

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

INTERPRÉTATIONS, APPROPRIATIONS ET DÉTOURNEMENTS
DU PERSONNAGE DE LARA CROFT

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

ÉLODIE SIMARD

FÉVRIER 2023

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier ma directrice de mémoire, Gabrielle Trépanier-Jobin, pour sa patience et son soutien qui m'ont permis de mener à terme ce projet parfois laborieux qu'est un mémoire de maîtrise. Ton encadrement m'a amenée à approfondir mes réflexions et à perfectionner ma recherche. Je te suis grandement reconnaissante pour les opportunités que tu m'as offertes qui m'ont fait découvrir un intérêt pour la recherche et m'ont donné envie de poursuivre mon cheminement aux cycles supérieurs. Un grand merci également à Maude Bonenfant et Fabien Richert qui ont accepté de faire partie de mon jury. Vos commentaires toujours pertinents m'ont fait me questionner sur mon sujet de recherche et ont contribué à faire progresser ce mémoire. Je souhaite aussi remercier les participant·e·s qui ont pris part à cette recherche, sans vous elle n'aurait pu exister. Merci au Conseil de recherches en sciences humaines du Canada pour son appui financier.

Merci à mes parents pour leur soutien inconditionnel même dans mes périodes actives de procrastination. Merci aussi de m'avoir permis de m'évader, le temps d'un week-end (ou plus par moment), de mes responsabilités et du lourd fardeau de devoir faire à manger. Vous m'avez permis de me vider la tête et d'oublier le stress du mémoire quand j'en avais besoin. Je n'aurais pas survécu à cette drôle d'aventure sans vous. Merci à ma mère qui a pris le temps d'échanger avec moi dans mes moments de doute afin que je tombe sur la réponse que je cherchais et qui m'a aidée à trouver les mots qui m'échappaient.

Je souhaite également remercier mes ami·e·s et collègues de l'AéMDC qui ont fait de la rédaction de mémoire une activité un peu moins solitaire. Vos encouragements et votre solidarité ont été un soutien incroyable. Antoine, Mathilde et Patrick, partager un bureau avec vous est un plaisir sans conteste même si la productivité n'est pas toujours au rendez-vous. Mais après tout, les pauses aussi c'est important non ? Je me dois de remercier plus spécialement Mathilde pour son aide précieuse et son support dans mes moments de découragement. Finalement, merci à mes deux meilleurs amis, Renaud et Antoine, qui partagent ma passion pour les jeux vidéo et qui m'ont amenée à développer cet intérêt. Si je fais ce que je fais aujourd'hui, c'est aussi un peu grâce à vous.

*The world is full of unanswered questions, beyond
all limits or reason... the answers await.
For some, discovering the secrets of the world...
is the only way to live.*

Lara Croft, Rise of the Tomb Raider

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	II
LISTE DES FIGURES	VII
RÉSUMÉ.....	VIII
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE	5
1.1 MISE EN CONTEXTE.....	5
1.1.1 Tomb Raider : une franchise, trois périodes	5
1.1.1.1 Première période : les débuts d’une franchise à succès.....	5
1.1.1.2 Seconde période : miser sur l’hypersexualisation de Lara Croft.....	8
1.1.1.3 Troisième période : repenser la franchise.....	9
1.1.2 Qui est Lara Croft ? Brève histoire de sa création	11
1.1.3 Tomb Raider : un phénomène culturel.....	12
1.2 RECENSION DES ÉCRITS CONCERNANT LARA CROFT.....	17
1.2.1 Lara Croft : reflet de fantasme masculin ou icône positive ?.....	17
1.2.2 Au-delà des représentations de Lara Croft : le rapport des joueur·se·s au personnage	22
1.2.3 Au-delà des représentations de Lara Croft : l’appropriation du personnage par les fans	25
1.3 QUESTIONS DE RECHERCHE.....	28
1.4 PERTINENCE SCIENTIFIQUE, SOCIALE ET COMMUNICATIONNELLE	28
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE	30
2.1 TROIS VAGUES DE FÉMINISME	30
2.2 TROIS VAGUES D’ÉTUDES FÉMINISTES VIDÉOLUDIQUES	32
2.3 APPROPRIATION	35
2.3.1 Interprétation.....	36
2.3.2 Détournement.....	37
2.4 IDENTIFICATION	40
2.4.1 Extension de soi	42
2.4.2 Identification empathique	43
2.4.3 Détachement.....	44
2.4.4 Identité projective	45
2.4.5 Performativité de l’avatar.....	46
2.4.5 Objectivation.....	46
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE	51
3.1 APPROCHE DE LA RECHERCHE.....	51
3.2 JUSTIFICATION DU CHOIX DE L’OBJET D’ÉTUDE.....	51
3.3 ENTRETIENS SEMI-DIRIGÉS.....	52
3.3.1 Recrutement des participant·e·s.....	53
3.3.2 Collecte de données	55
3.3.3 Analyse et interprétation des données.....	56

3.4 LIMITES ET BIAIS DE LA RECHERCHE	56
3.5 CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES	58
CHAPITRE IV PRÉSENTATION DES RÉSULTATS	59
4.1 RAPPORT À LA SAGA <i>TOMB RAIDER</i>	59
4.1.1 Découverte des jeux Tomb Raider	59
4.1.2 Importance accordée à Tomb Raider	60
4.2 PERCEPTION DU PERSONNAGE DE LARA CROFT	62
4.2.1 Opinion sur l'hypersexualisation de Lara Croft.....	63
4.2.2 Opinion sur le caractère positif ou cliché de Lara Croft	65
4.2.3 Interprétation de l'orientation sexuelle de Lara Croft.....	66
4.2.4 Rôle du marketing dans la sexualisation du personnage.....	69
4.2.5 Influence des caractéristiques sociodémographiques sur la perception de Lara Croft ..	70
4.3 INFLUENCE DE LARA CROFT DANS LA VIE DES FANS	74
4.4 INCARNER LARA CROFT.....	76
4.4.1 Lara Croft en tant qu'objet du regard.....	76
4.4.2 Rôle de la caméra dans l'objectivation de Lara Croft.....	78
4.4.3 Rôle des acrobaties dans l'objectivation de Lara Croft	80
4.4.4 Regard des participant·e·s sur Lara Croft	81
4.4.5 Impact de l'apparence du personnage sur l'expérience de jeu.....	83
4.4.6 Nouvelle Lara, nouvelle expérience de jeu	86
4.4.7 Identification au personnage de Lara Croft.....	87
4.4.8 Nouvelle Lara, nouvelle relation d'identification	91
4.4.9 Et si Lara Croft était un homme.....	94
4.4.9 Influence des caractéristiques sociodémographiques sur la relation établie avec Lara Croft	96
4.5 DÉTOURNEMENTS DE LARA CROFT	98
4.5.1 Création de contenu autour de Lara Croft.....	98
4.5.2 Consommation de contenu créé par les fans	100
CHAPITRE V DISCUSSION DES RÉSULTATS.....	104
5.1 APPROPRIATION DU PERSONNAGE DE LARA CROFT	104
5.1.1 Par l'interprétation	104
5.1.3 Influence des caractéristiques sociodémographiques des fans sur leur interprétation de Lara Croft.....	109
5.2 IDENTIFICATION À LARA CROFT	110
5.2.1 Influence des caractéristiques sociodémographiques des fans sur leur relation avec Lara Croft	113
5.2.2 Influence de Lara Croft sur la construction de l'identité des fans	116
5.2.3 Influence de la perception des fans sur la manière d'incarner Lara Croft	116
CONCLUSION	121
ANNEXE A LA FRANCHISE TOMB RAIDER EN TROIS PÉRIODES.....	128
ANNEXE B GRILLE D'ENTRETIEN	129
ANNEXE C MESSAGE DE RECRUTEMENT	134
ANNEXE D QUESTIONNAIRE PRÉLIMINAIRE	135

