



Jayne DRAYCOTT & Kate COOK, *Women in Classical Video Games*

London, Bloomsbury, 2022, 288 p.

Esteban Giner et Gabrielle Lavenir

---



**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/clio/23150>  
ISSN : 1777-5299

**Éditeur**

Belin

**Édition imprimée**

Date de publication : 1 décembre 2022  
Pagination : 271-274  
ISBN : 978-2-410-02556-9  
ISSN : 1252-7017

**Référence électronique**

Esteban Giner et Gabrielle Lavenir, « Jayne DRAYCOTT & Kate COOK, *Women in Classical Video Games* », *Clio* [En ligne], 56 | 2022, mis en ligne le 01 décembre 2022, consulté le 15 janvier 2024. URL : <http://journals.openedition.org/clio/23150> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/clio.23150>

---

Ce document a été généré automatiquement le 15 janvier 2024.

Le texte et les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés), sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

---

# Jayne DRAYCOTT & Kate COOK, *Women in Classical Video Games*

London, Bloomsbury, 2022, 288 p.

Esteban Giner et Gabrielle Lavenir

---

## RÉFÉRENCE

Jayne DRAYCOTT & Kate COOK, *Women in Classical Video Games*, London, Bloomsbury, 2022, 288 p.

- 1 *Women in Classical Video Games*, coordonné par Kate Cook et Jane Draycott, est un ouvrage qui se trouve au croisement des études classiques, des études des jeux vidéo et des études de genre. En effet, l'ouvrage est issu de l'engouement certain du jeu vidéo pour l'exploration de mondes antiques ainsi que de leurs mythologies. Les coordinatrices ont réuni un ensemble de spécialistes issus de diverses disciplines consacrées à l'étude de l'Antiquité. Les auteurs et autrices posent l'hypothèse que, comme dans d'autres médias, ces contextes sont mobilisés dans le but d'être « le véhicule d'une redécouverte et d'une réhabilitation des voix des femmes ainsi que de leurs perspectives » (p. 1, traductions des auteur.es du CR), utilisant les femmes antiques pour parler de la condition des femmes contemporaines et réciproquement. Cette démarche inclusive est encore incomplète dans l'industrie du jeu vidéo, selon les autrices. Cette industrie est qualifiée d'hostile pour les femmes y travaillant ou y étant représentées. Ce phénomène est illustré par le scandale du *Gamergate*, une controverse démarrée en 2014 et alimentée par des polémiques sur les places des femmes en tant que joueuses et créatrices dans l'industrie du jeu vidéo, ou par des choix artistiques, tels que le refus de faire d'une femme le protagoniste d'un jeu au prétexte que cela serait un choix commercial risqué (p. 4). L'objectif de ce volume est de dresser un état de l'art des études sur les rôles et représentations des femmes dans les « classical video games », c'est-à-dire des jeux vidéo dont l'expérience se déroule pendant l'Antiquité, principalement dans la région méditerranéenne.

