



Genre et jeux vidéo : quels outils pour la classe de langue ?

Fanny Lignon

► To cite this version:

Fanny Lignon. Genre et jeux vidéo : quels outils pour la classe de langue ?. Les Après-midi de LAIRDIL, 2010, Genre et/ou jeux, pp.109 à 114. <hal-00588406>

HAL Id: hal-00588406

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00588406>

Submitted on 1 Aug 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



<http://www.arias.cnrs.fr/>



<http://www.univ-lyon1.fr/>

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

LIGNON Fanny, « Genre et jeux vidéo : quels outils pour la classe de langue ? », *Les après-midi du Lairdil*, « Genre et/ou jeux », n°16, 2010, p. 109 à 114.

GENRE ET JEUX VIDEO : QUELS OUTILS POUR LA CLASSE DE LANGUE ?

Toutes les images ou presque, qu'elles soient fixes ou animées, peuvent se prêter à un travail sur le genre. Certaines sont régulièrement convoqués (photos de mode, affiches publicitaires, vidéo-clips), d'autres, comme celles que proposent les jeux vidéo, trop souvent négligés.

Les logiciels de loisir sont très fréquentés par les élèves, jeunes et moins jeunes, filles et garçons. Ils sont cependant mal connus des enseignants qui ont tendance à négliger leur impact et ne pensent pas à les exploiter d'un point de vue pédagogique.

Mon objectif dans cet article est triple : poser quelques jalons destinés à rendre possible l'analyse vidéo-ludique avec les élèves, réfléchir au discours genre véhiculé par les jeux vidéo, suggérer quelques pistes pour travailler, à partir de ces jeux, la question du genre en classe de langue.

Parmi tous les programmes disponibles, je choisis de m'intéresser ici à une sous-catégorie des jeux d'action que les joueurs entre eux nomment FPS (*First Person Shooter*), où jeux de tirs subjectifs. Le principe est simple : tirer sur tout ce qui bouge. Je privilégie ces jeux parce qu'ils proposent au joueur de s'incarner dans des avatars humains et parce que leur réputation les situe *a priori* aux antipodes de tout apprentissage.

Un principe cinématographique : la camera subjective

Filmer en vue subjective consiste, pour le cinéaste, à mettre sa caméra à la place même du protagoniste, l'intention étant de donner au spectateur l'impression qu'il voit ce que voit le héros de l'histoire. La plupart des films recourent à ce procédé de façon ponctuelle. Certains,

mais ils sont rares, l'utilisent de bout en bout. Dans *The Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947), tout absolument est montré du point de vue du personnage-narrateur, que l'on ne voit jamais, sauf lorsqu'il se regarde dans un miroir.

On pourrait penser qu'ainsi employée, la caméra subjective, qui équivaut d'une certaine façon à la focalisation interne des narratologues, favorise l'identification. C'est en tout cas l'effet recherché. Les effets produits sont pourtant tout autres.

Premier effet : une sensation de claustrophobie. Le spectateur se sent comme enfermé dans un corps étranger. Il est forcé de regarder le monde à travers les yeux d'un autre, qu'il ne connaît pas et sur lequel il n'a aucun contrôle.

Deuxième effet : une sensation de distanciation. Il s'avère qu'il est difficile, voire impossible, de partager les émotions de quelqu'un d'invisible. Car en fin de compte, le spectateur est renvoyé au dispositif cinématographique. Et personne ne peut s'identifier à une caméra !

Voyons maintenant ce qu'il advient de ce procédé lorsqu'il est employé sur la durée dans un jeu vidéo.

La préhistoire : *Doom* et les "Doom like"

Edité en 1993 par ID Software, *Doom* a tout de suite connu le succès, notamment grâce à l'emploi du procédé dont je viens de parler. Considéré comme l'ancêtre de tous les FPS, même s'il n'est pas le premier, ce logiciel a révolutionné le monde des jeux sur ordinateur.

Son synopsis tient sur une ligne. Un Marine est chargé d'exterminer les aliens qui ont envahi une base secrète américaine.

Que l'on considère l'action, les protagonistes, le décor, tout dans ce jeu a été pensé pour susciter l'angoisse. Du point de vue de la mise en scène, deux partis pris forts ont été adoptés : le plan séquence et la vue subjective. Une partie de *Doom* se déroule en effet toujours en un seul plan, qui peut être très long. Pas de découpage, pas de montage, ce qui est un moyen simple de maintenir la tension. Le héros ne ferme jamais les yeux, même lorsqu'il est mort ! L'autre parti pris, c'est la vue subjective. Si le procédé, employé à outrance, fonctionne mal au cinéma, il se révèle, ici, totalement opérationnel. Tout se passe comme si le sentiment de claustrophobie devenait pertinent, légitime. Peut-être parce que le joueur spectateur est engagé mentalement, sinon physiquement (encore que), dans l'univers virtuel.¹

¹ Pour une analyse détaillée de *Doom*, le lecteur pourra consulter mon article *La guerre mise en jeu* paru au 4ème trimestre 2004 dans le n° 113 de la revue CinémAction.