ANNEXE E PROFIL DES PARTICIPANT·E·S	137
ANNEXE F FORMULAIRE DE CONSENTEMENT	138
ANNEXE G CERTIFICATION ÉTHIQUE	140
ANNEXE H JEUX TOMB RAIDER JOUÉS PAR LES PARTICIPANT·E·S	142
ANNEXE I EXTRAITS ADDITIONNELS DES ENTREVUES	143
BIBLIOGRAPHIE	155

LISTE DES FIGURES

Figure 1.1 Lara Croft dans Tomb Raider I.....	6
Figure 1.2 Lara Croft dans Tomb Raider: The Angel of Darkness	7
Figure 1.3 Exemple de tenue déblocable dans Tomb Raider: Legend	8
Figure 1.4 Exemple de tenue déblocable dans Tomb Raider: Underworld.....	8
Figure 1.5 Lara Croft dans les nouveaux Tomb Raider	9
Figure 1.6 Exemple de tenue téléchargeable dans Tomb Raider	10
Figure 1.7 Exemple de tenue déblocable dans Rise of the Tomb Raider.....	10
Figure 1.8 Couverture du magazine britannique The Face en juin 1997	14
Figure 1.9 Couverture du magazine américain Entertainment Weekly en décembre 2003	14
Figure 1.10 Couverture de Dark Aeons.....	15
Figure 1.11 Couverture du 1er numéro par Top Cow (1999)	15
Figure 1.12 Couverture du 1er numéro par Dark Horse (2014).....	15
Figure 1.13 Lara effectuant le poirier.....	19
Figure 1.14 Lara effectuant une roulade	19
Figure 1.15 Publicité pour Tomb Raider III dans le PlayStation Magazine en 1998.....	20
Figure 1.16 Publicité pour Tomb Raider III dans un magazine de jeu vidéo en 1999	20
Figure 1.17 Fanart de Lara et Sam par Trixdraws.....	25
Figure 1.18 Fanart de Lara et Sam par Trixdraws.....	25
Figure 1.19 Fanart par Irishship que l'on retrouve sur le site web de Core Design	26
Figure 1.20 Fanart par Zumidraws	26
Figure 1.21 Mod « Naughty Schoolgirl » par JOSTAR pour Rise of the Tomb Raider	26
Figure 1.22 Mod par JOSTAR pour Shadow of the Tomb Raider.....	26
Figure 2.1 Réappropriation du mod Nude Raider par Robert Nideffer.....	40
Figure 2.2 Mod Sailor Moon pour le jeu Doom par SOS Doom Team	40
Figure 2.3 Zero Suit Samus (Metroid)	48
Figure 2.4 Ivy Valentine (Soul Calibur).....	48
Figure 2.5 Juliet Starling (Lollipop Chainsaw)	48
Figure 2.6 Joanna Dark (Perfect Dark)	48
Figure 4.1 Bayonetta	63

RÉSUMÉ

Héroïne des jeux *Tomb Raider*, Lara Croft a su se tailler une place au sein de la culture populaire en étant la première figure vidéoludique à transcender la frontière du jeu vidéo. Le traitement médiatique autour du personnage a amené plusieurs auteur·e·s à se demander si Lara Croft représentait une icône positive ou, au contraire, le reflet de fantasmes masculins. Si, dans leurs analyses, certain·e·s mentionnent la nécessité de prendre en considération le point de vue des joueur·se·s afin de comprendre les significations qu'elle revêt pour eux et elles, aucun·e auteur·e n'étudie le personnage à partir de cette perspective. Ainsi, ce mémoire s'intéresse aux appropriations, interprétations et détournements que font les fans de *Tomb Raider* du personnage de Lara Croft. Nous nous efforçons également de comprendre la relation d'identification que les fans construisent avec Lara Croft en plus de vérifier l'influence que peuvent avoir leurs perceptions du personnage sur cette relation. Pour ce faire, nous avons réalisé des entrevues individuelles auprès de treize fans de *Tomb Raider*. À la lumière de leur témoignage, il apparaît que les fans interrogé·e·s accordent davantage d'importance à la personnalité de l'héroïne, ce qui semble avoir une incidence sur la manière dont il·elle·s l'incarnent ainsi que sur la relation d'identification qu'il·elle·s établissent avec le personnage. Les résultats de notre analyse nous amènent à poser un regard plus complexe sur le personnage de Lara Croft ne s'arrêtant pas uniquement à ses attributs physiques. Il en ressort que la lecture que font les participant·e·s de Lara Croft se retrouve entre la subversion et l'objectivation. En effet, sans nier la sexualisation de l'héroïne, les joueur·se·s font le choix de se concentrer sur la psychologie du personnage et ses habiletés athlétiques surhumaines. Cette lecture s'exprime notamment à travers leurs pratiques de détournements qui mettent de l'avant la combativité et le côté aventurier de Lara Croft plutôt que son *sex appeal*. Finalement, cette vision particulière de Lara Croft a une incidence sur la relation que construisent les fans interrogé·e·s avec le personnage puisque cela ne les amène pas à le considérer comme un objet à leur disposition pour leur plaisir visuel.

Mots-clés : jeu vidéo, Lara Croft, *Tomb Raider*, féminisme, genre, stéréotypes, fans, appropriation, interprétation, détournement

INTRODUCTION

La culture vidéoludique se caractérise, historiquement, par une prédominance masculine, tant au niveau des concepteur·rice·s de jeux, des personnages que des joueur·se·s (Kline *et al.*, 2003). En 2021, l'industrie du jeu vidéo était encore majoritairement composée d'hommes, avec 30 % de femmes et 8 % de personnes non binaires¹. Les femmes sont également sous-représentées dans les jeux vidéo et lorsqu'elles y sont présentes, elles sont souvent confinées à des rôles secondaires et passifs (Dietz, 1998 ; Lynch *et al.*, 2016 ; Prescott et Bogg, 2014). En 2012, la firme de recherche EEDAR révélait que sur 669 jeux avec des protagonistes reconnaissables, seulement 24 d'entre eux proposaient d'incarner une héroïne (Hepler, 2016).

Jusqu'à tout récemment, les rôles de presque toutes les femmes dans les jeux vidéo étaient stéréotypés en fonction de tropes comme : la demoiselle en détresse devant être secourue par un personnage masculin ; la femme comme décoration servant uniquement à « faire joli » et titiller le joueur présumé être un homme hétérosexuel ; la femme-trophée récompensant les actions du personnage-joueur dans le jeu en lui offrant son corps ; l'acolyte réduite à un simple outil permettant au joueur d'avancer dans le jeu ou encore à un fardeau pour le personnage-joueur ; etc. (Huntemann, 2010 ; Sarkeesian 2013 ; 2014 ; 2015 ; 2017 ; Summers et Miller, 2014 ; Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017). La sous-représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo et les stéréotypes qui les caractérisent ont souvent été expliqués par le peu de femmes impliquées dans le développement des jeux (Consalvo, 2008 ; Fullerton *et al.*, 2008).

Le caractère sexiste des contenus vidéoludiques ainsi que leur manque de diversité et d'inclusivité participent au sentiment d'exclusion que vivent les femmes vis-à-vis la culture vidéoludique (Consalvo, 2008 ; Fullerton *et al.*, 2008 ; Lynch *et al.*, 2016). Alors qu'il y a presque autant de femmes que d'hommes qui jouent aux jeux vidéo², les hommes ont plus tendance à s'identifier comme des joueurs [*gamers*] que les femmes (Duggan, 2015). En effet, 60 % des filles de 13 à 17 ans et 58 % des femmes de 18 à 34 ans se considèrent comme des joueuses, alors que 90 % des

¹ IGDA (2021). *Developer Survey Satisfaction 2021. Summary Report*. Récupéré de <https://igda.org/dss/>

² Au Canada, 50% des personnes qui jouent à des jeux vidéo sont des hommes et 50% sont des femmes (Entertainment Software Association of Canada, 2020).

garçons de 13 à 17 ans et 82 % des hommes de 18 à 34 ans se considèrent comme des joueurs (Entertainment Software Association, 2020).

