa combinaison est complétée d'un col haut et des gants noirs. Faridah a une coupe garçon avec des cheveux et des yeux noirs. Enfin, on remarque qu'elle a également la peau mate.



- Description physique du 2^{ème} personnage Ana Amari, du jeu Overwatch porte l'uniforme propre au jeu en question. En effet, elle est vêtue d'une longue veste à manches courtes qui laisse entrevoir son armure. L'armure en soi est reliée à une capuche et dispose de plusieurs pochettes supposées contenir ses munitions et autres gadgets.

Ana dispose également d'un bandeau sur son œil droit. Ce dernier est recouvert par une mèche de cheveux. Enfin, on constate que ce personnage porte en dessous de sa capuche un foulard autour de la tête ainsi qu'un bandeau.

Figure 2 : Ana Amari



- Description physique du 3^{ème} personnage

Le personnage de Farah Murad, du jeu vidéo Battletech porte une veste grise sans manche ainsi qu'un t-shirt à manche courtes, gris orné d'un dessin doré au niveau du col. Elle a également un hijab autour de sa tête. Farah a sur son avant-bras droit, un tatouage au henné. Elle a des traits physiques propres au Moyen-Orient. En effet, Farah a la peau mate, des yeux et cheveux noirs.

Figure 3 : Farah Murad



Ainsi, en premier lieu, par rapport au bref examen du personnage de Faridah Malik, on constate qu'en ce qui concerne son apparence globale, ses concepteurs semblent avoir misé plus sur ses capacités intellectuelles ou encore ses compétences que sur son physique. En effet, on remarque ainsi que ces derniers souhaitent mettre l'accent uniquement sur ses capacités de pilote, sans se soucier de son sexe, âge ou bien de ses origines.

En second lieu, au terme de notre brève description de l'apparence du personnage d'Ana Amari, nous remarquons que tout comme Faridah Malik, les créateurs du personnage d'Ana se sont focalisé plus sur ses habilités que sur son apparence physique. En effet, on constate que son personnage n'est pas présenté de manière suggestive. Bien au contraire, il est presque impossible de souligner ses formes. En dernier lieu, à travers la description du portrait physique du personnage de Farah Murad, nous remarquons que tout comme les personnages de Faridah et Ana. Cette dernière n'est également pas présentée de manière provoquante. En effet, Farah n'est pas vêtue différemment qu'un ingénieur de sexe masculin.

Ainsi, les personnages de jeux vidéo étudiés ne sont pas soumis aux stéréotypes de genre, cela est dû aux attentes de caractéristiques physiques irréalistes. En outre, en ce qui concerne les stéréotypes en rapport à la religion, les concepteurs des personnages de Faridah et Ana ont échappé au piège et cela, en se concentrant plus sur les habilités des personnages que sur leurs croyances. Au contraire des développeurs du personnage de Farah qui quant à eux ont fourni, notamment, une représentation du hijab qui a été altéré. En effet, Le personnage de Farah porte un t-shirt à manches courtes qui laissent ses bras dénudés, ce qui va à l'encontre des principes de l'islam. Enfin, toutes les femmes musulmanes ne portent pas de tatouages au henné. En effet, le henné et cela, dépend de la zone géographique, est principalement utilisé, lors d'occasions spéciales et de cérémonies, notamment, les mariages, les circoncisions, les accouchements ou encore lors du jour de la commémoration de la naissance du prophète.

De même, nous allons à présent, établir un examen des personnages de Faridah Malik et Ana Amari et cela, en comparaison avec d'autres personnages féminins assez sexualisés, dans le but ultime de démontrer l'effet des stéréotypes de genre, en rapport aux traits physiques.

c. Comparaison entre les personnages

- Faridah Malik et Samus

Si l'on compare le personnage de Faridah à d'autres personnages de jeux vidéo, on se rend compte que d'une part, elle n'est pas soumise aux différents stéréotypes de genre et d'autre part, elle n'est aucunement

sexualisée. En effet, prenons l'exemple du personnage principal du jeu *Metroid*¹⁶, Samus. Ce dernier, comme Faridah Malik, est vêtue d'une combinaison qui comporte des touches futuristes.

Figure 4 : Samus

Toutefois, si on compare la façon dont ces combinaisons sont ajustées au corps des deux personnages, on observe une divergence assez notable. En effet, alors que les concepteurs de Faridah Malik ont choisi d'opter pour un ajustement qui n'est pas révélateur, les concepteurs du personnage de Samus, ont tout au contraire décidé de mettre l'accent sur les formes et la silhouette de cette dernière. De plus, il en est de même pour leurs traits physiques. En effet, on a préféré donner au personnage de Malik des traits d'un individu lambda alors que Samus partage les mêmes traits que la fameuse poupée Barbie avec ses yeux bleus et sa longue chevelure blonde.



En définitive, on pourrait avancer l'hypothèse selon laquelle, les développeurs du jeu ont souhaité que Faridah Malik soit définie par ce qu'elle était capable de faire et non par ses croyances, son ethnicité ou bien son sexe. En effet, dans un univers où les personnages musulmans sont définis par leur religion, les concepteurs de Malik, ont conçu un personnage dont la religion ne dicte pas son comportement ou bien sa personnalité.