Doom
(capture d'écran)

Ainsi, le joueur, qu'il soit fille ou garçon, est invité à devenir le héros du jeu, un homme dès plus virils. Seul contre tous, ce soldat d'élite, surarmé, blesse, tue, est blessé et parfois tué. Au royaume des stéréotypes, il est ce qui se fait de mieux !

Si on considère les autres FPS parus à l'époque, et en particulier les séries les plus fameuses (*Doom*, *Quake*², *Duke Nukem*³), on constate qu'ils mettent en scène des hommes, des monstres et des femmes. Dans cet ordre, car il y a, de fait, dans ces jeux, plus de monstres que de femmes ! *Doom* et *Quake* se déroulent dans des univers 100 % masculins, tandis que *Duke Nukem* se veut plus... nuancé. Le jeu multiplie en effet les allusions aux femmes, tant sonores (propos sexistes, bruits ambigus) que visuelles (sol jonché de revues pornographiques, cinéma X, personnages de prostituées). A la violence vient s'ajouter le sexe ! A la caricature du masculin vient s'ajouter la caricature du féminin. Avec une constante : le héros n'est jamais une héroïne !

L'histoire contemporaine : *Jericho*

Quatorze années plus tard, les FPS sont toujours là. Entre tous, je choisis de m'intéresser à *Jericho*⁴ sorti sur PS3 en octobre 2007.

L'intrigue de ce jeu est complexe. Imaginée par Clive Barker, le célèbre écrivain d'horreur américain, elle entremêle science fiction, paranormal et religion. Les protagonistes, comme à l'époque de *Doom*, se répartissent en deux camps : les bons et les méchants. L'objectif global, « tuez les tous ! », n'a pas changé. Par contre, et c'est là que réside la principale nouveauté, le héros n'est plus seul. Le joueur a en effet sous ses ordres tout un commando et peut à volonté s'incarner dans l'un ou l'autre de ses membres, ce qui lui permet d'être plus fort encore !⁵

² *Quake*, Id Software, Activision, 1996.

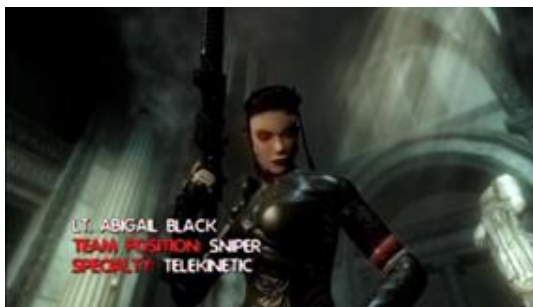
³ *Duke Nukem*, GT Interactive Software, 1997.

⁴ *Clive Barker's Jericho*, Codemasters, Mercurysteam Entertainment, 2007.

⁵ Le jeu présente bien évidemment d'autres améliorations, qui toutes visent à accroître son réalisme (position des armes, fluidité des mouvements, piqué des images, richesse des détails).

Le niveau présenté dans la démonstration du jeu nous entraîne dans un univers insalubre, labyrinthique, cauchemardesque. Nous sommes dans des « égouts immondes » où tout est en décomposition. Nous sommes sous terre, là où, comme chacun sait, sont les morts. Nous sommes dans un endroit malsain, où l'eau est changée en sang, et où tout est à feu et à sang. Nous sommes quelque part en enfer.

Avant le jeu, en guise de prologue, une scène cinématique⁶ nous présente les membres de la section Alpha, leurs grades et pouvoirs.



⁶ Dans un jeu vidéo, une scène cinématique est un petit film non interactif.



L'équipe est mixte et presque à parité (4 hommes et 3 femmes). Certains noms sont évocateurs (Black et Church). Les armes, plus ou moins réalistes, sont surdimensionnées ; les armures, en cuir et métal, sont larges et massives pour les garçons et moulantes pour les filles. La tenue de Church mérite une mention spéciale. Sans manche, elle offre des ouvertures intéressantes au niveau des seins et des hanches.

Ces hommes et ces femmes font tous le même métier, soldat, et de la même façon. Tous tuent, même si chacun à sa manière. Tous insultent leurs ennemis. (Au détour d'un combat, j'ai relevé cette réplique cinglante de Black à l'adresse d'un zombie : « Tu viens de te faire fusiller par une nana ! ») Les grades cependant diffèrent. Les postes de commandements restent aux hommes. La moins gradée, curé mis à part, est une femme.