L'arrivée de Lara Croft dans le paysage vidéoludique, en 1996, marque une certaine rupture par rapport à la sous-représentation des personnages féminins et des stéréotypes qui leur sont associés. Héroïne de la série de jeux *Tomb Raider*, Lara Croft est l'un des premiers personnages principaux féminins jouables et actifs dans l'histoire des jeux vidéo. Dès lors, elle ouvre la voie à une plus grande occurrence de personnages féminins dotés d'une agentivité au sein des jeux vidéo. En effet, son arrivée sur le marché vidéoludique crée ce que certains appellent « *The Lara Phenomenon* », c'est-à-dire une présence accrue de personnages féminins forts et compétents que l'on peut incarner dans les jeux vidéo (Jansz et Martis, 2007). Cependant, Lara Croft et les autres personnages féminins mis à l'avant-scène demeurent souvent problématiques puisqu'ils sont pour la grande majorité sexualisés. Cette sexualisation s'exprime souvent par des tailles très fines, des courbes bien marquées et des poitrines plantureuses qui sont mises en valeur par des tenues légères non appropriées au combat (Jansz et Martis, 2007 ; Prescott et Bogg, 2014 ; Summers et Miller, 2014). Certain·e·s attribuent même à Lara Croft un rôle de catalyseur dans la prolifération de personnages féminins hypersexualisés dans les jeux vidéo servant d'argument de vente pour attirer les joueurs masculins (Lynch *et al.*, 2016). Or, l'hypersexualisation des personnages féminins dans les jeux vidéo est souvent vue comme un facteur qui dissuade les femmes de s'intéresser au média puisque cela donne l'impression que les jeux vidéo s'adressent spécifiquement aux hommes hétérosexuels (Lynch *et al.*, 2016).

Nous pouvons toutefois constater une évolution au niveau de la représentation de personnages féminins dans les jeux vidéo. En effet, le nombre de personnages féminins jouables a augmenté dans les dernières années (Hemovich, 2018). Soulignons, par exemple, la franchise *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2020) qui, en 2015, met les joueur·se·s dans la peau de Jacob et Evie Frye (*Syndicate*) et dont les deux derniers jeux (*Odyssey*, 2018 ; *Valhalla*, 2020) offrent la possibilité d'incarner une femme ou un homme³. De surcroît, les héroïnes ont moins tendance à être stéréotypées et présentées de manière hypersexualisée (Hemovich, 2018). Elles revêtent

³ En 2012, *Assassin's Creed III : Liberation* proposait déjà une femme comme protagoniste, mais d'abord sorti sur console portable puis sur console de salon en 2014, il ne s'agit pas d'un opus de la série principale.

notamment des tenues moins révélatrices et plus adaptées à leurs actions. Nous pouvons penser, entre autres, à Max et Chloé de *Life is Strange* (Dontnod, 2015), Aloy d'*Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), Senua de *Hellblade* (Ninja Theory, 2019), Ellie dans *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), Kena de *Kena : Bridge of Spirits* (Ember Lab, 2021), etc. La réimagination du personnage de Lara Croft à partir de 2013 – qui se concrétise notamment par une transformation physique importante et une déssexualisation – s’inscrit d’ailleurs dans cette tendance que Janine Engelbrecht (2020) nomme « *The New Lara Phenomenon* ».

Néanmoins, les protagonistes féminines sont toujours moins nombreux que les protagonistes masculins dans les jeux vidéo (Hemovich, 2018). Parmi les jeux annoncés en 2020, 18 % présentent des protagonistes féminins et 23 %, des protagonistes masculins⁴. Cela représente tout de même une nette amélioration par rapport à 2015 où seulement 9 % des jeux présentaient une femme dans un rôle principal et 32 %, un homme⁵. Anita Sarkeesian et Carolyn Petit (2020) mentionnent qu’il faudra attendre les prochaines années afin de constater s’il y a un réel progrès au niveau des représentations dans l’industrie vidéoludique.

Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéressons au personnage de Lara Croft, héroïne qui a marqué le jeu vidéo ainsi que la culture populaire et qui a suscité l’intérêt de plusieurs chercheur·se·s au fil du temps. Plus précisément, nous nous attarderons à la perspective des joueur·se·s vis-à-vis de ce personnage mythique. Ainsi, nous chercherons à connaître les différentes appropriations, interprétations et détournements que font les joueur·se·s de Lara Croft afin de constater s’ils participent à en faire une figure subversive ou, au contraire, une figure objectivée. Nous chercherons également à rendre compte de la relation d’identification qu’établissent les joueur·se·s avec Lara Croft tout en soulignant l’impact que peut avoir leurs interprétations sur cette relation. Finalement, nous tenterons de voir comment les caractéristiques sociodémographiques des joueur·se·s influencent leurs interprétations et leur relation à Lara Croft. Pour atteindre ces objectifs, nous avons réalisé treize entrevues individuelles avec des fans de *Tomb Raider*.

⁴ Sarkessian, A. et Petit, C. (2020, 15 octobre). More Video Games Featured Women This Year. Will It Last? *Wired*. Récupéré de <https://www.wired.com>.

⁵ *Ibid.*

Dans le premier chapitre, il s'agira tout d'abord de présenter le personnage de Lara Croft afin de bien comprendre le phénomène qu'elle représente. Nous nous attarderons, par la suite, aux écrits scientifiques concernant l'héroïne qui démontrent son ambivalence intrinsèque. Nous énoncerons ensuite les questions de recherche qui ont guidé ce mémoire et expliquerons la pertinence scientifique, sociale et communicationnelle de cette étude. Au cours du second chapitre, nous nous positionnerons d'abord au sein du mouvement féministe et des études féministes vidéoludiques afin d'exposer le cadre épistémologique sur lequel s'appuie ce mémoire. Nous présenterons ensuite le cadre théorique mobilisé pour notre analyse qui s'articule autour des notions d'appropriation, d'interprétation, de détournement vidéoludique et d'identification aux personnages de jeu vidéo. Le troisième chapitre sera consacré à la présentation détaillée de notre méthodologie qualitative exploratoire qui s'appuie sur des entrevues individuelles menées auprès de fans de *Tomb Raider*. Le quatrième chapitre présentera l'analyse des données récoltées lors des entretiens desquels nous ferons émerger des thématiques communes aux propos des participant·e·s. Dans le cinquième chapitre, il s'agira finalement de discuter et interpréter nos résultats à la lumière de notre cadre théorique. Dans notre conclusion, nous proposerons une synthèse du présent mémoire, répondrons à nos questions de recherche et esquisserons des pistes de recherche futures sur le même sujet.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

Dans ce chapitre, nous contextualiserons la place occupée par la franchise *Tomb Raider* et son héroïne, Lara Croft, au sein du paysage vidéoludique et de la culture populaire. Par la suite, nous survolerons les écrits scientifiques concernant le personnage de Lara Croft, qui a suscité l'intérêt de la communauté universitaire par son hypersexualisation manifeste, mais également par son agentivité ébranlant certains stéréotypes de genre. Finalement, nous présenterons les questions qui ont guidé notre étude et expliquerons en quoi notre perspective sur Lara Croft est pertinente et contribuera à l'accroissement des connaissances sur ce personnage légendaire.

1.1 Mise en contexte

1.1.1 *Tomb Raider* : une franchise, trois périodes

Tomb Raider est une série de jeux vidéo d'action et d'aventure au départ développée et éditée par les studios britanniques *Core Design* et *Eidos Interactive*, puis par *Crystal Dynamics* et *Eidos* (racheté par *Square Enix*). De 1996 à aujourd'hui, ce sont 26 jeux qui sont produits sous la bannière de la franchise *Tomb Raider*, et ce, sur toutes les plateformes : consoles de salon, consoles portables, ordinateurs et mobiles (voir l'annexe A pour un tableau récapitulatif de tous les jeux). Dans ces jeux, les joueur·se·s doivent résoudre des énigmes ainsi qu'affronter de nombreux dangers et ennemis afin de percer les mystères entourant diverses reliques et artefacts. Suite au franc succès obtenu par le premier opus de la série, l'éditeur, *Eidos Interactive*, décide de surfer sur cette vague de popularité et continue la production des jeux *Tomb Raider* pouvant être divisée en trois périodes distinctes (Blanchet, 2015 ; Han et Song, 2014).