Figure 5 : Quiet

- Ana Amari et Quiet

Le personnage de Quiet du jeu Metal Gear¹⁷ constitue l'exemple parfait des personnages dont l'apparence physique est sexualisée. Ainsi, ce personnage a pour rôle d'être un sniper, tout comme Ana Amari. Ce qui les différencie, n'est pas leurs compétences mais bien leur apparence physique. En effet, Quiet a pour seule tenue un bikini et une paire de collant.



Les concepteurs de cette dernière affirment qu'elle a été créée de cette façon car elle respire à travers sa peau en utilisant la photosynthèse pour absorber l'air, l'eau et les nutriments. Elle ne doit rien porter du fait que son corps soit infesté de parasites. Toutefois, lors de nos recherches sur le jeu, nous avons trouvé un autre personnage qui avait la même condition, néanmoins, ce dernier n'a pas subi le même traitement que Quiet concernant son apparence.

Il est essentiel de noter que le personnage en question est de sexe masculin. Enfin, on remarque que par rapport à Quiet, Ana Amari a une représentation bien plus centrée sur ce qu'elle est capable d'accomplir que ce à quoi elle ressemble.

6- Discussion

Dans la partie précédente de notre travail, nous avons entrepris de faire un bref examen de trois personnages féminins appartenant à différents jeux vidéo et qui ont en commun le fait qu'ils soient tous les trois musulmans. D'ailleurs, plusieurs constatations en ressortent.

Ainsi, en premier lieu, on remarque que les personnages en question ne sont pas soumis aux stéréotypes de genre. Le fait est que Faridah, Ana et Farah ont des rôles plus qu'importants dans le jeu et ne sont pas de simples demoiselles en détresse. On se concentre bien plus sur leurs capacités. Cela

interpréterait que certains développeurs souhaitent attribuer les mêmes critères appliqués aux autres personnages qui eux ne sont pas définis par leurs sexe, croyances, ethnies ou bien race.

Par ailleurs, ces personnages n'ont pas de souci de représentation sexualisée. Bien au contraire, leurs capacités sont plus mises en relief que leurs corps et tenues vestimentaires.

En dernier lieu, quant à l'aspect religieux des personnages, et ce qui est de Faridah et Ana, leurs affiliations ne jouent aucun rôle d'une part, dans la façon dont elles ont été conçues et d'autre part dans leurs comportements tout au long du jeu. De ce fait, le jeu n'a pas lieu de traiter de leurs convictions, pratiques religieuses ou autres.

Toutefois, en ce qui concerne Farah, les concepteurs mettent l'accent sur le fait qu'elle soit de religion musulmane. Bien que dans ce cas, la représentation est faussée. En effet, on constate que les développeurs ne se sont pas assez renseignés sur le sujet.

Conclusion

Tout d'abord, en ce qui concerne nos interrogations, on constate qu'il n'existe pas une réelle représentation de personnages musulmans lambda de sexe féminin dans les jeux vidéo. En effet, on remarque le nombre restreint de ces derniers. Toutefois, ceux qui existent ne représentent malheureusement pas qu'est-ce qu'un(e) véritable musulman(e).

Quant à la question en rapport à la source de ces altérations. Il est raisonnable d'avancer, l'aspect économique comme cause principale. En effet, l'industrie du jeu vidéo comme toute autre industrie aspire à élargir son empire. Et de ce fait, les développeurs ont régulièrement recours à de nombreuses tactiques, notamment, attirer les joueurs en embellissant les divers personnages ou encore, en ajoutant une touche de fantastique ou de science-fiction.

Ainsi, être fidèle à cent pour cent à la réalité, reste une tâche assez difficile à accomplir lorsque le public ciblé est de plus en plus avide de fiction ou bien de monde fantastique et imaginaire, et cela dans le but de se démarquer des autres et ainsi, perdurer dans l'univers vidéo ludique.

Effectivement, bien que l'histoire des personnages et l'intrigue du jeu soient primordiaux, afin de susciter l'intérêt des joueurs et de ce fait, les fidéliser, on s'aperçoit que le côté graphique et donc visuel est des plus décisifs quant au choix des joueurs en matière de jeu vidéo.

En définitive, cette analyse a permis de montrer qu'il n'est pas nécessaire de faire appel aux stéréotypes de genres afin de concevoir des personnages féminins qui soient intéressants et attrayant pour les joueurs, tel qu'il est le cas pour les trois personnages étudiés.