Si certaines compétences semblent l'apanage des femmes quand d'autres semblent réservées aux hommes, les aptitudes des membres de la section n'en sont pas moins variées et complémentaires. Sous les ordres de Ross, les soldats Jones et Delgado (deux hommes) manient le feu et les armes lourdes, tandis que Black et Church (deux femmes) excellent dans les attaques à distance. Au rang des intellectuels, tout en bas de l'échelle (!), un homme, homme, le père Paul Rawlings, exorciste, et une femme, le caporal Simone Cole, maîtresse de l'espace temps.

Quant aux méchants, ce sont, si l'on en croit le générique du jeu, des croisés devenus fous, d'anciens humains devenus monstrueux. En effet, si on regarde bien, certains porteurs de boucliers ont une grande croix rouge sur le torse. On distingue des écorchés, couverts de bandelettes et de plaies ensanglantées, des individus en feu, des corps blanchâtres à tête de squelette. Des cadavres, en somme, à tous les stades de la décomposition, qui composent une armée de morts vivants bien belliqueux digne d'un bon vieux film d'horreur. Tous sont de sexe masculin.

Evolution des représentations féminines et masculines

Si l'on compare les personnages mis en scène dans les jeux vidéo que nous avons considérés, on note quelques invariants. Aujourd'hui comme hier, l'hypersexualisation est la norme. Cela peut-être pour compenser la virtualité des protagonistes, leur vacuité. Sur d'autres points, par contre, les choses ont changé. Les femmes ont désormais acquis droit de cité et ne se contentent plus de faire de la figuration !

Plus étonnante est l'évolution des valeurs sous-jacentes. Dans *Doom*, tout était ruse, réflexe et force brute. Dans *Jericho*, le joueur, pour gagner, doit faire appel à tous les membres du groupe. Il doit apprendre à travailler en équipe et à conjuguer les talents de tous, hommes et femmes. Egalité, entraide, solidarité, autant de principes moralement inattaquables !

Enfin, si l'on veut pousser les choses plus loin encore, il faut s'interroger sur les possibilités d'identification offertes aux joueurs des deux sexes. Là où *Doom* proposait un modèle unique et viril, *Jericho* propose le multiple et le mixte. Car il est ici concevable d'être à la fois, mais aussi tour à tour, homme et femme. Et en ce sens, ce jeu permet de vivre une expérience de genre unique.

Tout cela, cependant, ne saurait émerger spontanément et nécessite, pour être perçu, un accompagnement pédagogique.

Pistes pédagogiques

Sachant que la plupart des logiciels de jeux actuellement disponibles sont originaires du Japon ou des Etats-Unis, que tous sont multilingues et offrent au joueur la possibilité de choisir la langue des textes et dialogues, et que certains proposent même d'activer ou non les sous-titres.⁷ Sachant que la question du genre est parfois délicate à aborder, et que cela peut se faire de front ou par la bande. Je vais essayer, en forme de conclusion, de suggérer quelques pistes permettant de l'aborder en classe de langue, concrètement, via les jeux vidéo. Car je crois qu'il faut considérer ces productions et l'engouement qu'elles suscitent non comme un mal nécessaire, mais comme une chance pédagogique.

Piste 1 : Etudier le matériel publicitaire accompagnant la parution d'un jeu vidéo destiné aux filles ou aux garçons (spots télévisés, affiches magazines, articles dans la presse spécialisée, sites internet, jaquette du jeu...)

Piste 2 : Travailler sur les machines permettant de faire fonctionner ces logiciels (formes, couleurs, matières). Sont-elles "unisexes" ou destinées à un genre en particulier ?

Piste 3 : Analyser les représentations féminines et masculines mises en scène, travailler sur les statuts et les rôles de ces hommes et femmes virtuels, étudier leurs interactions.

Piste 4 : Choisir un jeu offrant un mode de création de personnages. Demander aux garçons de créer une fille, aux filles de créer un garçon. Lancer le débat.

Piste 5 : Choisir un jeu se déroulant dans la sphère domestique. Mettre en place une situation (ex : elle et lui dans la maison, la poussière s'accumule...) Travailler sur les réactions des étudiants.

Piste 6 : Choisir un jeu extrêmement stéréotypé, mettre une fille aux commandes d'un personnage masculin, mettre un garçon aux commandes d'un personnage féminin. Laisser infuser. Interroger.

⁷ Sur l'exploitation des jeux vidéo en classe de langue, on pourra consulter un ouvrage déjà ancien, mais toujours d'actualité : *Utilisation pédagogique de jeux multimédias pour l'enseignement et l'apprentissage des langues, compte rendu d'expérimentation*, MEN, 1995.

Piste 7 : A partir du même jeu, créer des cartes reprenant les principaux personnages, lieux, accessoires mis en scène dans le jeu. Instaurer un système de tirage au sort. Faire inventer une histoire qui peut être écrite, jouée, filmée.