1.1.1.1 Première période : les débuts d'une franchise à succès

La première période, de 1996 à 2003, correspond aux premiers jeux développés par *Core Design* et édités par *Eidos Interactive*. Durant cette période, une association est faite entre *Sony* et *Tomb Raider* afin de promouvoir la *PlayStation* (Sony, 1994), puisque le jeu présente les dernières

avancées technologiques en termes de design (Kennedy, 2002)⁶. En plus d'être ce que certains considèrent comme la première mascotte de la *PlayStation*, Lara Croft est le reflet du changement qui s'opère dans le secteur du jeu vidéo en termes de photoréalisme :

l'icône n'est plus ici un personnage cartoonesque et enfantin comme le furent auparavant Pac-Man ou Super Mario ; il s'agit d'une femme hypersexuée à l'attitude provocante modélisée en 3D photoréaliste, ce qui la rapproche toujours plus des canons visuels du cinéma ou de la télévision (Blanchet, 2015, p. 40).

Les avancées technologiques de l'époque, telles que la haute résolution et les graphismes en trois dimensions, facilitent la création de personnages anthropomorphes de même que leur sexualisation (Lynch *et al.*, 2016). Ainsi, dès le début de la franchise *Tomb Raider*, Lara Croft est conçue de manière à représenter un idéal de beauté et susciter une certaine désirabilité malgré les limitations techniques de cette période. En effet, bien que ses formes soient polygonales et sa poitrine triangulaire, ses proportions démesurées – notamment sa poitrine proéminente, sa taille ultramince et ses courbes accentuées par ses tenues révélatrices – renforcent l'attrait sexuel du personnage.



Figure 1.1 Lara Croft dans *Tomb Raider I*
(© Core Design, 1996)

Alors que, peu à peu, les avancées technologiques font en sorte que l'on s'approche du photoréalisme et que les polygones sont atténués pour donner l'impression d'un vrai corps, les proportions et la poitrine proéminente de Lara, elles, demeurent irréalistes.

⁶ Les jeux de la franchise sont toutefois disponibles sur certaines autres consoles, dont la Saturn (Sega, 1994) et la Dreamcast (Sega, 1998), de même que sur ordinateur.



Figure 1.2 Lara Croft dans *Tomb Raider: The Angel of Darkness*
(© Core Design, 2003)

Entre les années 1990 et le début des années 2000, les jeux vidéo présentent davantage de personnages féminins sexualisés (Lynch *et al.*, 2016) et les jeux *Tomb Raider* de cette période n'échappent pas à cette tendance.

À l'époque, *Core Design* semble déjà accorder beaucoup d'importance à la communauté de fans entourant *Tomb Raider*. En effet, sur son site web⁷, une section entière est dédiée aux créations des fans, que ce soit du *modding*, des jeux, du *fanart*, etc. Toutefois, la franchise connaît une baisse de popularité à partir du quatrième opus, *Tomb Raider : The Last Revelation* (1999), qui n'atteint pas le nombre de ventes anticipées à la suite du succès, en 1998, de *Tomb Raider III* (Deuber-Mankowsky, 2005). Les suites du jeu sont de moins en moins appréciées et les critiques leur reprochent un manque d'originalité et de renouvellement.

For all its new versions, the game never really changed: whether diving, climbing, jumping, somersaulting, fighting, or shooting, it was always the same old Lara. Tomb Raider's ability to capture the attention of the "video-playing nation" outside the die-hard fan community began to wane [...] (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 86).

Les espoirs se tournent donc vers *Tomb Raider : The Angel of Darkness* (2003) qui doit sortir sur la *PlayStation 2* (Sony, 2000) et qui est supposé représenter le « futur du jeu vidéo » (Deuber-Mankowsky, 2005). Après plusieurs délais, le jeu est lancé hâtivement sur le marché malgré la présence d'imperfections techniques et de bogues. Il échoue ainsi à remplir sa promesse (Deuber-Mankowsky, 2005).

⁷ Le site web de *Core Design* est encore aujourd'hui mis à jour bien que le studio ait fermé définitivement en 2010.

1.1.1.2 Seconde période : miser sur l'hypersexualisation de Lara Croft

Après l'échec du sixième jeu, *Angel of Darkness* (2003), Eidos décide de retirer la franchise à Core Design. Dès lors commence la deuxième période de la franchise qui s'étend de 2006 à 2010 et qui coïncide avec la reprise de la série par le studio *Crystal Dynamics*. Lors de cette période, le studio américain propose une trilogie composée de deux nouveaux jeux – *Tomb Raider : Legend* (2006) et *Tomb Raider : Underworld* (2008) – ainsi que de *Tomb Raider : Anniversary* (2007) qui reprend l'histoire originale du premier opus de 1996 pour marquer son dixième anniversaire (Micheli-Rechtman et Balzerani, 2008). En continuation avec les représentations du personnage de Lara Croft lors de la première période de la franchise, les jeux de la seconde période présentent toujours une Lara Croft aux proportions démesurées et à la poitrine plantureuse. Avec les jeux de la seconde période, l'héroïne « n'a cessé de prendre de plus en plus de rondeurs et de formes » (Balzerani, 2007). Ses courbes sont encore plus marquées et sa poitrine encore plus proéminente. De plus, *Tomb Raider* offre désormais des tenues débloquées au fil de l'avancement et des accomplissements dans les jeux. Il est donc possible d'incarner Lara en combinaison moulante ou en bikini, accentuant ainsi la sexualisation de son corps.



Figure 1.3 Exemple de tenue débloquée dans *Tomb Raider: Legend*
(© Crystal Dynamics, 2006)



Figure 1.4 Exemple de tenue débloquée dans *Tomb Raider: Underworld*
(© Crystal Dynamics, 2008)

Ces jeux n'obtiennent toutefois pas le succès escompté : à l'instar du déclin que connaît la franchise au début des années 2000, *Tomb Raider* n'a pas su réinventer sa formule ludique et les fans jugent les jeux trop simples par rapport à ceux de la période précédente (Blanchet, 2015, p. 40).

Alors qu'en 1996 la franchise *Tomb Raider* présente une certaine nouveauté et originalité avec son protagoniste féminin, la présence de plus d'héroïnes⁸ sur le marché vidéoludique, au courant des années 2000, fait en sorte que *Tomb Raider* perd l'attrait de ses débuts (Blanchet, 2015).

1.1.1.3 Troisième période : repenser la franchise

Après le succès mitigé de la trilogie précédente, le développeur *Crystal Dynamics* décide de repenser la série et propose un nouveau modèle qui correspond à la troisième et dernière période de la franchise lors de laquelle sont produits trois jeux principaux : *Tomb Raider* (2013), *Rise of the Tomb Raider* (2015) et *Shadow of the Tomb Raider* (2018)⁹. Éditée par *Square Enix* après que la société ait acheté *Eidos Interactive* en 2010, la trilogie met en scène une Lara plus jeune et moins expérimentée. Les jeux de cette période s'attardent à son passé et aux événements qui ont fait en sorte qu'elle est devenue l'héroïne que l'on connaît si bien. Lara Croft y est présentée comme un personnage plus complexe doté d'émotions et de sensibilité plutôt qu'une simple héroïne d'action (MacCallum-Stewart, 2014). De plus, son physique est changé et ses proportions sont plus réalistes (MacCallum-Stewart, 2014). En effet, sa taille est désormais moins étroite, sa poitrine moins proéminente et ses vêtements plus appropriés à l'exploration, au combat ainsi qu'aux environnements dans lesquels elle se retrouve au cours de ses expéditions.



Figure 1.5 Lara Croft dans les nouveaux *Tomb Raider*
(© Crystal Dynamics, 2013-2018)

⁸ Parmi ces héroïnes, nous pouvons penser, entre autres, à Joanna Dark de *Perfect Dark* (Nintendo, 2000), Jade de *Beyond Good and Evil* (Ubisoft, 2003), Faith de *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2008), Bayonetta (Sega, 2009) du jeu éponyme, etc.