- 2 L'enjeu principal de la première section déjoue une première facilité de recherche qui serait de proposer des réponses simplistes aux questions que l'ouvrage pose. À travers la figure d'Athéna, Dunstan Lowe observe les façons dont les figures de femmes antiques sont réappropriées par des studios installés dans d'autres régions du monde et remédiatisées dans les jeux vidéo mélangeant toutes sortes de références. Par exemple, « la mythologie grecque n'est pas simplement "occidentale", mais fait écho à des appropriations japonaises des motifs occidentaux » (p. 24). Cependant, cette hyperculturalité des femmes antiques ne se traduit pas par des formes de capacité d'agir particulières ou des représentations plus variées. Bien que les femmes soient présentes dans ces jeux antiques, leurs représentations sont particulièrement limitées. Leur caractérisation éclaire davantage les conceptions modernes de la société patriarcale antique que les véritables normes patriarcales de l'Antiquité (Jordy D. Orellana Figueroa, p. 41). Marcie Gwen Persyn montre que ces représentations tendent à encourager une plus grande sexualisation des femmes modélisées, aboutissant à leur objectification et fétichisation (p. 55).
- 3 Par la suite, l'ouvrage dessine un continuum à propos des femmes mythologiques allant de la monstruosité féminine jusqu'à des appropriations féministes. Dans chacun des cas, leur sexualisation est à contextualiser en fonction de leur rôle dans le récit. Ainsi, la monstruosité féminine est fréquente chez les antagonistes d'un récit. Elle diabolise la sexualité des femmes et justifie des formes de domination par les hommes : pour les joueurs, les sexualités charnelles et reproductives sont des obstacles à vaincre, argumente Dan Goad (p. 67). Dès lors, toute féminité fait référence à des femmes dangereuses car elles sont fortes et transgressent les rôles traditionnels (Katherine Beydler, p. 126). Leurs potentiels inquiétants doivent être contrôlés pour l'audience joueuse, souvent pensée (ou envisagée) comme masculine (Sophie Ngan, p. 99).
- 4 Pour les auteures, les jeux antiques font écho aux luttes contemporaines dans lesquelles « les femmes doivent accepter de sacrifier leur propre pouvoir et leur vie quotidienne pour lutter contre les injustices perpétuées par les hommes » (Amy L. Norgard, p. 86). Des améliorations sont relevées dans les productions de quelques studios. Kira Jones énonce que l'Eurydice du jeu *Hadès* réactualise son mythe car elle devient une femme racisée au franc-parler et à la personnalité affirmée qui apparaît comme partenaire et véritable collaboratrice d'Orphée (p. 114).
- 5 Cette perspective progressiste entre en conflit avec une conception de l'authenticité historique, elle-même sujette à controverse. C'est pourquoi l'ouvrage étudie la résistance à l'inclusion de femmes dans les jeux antiques. Par exemple, le jeu *Total War saga : Troy* (2020) fut accusé de révisionnisme pour avoir intégré une faction amazone. Dans la dernière section, Hannah-Marie Chidwick souligne que cette exigence du réalisme historique facilite l'exclusion continue des femmes représentées ainsi que des joueuses (p. 157-158). En prétextant une recherche du réalisme et d'authenticité, les jeux légitiment des représentations réductrices, car factuellement fausses, de la complexité des sociétés antiques et des conditions des femmes de l'époque (p. 31).
- 6 L'idée simplificatrice que les femmes n'occupaient que des rôles effacés dans le monde antique n'est pas spécifique aux jeux vidéo. Elle reflète leur marginalisation dans les sociétés contemporaines et construit à son image une Antiquité fantasmée. Dans leur majorité, les jeux prennent le parti d'invisibiliser les femmes, effaçant ou caricaturant même les plus connues d'entre elles. Dans *Assassin's Creed Origins*, Cléopâtre est une figure attendue, résultat d'un conditionnement de plus de 2000 ans déjà présent dans la

propagande romaine (Draycott, p. 171). Ces stéréotypes s'entrecroisent d'ailleurs avec des clichés racistes comme le constate Andrew Dufton qui relève l'orientalisme de nombreux jeux antiques (p. 186).

- 7 L'ouvrage propose un état de l'art qui renouvelle des interrogations contemporaines sur l'ensemble des productions culturelles et médiatiques. Il donne l'occasion de s'interroger sur la permanence des stéréotypes sur le rôle des femmes dans l'Antiquité. Une tension est perceptible entre la recherche objective d'une exactitude historique illusoire, d'un désir subjectif de créer un sentiment d'authenticité historique qui s'appuie sur des constructions sociales, l'ambition de liberté créatrice des concepteur·rice·s, et les impératifs liés au format du jeu vidéo. Le rôle de l'authenticité historique dans les controverses sur les femmes dans les jeux historiques met en évidence l'écart entre l'état scientifique des connaissances et les représentations collectives de l'Antiquité. En renouvelant ces sentiers de recherches, l'ouvrage montre aussi les limites d'une approche ancrée dans l'analyse d'un corpus restreint aux quelques jeux produits par l'industrie. De futurs travaux pourraient croiser les conclusions du livre avec des études sur la réception de l'Antiquité. Par ailleurs, étant donné que l'ouvrage se concentre presque par défaut sur les mondes méditerranéens, une piste de recherche future pourrait consister à explorer les mêmes interrogations à travers des jeux situant leur récit dans d'autres lieux et époques. En résumé, cet ouvrage contribue à un état de l'art sur la question de l'Antiquité dans les jeux vidéo en offrant une perspective à l'intersection des études de genres et des *cultural studies*. Il constitue un jalon important pour notre compréhension du passé et sa remédiatisation dans les productions culturelles contemporaines.

---

## AUTEURS

### ESTEBAN GINER

CREM, université de Lorraine

### GABRIELLE LAVENIR

TAG, université de Concordia