Notes

- 1- Analyse en rapport à la sexualisation des personnages hommes et femmes dans les 60 jeux les plus vendus de 2003.
- 2- Etude autour des personnages féminins puissants dans les jeux vidéo.
- 3- L'apprentissage social désigne l'acquisition de savoirs et de savoir-faire résultant de l'observation du comportement d'autrui.
- 4- La théorie cognitive sociale suppose que le fonctionnement humain est le produit d'une interaction dynamique et permanente entre des cognitions, des comportements et des circonstances environnementales.
- 5- Etude de la représentation de la femme dans les jeux vidéo, une analyse du contenu dans plus de 571 jeux, publiés entre 1983 et 2014. Article en ligne : <https://www.psypost.org/2016/07/survey-31-years-video-games-shows-decline-sexualized-female>. Consulté le 17 avril 2019. characters44030?utm_source=TrendMD&utm_medium=cpc&utm_campaign=PsyPost_TrendMD_0
- 6- Golombok, S., & Fivush, R. (1994). *Gender development*. New York: Cambridge University Press. (p.17)
- 7- Glick, P., & Fiske, S. T. (1999). Sexism and other "isms": Interdependence, status and the ambivalent content of stereotypes. In W. B. Swann, J. H. Langlois & L. A. Gilbert (Eds.), *Sexism and stereotypes in modern society: The gender science of Janet T. Spence* (pp. 193–221). Washington, DC : American Psychological Association.
- 8- El Tibi, Z. (2014). La place de la femme dans l'islam. *Société, droit et religion*, numéro 4(1), 59-64. doi:10.3917/sdr.004.0059.
- 9- Ali, W. (2002). Les femmes musulmanes : entre cliché et réalité. *Diogène*, 199(3), 92-105. doi:10.3917/dio.199.0092.
- 10- Statistiques tirées de l'infographie intitulé : Change in Regional Distribution of Muslims, 2010 vs. 2050. Article en ligne :

https://www.pewforum.org/2015/04/02/muslims/pf_15-04-02_projectionstables71a/.
Consulté le 23 mars 2019.

- 11- Deus Ex (2000) est une série de jeux vidéo de tir à la première personne. Il relate les événements d'un monde dystopique situé dans les années 2050.
- 12- Overwatch (2016) est un jeu vidéo de tir à la première personne. Il relate les événements du combat entre les êtres humains et les robots à l'intelligence artificielle.
- 13- Battletech (2018) est un jeu vidéo de stratégie au tour par tour. Le jeu se déroule à l'ère des guerres de succession, en 3025. Au cours desquelles de puissantes maisons nobles emploient des véhicules de combat géants.
- 14- Horus est l'Oeil du dieu faucon. Il est nommé aussi l'Oeiloudjat. Horus symbolise l'entier, la santé et l'intégrité. Il était utilisé en Egypte comme une sorte de porte-bonheur. On le pensait, capable de protéger contre les maladies.
- 15- L'Argo fait partie du jeu vidéo, Battletech. C'est un ancien vaisseau, vieux de deux cent ans, créé à l'époque de la Star League, une des deux fabriquées à ce jour. Il s'est écrasé à la surface d'une lune éloignée et a depuis été revendiqué comme trophée par un gang de pirates
- 16- Metroid est un jeu vidéo qui relate les missions du chasseur de primes SamusAran, dans un décor de science-fiction qui présente de nombreuses similitudes avec la franchise de films Alien. Les éléments centraux de l'intrigue sont les organismes Metroid et les Space Pirates qui tentent d'exploiter les pouvoirs des Metroids.
- 17- MetalGearest un jeu vidéo d'action-infiltration qui relate les événements tournant autour la forteresse « OuterHeaven » qui abrite le développement d'une nouvelle arme. Le personnage de Solid Snake a pour mission d'enquêter sur la mystérieuse arme.

Liste des figures

Figure 01

https://deusex.fandom.com/wiki/Faridah_Malik?file=Faridah.png

Figure 02

https://overwatch.fandom.com/wiki/Ana?file=Ana_portrait2.png

Figure 03

https://battletech.gamepedia.com/File:Farah_murad.png

Figure 04

<https://i.pinimg.com/1200x/8b/db/8e/8bdb8e4785b0067b7840fbb0a96d5442.jpg>

Figure 05

https://www.metalgearsolid.be/mgsv_quiet_se_devoile_en_images_et_en_videos_05.htm

1

Bibliographie:

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Bandura, A. (2002). *Social cognitive theory of mass communication*; In J. Bryant & D. Zillmann (2002), *Media effects: Advances in theory and research* (121–153). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.

Beasley, B., & Standley, T. C. (2002). *Shirts vs. Skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games*. *Mass Communication & Society*, 5, 279–293.

Deaux, K., & Lewis, L. L. (1983). *Components of gender stereotypes*. *Psychological Documents*, (p.13- 25).

Downs, E., & Smith, S. L. (2010). *Keeping abreast of hypersexuality: A video game charactercontent analysis*. *Sex Roles*, (11–12), 721–733. doi: 10.1007/s11199-009-9637-1.

Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). *The Lara Phenomenon: Powerful female characters in video games*. *Sex Roles*, 141–148. doi: 10.1007/s11199-006-9158-0.

Mastro, D., & Behm-Morawitz, E. (2009). *The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept*. *Sex Roles*. (2-3) DOI 10.1007/s11199-009-9683-8