⁹ Une série dérivée [*spin-off*] a également été développée par *Crystal Dynamics* et éditée par *Square Enix* ; il s'agit des jeux *Lara Croft and the Guardian of Light* (2010) ainsi que sa suite, *Lara Croft and the Temple of Osiris* (2014). Bien qu'ils soient également des jeux d'action-aventure, ces jeux se distinguent des autres jeux *Tomb Raider* faits par ces studios par leur esthétique rappelant celle des jeux d'arcade en plus de proposer un mode multijoueur en ligne et local.

D'autres tenues que celles de base sont également disponibles¹⁰, mais, contrairement aux tenues affriolantes déblocables dans les jeux de la seconde période, ces dernières demeurent adéquates aux actions que Lara doit performer. À partir de *Rise of the Tomb Raider* (2015), certaines tenues additionnelles confèrent des avantages au niveau de la jouabilité en permettant, par exemple, de mieux se camoufler dans l'environnement du jeu, d'augmenter la capacité de son inventaire de munitions, de réduire les dommages lorsque Lara est attaquée, etc. Ainsi, les vêtements de Lara ne participent plus à sa sexualisation comme ils pouvaient le faire durant la première et la seconde périodes de la franchise.



Figure 1.6 Exemple de tenue téléchargeable dans *Tomb Raider*
(© Crystal Dynamics, 2013)



Figure 1.7 Exemple de tenue déblocable dans *Rise of the Tomb Raider*
(© Crystal Dynamics, 2015)

Néanmoins, le personnage de Lara Croft correspond toujours à un idéal de beauté : visage symétrique, peau lisse, corps mince et athlétique (sans tomber dans l'excès de musculature qui, bien souvent, n'est pas considéré comme attirant chez les femmes), etc. (MacCallum-Stewart, 2014).

D'autre part, ces *reboots* reposent sur un nouveau genre vidéoludique s'inspirant à quelques égards des jeux *Uncharted* (Naughty Dogs, 2007) (Blanchet, 2015). En effet, les derniers opus de la franchise *Tomb Raider* empruntent quelques codes au jeu de tir à la troisième personne, dont des

¹⁰ Dans *Tomb Raider* (2013), les tenues supplémentaires sont offertes sous forme de contenus téléchargeables [DLC] donc, doivent être achetées. Dans *Rise of the Tomb Raider* (2015) et *Shadow of the Tomb Raider* (2018), certaines tenues sont débloquées au fil de l'avancement dans le jeu et d'autres sont offertes en contenus téléchargeables et à l'achat de certaines éditions du jeu.

systèmes de gestion de la menace et des systèmes de couverture, ce qui vient modifier quelque peu le répertoire d'action de Lara (Blanchet, 2015).

1.1.2 Qui est Lara Croft ? Brève histoire de sa création

La création de Lara Croft revient à Toby Gard, concepteur de jeu chez *Core Design*. L'équipe de développement a, au départ, comme idée de créer un jeu d'aventure mettant en scène un personnage masculin inspiré d'Indiana Jones (Blanchet, 2015 ; Deuber-Mankowsky, 2005 ; Serel, 2017). Pour éviter des problèmes de droits d'auteur, la compagnie décide de féminiser le personnage qui devient alors Laura Cruz, une aventurière sud-américaine (Blanchet, 2015). Toutefois, *Eidos* impose l'idée d'une héroïne anglaise pour que leur public cible puisse plus facilement s'y identifier (Blanchet, 2015). C'est ainsi qu'est né le personnage de Lara Croft, fille unique de l'aristocrate britannique Lord Henshingly Croft (qui sera renommé Lord Richard Croft à partir de *Tomb Raider : Legend* [2006]). À l'âge de 21 ans, elle vit un événement tragique et imprévu – soit un écrasement d'avion dans l'Himalaya selon le récit de *Core Design* et un bateau échoué sur l'île perdue et mythique de Yamatai dans les *reboots* de *Crystal Dynamics* – qui la force à survivre dans des conditions hostiles et qui forge, en partie, son caractère et ses compétences. Ce même événement l'amène à délaisser la vie aristocratique qui était tracée devant elle pour devenir la pilleuse de tombes émérite que l'on connaît. Archéologue et aventurière aguerrie, elle excelle dans le maniement des armes et les techniques de combat au corps-à-corps.

Le fait que l'équipe de production de *Core Design* soit majoritairement masculine a une incidence sur la conception des jeux et de leur héroïne. Comme l'explique Alexis Blanchet, nous pouvons penser Lara Croft comme « une construction éminemment masculine, en considérant que les génériques des premiers jeux (1995-1999) [sic] sont, très largement voire exclusivement, en dehors des services marketing, composés d'intervenants masculins » (2015, p. 46). Pendant le développement du jeu, Toby Gard mentionne d'ailleurs en entrevue : « *If I'm gonna be staring at an ass in tights all day, it might as well be a nice ass!* » (2015, p. 49). L'histoire veut que la taille disproportionnée de sa poitrine dans le premier opus de la série soit due à une erreur de manipulation que les concepteurs auraient par la suite décidé de conserver (Blanchet, 2015). Toutefois, dans les faits, il n'en est rien ; la taille de la poitrine de Lara Croft a toujours été délibérée. Cette anecdote tire en fait son origine d'une entrevue de la journaliste Miranda Sawyer

avec Toby Gard pour le magazine britannique *The Face* en juin 1997¹¹ (Serel, 2017). En effet, lorsque la journaliste a demandé au créateur de Lara Croft pourquoi elle avait une poitrine démesurée, il lui a répondu que sa souris avait glissé et augmenté sa poitrine de 150% plutôt que de 50 %. Cette réponse, qui se voulait humoristique, fut interprétée au premier degré. Néanmoins, l'équipe de développement derrière *Tomb Raider* a confirmé que la taille de la poitrine de Lara Croft n'a jamais été due à une erreur et était plutôt une volonté de donner à l'héroïne une allure féminine (Serel, 2017). La campagne publicitaire pour *Tomb Raider II*, « *Where the boys are?* », s'adresse d'ailleurs exclusivement à un public masculin en mettant en scène des lieux traditionnellement masculins tels que des stades, des terrains de sport, des salles de billard et même des bars de danseuses nues vides, sous-entendant que les hommes sont trop occupés avec le nouveau jeu *Tomb Raider*¹² (Krichane, 2011). Si *Core Design* et *Eidos* ne s'attendaient pas à l'immense succès qu'a connu le jeu, ils ne s'attendaient pas non plus à plaire à un public féminin. Selon des données d'*Eidos*, 40 % des personnes qui jouaient à *Tomb Raider* étaient en effet des femmes¹³.

1.1.3 *Tomb Raider* : un phénomène culturel

À sa sortie en 1996, *Tomb Raider I* connaît un immense succès critique et s'est rapidement hissé au sommet du palmarès des ventes du marché vidéoludique (Deuber-Mankowsky, 2005). Les critiques de jeux vidéo ont applaudi le jeu pour sa complexité et son niveau de difficulté, son contrôle précis du personnage, ses graphismes en 3D détaillés et impressionnants, ses environnements diversifiés, immenses et intéressants à explorer, sa jouabilité variée qui passe par l'exploration, la résolution d'énigme et le combat, de même que son récit engageant et captivant¹⁴. Plus de 7 millions de copies de la première aventure de Lara Croft ont été vendues à travers le monde¹⁵. C'était un succès complètement inattendu pour *Core Design*, le studio de développement

¹¹ Sawyer, M. (1997, 5 juin). Lara hit in The Face: Interview with Toby Gard. *The Face*. Récupéré de <https://web.archive.org/web/20070518144613/http://www.cubeit.com/ctimes/news0007a.htm>

¹² Romano, A. (2018, 17 mars). Why we've been arguing about Lara Croft for two decades. *Vox*. Récupéré de <https://www.vox.com>

¹³ Lowbridge, C. (2016, 24 octobre). Tomb Raider: How Lara Croft Became a game changer. *BBC*. Récupéré de <https://www.bbc.com>

¹⁵ Avant le reboot de 2013 qui a vendu plus de 11 millions de copies à travers le monde, aucun autre jeu de la franchise n'a atteint ces chiffres de vente, bien que *Tomb Raider II* (1997) ne soit pas loin derrière avec 6.5 millions de copies vendues. McWhertor, M. (2009, 23 avril). Tomb Raider Lifetime Sales Show Off Lara Croft's Biggest Hits. *Kotaku*. Récupéré de <https://kotaku.com>; Batchelor, J. (2017, 27 novembre). East meets West : Yosuke Matsuda on growing Square Enix's global empire. *gamesindustry.biz*. Récupéré de <https://www.gamesindustry.biz>

derrière le jeu, qui avait prévu lancer 100 000 unités sur le marché au départ. En plus d'avoir reçu plusieurs prix de la presse et de l'industrie vidéoludique¹⁶, dont celui du jeu de l'année et du meilleur jeu d'action et d'aventure, le jeu s'est également taillé une place parmi les listes des meilleurs jeux de tous les temps. En 1999, le magazine *Next Generation* accordait la vingt-deuxième place à *Tomb Raider I* dans son « *Top 50 Games of All-Time* » pour sa conception des niveaux et sa direction artistique exceptionnelles : « *Fantastic level design and art direction enabled a real feeling of accomplishment. When you played Tomb Raider, you felt like a tomb raider* »¹⁷. En 2001, le site web *GameSpot* ajoute *Tomb Raider I* à sa liste des 15 jeux vidéo les plus influents de l'histoire pour avoir tracé la voie aux jeux d'action-aventure en 3D qui lui ont succédé, offert une expérience de jeu nouvelle et différente, stimulé le marché d'équipement électronique pour ordinateur grâce à sa technologie 3D et pour s'être distingué en tant que phénomène culturel et marketing grâce à son héroïne¹⁸.

En effet, Lara Croft devient rapidement un personnage culte au sein de la culture vidéoludique, peut-être justement parce qu'elle incarne une certaine nouveauté dans un univers dominé jusqu'alors par des protagonistes masculins ou encore, parce que son corps hypersexualisé exerce un attrait chez la gent masculine. La popularité de ce personnage se maintient d'ailleurs au fil des années : 10 ans après la sortie du premier jeu, Lara Croft est nommée l'héroïne humaine de jeu vidéo ayant connu le plus de succès par le livre des records Guinness puisqu'elle a réussi à « transcender les frontières du jeu vidéo et est devenue une figure reconnaissable dans la culture populaire »¹⁹ (Cocker, 2006 [Notre traduction]). Elle a d'ailleurs été la première figure vidéoludique à passer de l'univers vidéoludique aux médias traditionnels (Deuber-Mankowsky, 2005 ; Micheli-Rechtman et Balzerani, 2008). Quelques mois seulement après la sortie du premier opus, Lara se retrouve dans les publications dédiées au jeu vidéo, en plus de faire son apparition sur les panneaux publicitaires, les couvertures de magazines, à la télévision, dans les quotidiens, etc. (Deuber-Mankowsky, 2005). Au fil des années, elle est apparue plus de 1230 fois sur des

¹⁶ Business Wire. (1997, 10 mars). Eidos Interactive's Tomb Raider Wins Several Game of the Year Awards and a Codie. *Business Wire*. Récupéré de <http://www.thefreelibrary.com>

¹⁷ S. N. (1999, février). The Fifty Best Games of All Time. *Next Generation*. 5(50), p. 78.

¹⁸ GameSpot. (2001). 15 Most Influential Games of All Time. *GameSpot*. Récupéré de <http://www.gamespot.com>

¹⁹ « *The Tomb Raider star won the prize for "transcending the boundaries of video games and becoming a recognisable figure in mainstream society".* »

couvertures de magazines,²⁰ dont celles du *Times*, de *Newsweek* et de *Rolling Stones*. Elle est listée comme l'une des 100 personnes les plus créatives du monde du divertissement dans le numéro « *It* » du magazine *Entertainment Weekly* et se taille une place parmi le « *Time Digital's 50 cyber-elite in America* » aux côtés de Bill Gates, Steve Jobs et George Lucas. Elle fait également partie des « Femmes les plus sexy de l'année » désignées par le magazine pour hommes *Details*. Enfin, elle est nommée l'une des célébrités les plus riches par *Forbes* et a obtenu le titre d'Ambassadrice britannique pour la Technologie (Lancaster, 2004).



Figure 1.8 Couverture du magazine britannique *The Face* en juin 1997



Figure 1.9 Couverture du magazine américain *Entertainment Weekly* en décembre 2003

Les aventures de Lara Croft se poursuivent aussi sous forme de bandes dessinées. Trois compagnies se partagent les droits de la série : l'éditeur franco-belge *Glénat*, qui ne publie qu'un seul tome intitulé *Dark Aeons* en 1999, l'éditeur américain *Top Cow Productions*, qui reprend le flambeau et publie 50 numéros mensuellement de 1999 à 2005, et finalement, l'éditeur américain *Dark Horse*, qui publie, de 2013 à 2017, 30 numéros en collaboration avec *Square Enix* et *Crystal Dynamics*²¹. Le traitement réservé à l'héroïne diffère selon les maisons d'édition qui publient ses aventures. Alors que *Glénat* s'attarde davantage aux « situations périlleuses qui mettent en valeur les qualités athlétiques et acrobatiques de Lara Croft dans des échelles de plans assez larges, les auteurs [chez] *Top Cow* utilisent des plans plus rapprochés, qui cadrent allégrement la poitrine ou les fesses de l'héroïne ». (Blanchet, 2015, p. 42). Selon Alexis Blanchet, l'imaginaire créé par *Top Cow* relève de pornographie *soft* :

²⁰ Cela lui a d'ailleurs valu le record Guinness pour le plus grand nombre d'apparition d'un personnage vidéoludique sur des couvertures de magazines (<https://www.guinnessworldrecords.com>).

²¹ D'ailleurs, Rhianna Pratchett, auteure pour les jeux *Tomb Raider* (2013) et *Rise of the Tomb Raider* (2015) a fait partie de l'équipe d'auteur·e·s pour les numéros 7 à 18 de la série.

[...] vues plongeantes sur des décolletés très ouverts, cuisses écartées, dos cambrés, mettant en valeur des poitrines opulentes, poses lascives, situations de nudité partielle... L'attention est ici largement portée sur le corps de Lara Croft qui est largement exposé au regard masculin. (2015, p. 42)

Suivant la tendance des jeux de la troisième période, *Dark Horse* propose quant à elle une représentation moins sexualisée de la célèbre héroïne et, à l'instar de Glénat, met plutôt de l'avant ses péripéties.

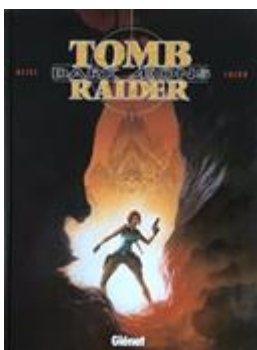


Figure 1.10 Couverture de *Dark Aeons* (Glénat, 1999)



Figure 1.11 Couverture du 1er numéro par *Top Cow* (1999)



Figure 1.12 Couverture du 1er numéro par *Dark Horse* (2014)

Les aventures de l'illustre archéologue ont également fait l'objet de six romans : les trois premiers ouvrages²² s'inspirent du récit établi par *Core Design* lors de la première période de la franchise et les trois derniers²³ sont basés sur les *reboots* de la troisième période.

Les adaptations les plus connues de *Tomb Raider* sont peut-être celles faites au grand écran avec les films mettant en vedette Angelina Jolie et Alicia Vikander. En effet, les adaptations cinématographiques de *Tomb Raider* se veulent des films spectaculaires, à grand déploiement et à gros budget (Blanchet, 2015). Bien que les adaptations de jeux vidéo au cinéma ne sont pas chose nouvelle, elles étaient jusqu'alors bien souvent des productions de petite ou moyenne envergure. Le film *Lara Croft : Tomb Raider* de Simon West (2001) est le premier à avoir l'ambition d'être

²² *The Amulet of Power* (Mike Resnick, 2003) ; *The Lost Cult* (E. E. Knight, 2004) ; *The Man of Bronze* (James Alan Gardner, 2004).

²³ *Tomb Raider : The Ten Thousand Immortals* (Dan Abnett et Nik Vincent, 2014) ; *Lara Croft and the Blade of Gwynnever* (Dan Abnett, 2016) ; *Shadow of the Tomb Raider : Path to Apocalypse* (S. D., Perry, 2018).

un *blockbuster* avec un budget d'environ 115 millions de dollars américains²⁴, une campagne marketing importante ainsi qu'une grande visibilité (Blanchet, 2015 ; Deuber-Mankowsky, 2005).

Les attributs physiques de Lara en font un personnage propice aux appropriations érotiques et pornographiques. À titre d'exemple, *Playboy* a voulu surfer sur la popularité de la renommée aventurière, mais s'est fait refuser les droits d'utilisation de son image par *Core Design*²⁵. Cela n'a toutefois pas empêché le magazine de profiter de la notoriété du personnage en embauchant Nell McAndrew, ancienne mannequin officielle de Lara Croft, pour faire la couverture en août 1999 avec une référence flagrante au personnage. Après des actions juridiques de la part de *Core Design* qui stipulait que cela ternirait l'image de Lara, *Playboy* fut obligé, par la Cour suprême, de retirer toutes références à *Tomb Raider*. Lara Croft fait également l'objet de parodies pornographiques en animation ou en prise de vues réelles. Celles-ci sont produites autant de façon amateur que par des boîtes de production professionnelles qui s'inspirent parfois des jeux vidéo et parfois des films de la franchise (Blanchet, 2015).

En plus des différents formats à travers lesquels sont véhiculées les aventures de Lara Croft, des attractions inspirées de *Tomb Raider* ont également vu le jour. Ainsi, l'univers de *Tomb Raider* n'est plus seulement « exploité sous la forme de récits littéraires ou cinématographiques : il devient une marque de divertissement, promesses de sensations fortes et d'aventures » (Blanchet, 2015, p. 43). Il existait trois manèges inspirés de cet imaginaire, deux se trouvaient dans certains parcs d'attractions de la compagnie *Paramount* aux États-Unis et au Canada, alors qu'un autre se trouvait au *MovieLand Park* en Italie. Aujourd'hui, les références à la franchise ont toutefois été supprimées de ces attractions. En 2022, une nouvelle attraction tirée de cet univers voit le jour à Londres, soit *Tomb Raider : The LIVE Experience*, une expérience immersive se déroulant dans un décor de 30 000 pieds carrés mêlant divers éléments des jeux et des films *Tomb Raider* et amenant les participant·e·s à explorer, à découvrir des artefacts et à résoudre des énigmes afin de dévoiler un mystère et sauver le monde en compagnie de Lara Croft.

Lara Croft a également participé à la tournée « *PopMart* » de *U2* en 1997 ; elle apparaissait sur un écran géant placé sur la scène lors d'une des chansons jouées par le groupe (Deuber-Mankowsky,

²⁴ Lara Croft: Tomb Raider (2001). IMDB. Récupéré de <https://www.imdb.com>

²⁵ Arent, L. (1997, 15 juillet). Game Maker: Lara's No Playmate. *Wired*. Récupéré de <https://www.wired.com>

2005). La collaboration avec *U2* se poursuit en 2001 alors que leur morceau *Elevation* est intégré au long-métrage *Lara Croft : Tomb Raider* (West, 2001) et que des extraits du film apparaissent dans le vidéoclip officiel de la chanson (Micheli-Rechtman et Balzerani, 2008).

La présence transmédiatique de Lara Croft a contribué à l'ériger au rang d'icône culturelle (Deuber-Mankowsky, 2005). Ainsi, il est possible de connaître le personnage de Lara Croft sans toutefois être familier avec la culture vidéoludique et les jeux *Tomb Raider* (Blanchet, 2015). Le personnage de Lara Croft connaît encore aujourd'hui une grande popularité : en 2021, elle est nommée « l'héroïne de jeu vidéo la plus vendue » par les *Guinness World Records* grâce aux 85 millions de copies vendues des jeux *Tomb Raider*²⁶.

1.2 Recension des écrits concernant Lara Croft

La popularité de l'héroïne, tout comme son physique et son caractère hors du commun ont rapidement attiré l'attention de chercheur·se·s qui ont entre autres tenté de comprendre le phénomène que représente Lara Croft ainsi que son influence sur la culture vidéoludique depuis deux décennies.

1.2.1 Lara Croft : reflet de fantasme masculin ou icône positive ?

Même si Lara Croft rompt avec la traditionnelle domination des personnages masculins dans l'univers vidéoludique, plusieurs auteur·e·s soulignent le caractère ambivalent de tels protagonistes féminins, c'est-à-dire le fait qu'ils véhiculent une image positive des femmes en se retrouvant dans des rôles principaux que les joueur·se·s peuvent incarner, mais qu'ils posent problème dans la mesure où ils sont présentés de manière sexualisée (Kennedy, 2002 ; Summers et Miller, 2014).

Si Lara est reconnue pour ses exploits en tant qu'exploratrice, son physique fait aussi sa réputation. Selon Han et Song (2014), elle est conçue de manière à correspondre à l'idéal de beauté féminin : longues jambes, taille fine et poitrine plantureuse. Ses tenues légères découvrant un maximum de peau contribuent aussi à la sexualisation du personnage. Comme l'explique Perron (2015), l'érotisation des personnages féminins dans les jeux vidéo passe souvent par leurs vêtements nullement appropriés au combat ou aux menaces auxquelles ils doivent faire face. Plusieurs

²⁶ <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/best-selling-videogame-heroine>

auteur·e·s perçoivent dès lors le personnage de Lara Croft comme étant le reflet de fantasmes masculins créés par et pour des hommes (Cassell et Jenkins, 1998 ; Schleiner, 2001 ; Trudeau, 2004).

Long straight brown hair, wide eyes, arched eyebrows, full lips, a sizeable bust, a slender waist, wide hips, and long legs; the specific elements of her appearance are a culmination from male sexual fantasies, and as a result, Croft's outward appearance depicts a woman that does not, and cannot, exist in the real world. (Han et Song, 2014, p. 35)

Comme le précise Krichane (2011), Lara Croft est construite comme objet du regard et objet de convoitise autant pour les personnages masculins dans l'univers fictionnel des jeux que pour les joueurs prétendument masculins. À travers la diégèse du jeu, elle est conçue de manière à représenter le fantasme masculin d'un corps désirable à posséder et à scruter. Par exemple, dans la cinématique d'ouverture du premier opus, nous retrouvons Lara dans un hôtel de Calcutta. Un homme, dont le nom est Larson et qui s'avère un antagoniste dans le jeu, l'approche avec, en sa possession, un magazine relatant les derniers exploits de l'héroïne et lui dit : « *What's a man got to do to get that kind of attention from you?* » référant à l'image de couverture du magazine sur laquelle Lara se tient sur le corps d'un Sasquatch [*bigfoot*] qu'elle a terrassé. Dans la scène finale de *Tomb Raider II* (1997), Lara se dirige sous la douche après avoir combattu des ennemis dans le manoir Croft. À ce moment, la caméra cadre d'abord ses jambes puis effectue un lent travelling vertical pour dévoiler Lara en peignoir. Au moment où elle s'apprête à le retirer, elle se tourne vers la caméra (et donc vers le·la joueur·se) et dit : « *Don't you think you've seen enough?* », puis tire sur la caméra à l'aide de son fusil à pompe, mettant ainsi fin à la scène. Cette scène se voulait une réponse au *mod* « *Nude Raider* » qui a vu le jour après la sortie du premier opus de *Tomb Raider* et qui permettait de dévêtir complètement Lara Croft. En effet, ce *mod* a contrarié l'équipe de développement qui n'a jamais voulu offrir la possibilité de dénuder l'aventurière (Serel, 2017). Bien que la cinématique serve de critique, dans une certaine mesure, elle participe également à l'objectivation de Lara Croft en présentant son corps de manière fragmentée et en le soumettant au regard des joueur·se·s. Ces cinématiques soulignent l'attractivité de Lara et le désir pour les hommes qui l'entourent – autant les personnages du jeu que le joueur – de la contempler.

Selon Han et Song, le point de vue à la troisième personne²⁷ des jeux *Tomb Raider* contribue à l'objectivation et l'érotisation de Lara :

In the Tomb Raider series, the camera keeps a certain distance from Lara Croft from the rear and focuses on explicitly exposed body parts when she steps into a narrow space or climbs up to higher locations. (2014, p. 35)

Schleiner (2001) est aussi d'avis que le point de vue à la troisième personne ainsi que la maniabilité de la caméra permettant de voir le personnage sous tous les angles permettent au joueur de fragmenter le corps de Lara, de le fétichiser et de le positionner en tant qu'objet du regard masculin [*male gaze*]. Quand nous déplaçons la caméra tout autour de cette dernière sans qu'elle semble remarquer notre présence intrusive, explique Coville, l'écran devient en quelque sorte « un “trou de serrure” par lequel l'héroïne peut être épiée sous tous les angles, sans que notre regard soit repéré ou confronté » (2015, p. 63). Il est même possible pour le joueur (présupposé masculin) de positionner Lara contre un mur et de contrôler la caméra pour la contempler de face (Krichane, 2011).

Certains éléments de la jouabilité [*gameplay*] renforcent également cette objectivation du corps de Lara. Krichane (2011) relève notamment les diverses acrobaties qu'il est possible de faire réaliser au personnage comme celle du poirier consistant à rester en équilibre sur la tête ou sur les mains.



Figure 1.13 Lara effectuant le poirier
(© Crystal Dynamics, 2006)

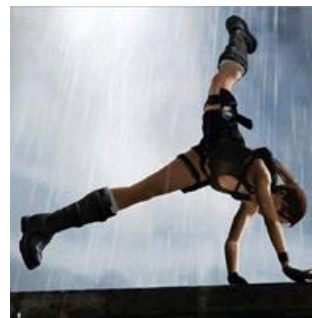


Figure 1.14 Lara effectuant une roulade
(© Crystal Dynamics, 2008)

Ces acrobaties n'ont aucune incidence sur la capacité du personnage à atteindre les objectifs du jeu ; elles participent uniquement à exhiber son corps. En effet, « le corps du héros féminin devient

²⁷ Les jeux à la troisième personne offrent aux joueur·se·s un point de vue extérieur par rapport à l'action et au personnage contrairement aux jeux à la première personne qui font en sorte que les joueur·se·s voient l'action à travers les yeux du personnage. Dans les jeux d'action et d'aventure à la troisième personne, la caméra est souvent placée derrière le personnage de sorte à le voir de dos (Perron, 2012).

spectacle à contempler dans une position acrobatique qui reconduit les représentations conventionnelles des corps sportifs féminins » (2011, p.133). Le corps de Lara Croft est offert au joueur comme un objet à sa disposition pour son propre plaisir.

Selon Kennedy (2002), le statut de Lara en tant qu'objet de désir et figure érotisée est renforcé par le marketing et la publicité entourant les jeux. Comme l'explique Krichane, « très vite, le corps de Lara Croft occupe une place centrale dans la logique de promotion et de vente des jeux » (2011, p. 129). Ainsi, le physique de Lara devient un argument de vente, une raison pour acheter les jeux.



Figure 1.15 Publicité pour *Tomb Raider III* dans le *PlayStation Magazine* en 1998



Figure 1.16 Publicité pour *Tomb Raider III* dans un magazine de jeu vidéo en 1999

Afin de faire la promotion des jeux, Eidos embauche également des mannequins pour personnifier Lara Croft dans divers événements (Blanchet, 2015). À l'instar des *booth babes*, les jeunes femmes au physique flatteur qui sont habillées pareil et qui, à une certaine époque, déambulaient dans les conventions vidéoludiques telles que l'*Electronic Entertainment Expo* (E3) et la *Game Developers Conference* (GDC), ces incarnations humaines de Lara Croft se servent de leur attractivité et de leur pouvoir de séduction afin d'encourager les hommes à acheter les jeux *Tomb Raider*. Lara Croft est même mise de l'avant dans des publicités pour promouvoir d'autres produits qui n'ont aucun lien avec les jeux, dont ceux de *Nike*, *Seat*, *Lucozade*, *Visa*, *McDonald's*, *Pepsi* et bien d'autres (Blanchet, 2015 ; Kennedy, 2002). Certaines publicités mettent en scène la célèbre archéologue dans son univers fictionnel : dans un des spots publicitaires de la compagnie *Seat*, par exemple, nous apercevons Lara fuyant le T-Rex (ennemi marquant du premier opus) au volant d'une des voitures de la compagnie. D'autres publicités utilisent des codes des jeux *Tomb Raider*, tels que

les menus tournants de l'interface de sélection des armes et objets. Dans la publicité de *Lucozade*, par exemple, Lara choisit la boisson énergétique afin de se sortir de l'impasse. Certaines publicités exploitent plutôt la relation de séduction et les rapports de force entre l'héroïne et le joueur masculin (Blanchet, 2015). Le succès des campagnes marketing mettant en vedette Lara Croft inscrit le personnage dans un paysage culturel plus large et fait en sorte que même les personnes n'ayant jamais joué à *Tomb Raider* connaissent l'existence de l'icône (Kennedy, 2002).

Certain·e·s auteur·e·s soutiennent que ce sont les éléments extérieurs aux jeux qui ont davantage contribué à l'érotisation de la populaire héroïne (Blanchet, 2015 ; Deuber-Mankowsky, 2005).

Des péritextes (boîtiers, notices, publicités) aux paratextes (bande dessinée, cinéma, publicité), l'exposition du corps de Lara Croft soumis au *male gaze* est autrement plus marquée en dehors des jeux que dans les jeux. (Blanchet, 2015, p. 50)

Des fans des jeux ont aussi critiqué le traitement médiatique de Lara, entre autres dans la publicité, qui misait davantage sur son physique que sur son côté aventurier (Deuber-Mankowsky, 2005).

[...] *a very different Lara Croft was appearing on billboards and in magazine advertising: a Lara who began to take a life of her own as that sexy advertising figure recruited by other media; a Lara who, as fans angrily protested, had nothing to do with the game.* (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 20)

Des « vrais fans » se seraient même sentis trahis et auraient décidé de boycotter *Tomb Raider* tellement le marketing s'éloignait de l'essence de Lara Croft (Deuber-Mankowsky, 2005).

Cependant, et nous reviendrons sur ce point, certains fans ont également participé à l'hypersexualisation du personnage par leurs créations. En effet, en avant-propos du livre *Lara Croft : Cyber Heroine*, Sue-Ellen Case mentionne que parmi les nombreux sites de fans dédiés à l'aventurière, 177 000 associent le nom Lara Croft à la pornographie.

Au-delà de l'hypersexualisation du personnage, Lara Croft apparaît comme une femme forte et rusée, capable d'acrobaties périlleuses lui permettant de se sortir de différentes situations dangereuses sans l'aide de quiconque. Comme l'explique plusieurs auteur·e·s, les quêtes qu'elle doit accomplir sont à l'antithèse des stéréotypes habituellement associés aux personnages féminins comme celui de la demoiselle en détresse, c'est-à-dire la « princesse insipide qui attend d'être secourue », ou encore, celui de la « bimbo » (Schleiner, 2001), soit une femme attirante, pulpeuse,

mais aussi considérée comme naïve, juvénile, superficielle et inintelligente (Dalzell, 2009 ; Maynard-Jeuge, 2013). Ces deux figures de la culture vidéoludique tendent à représenter les femmes comme des trophées, autant pour le héros du jeu que pour les joueurs (présumés être des hommes hétérosexuels). Bien que Lara Croft ait un physique aguichant, elle ne se réduit pas qu'à son *sex-appeal* ; son intelligence ainsi que ses nombreuses compétences et connaissances lui permettent de résoudre une multitude d'énigmes et de mystères en plus d'outrepasser maintes impasses sans nécessiter l'aide de qui que ce soit.

Lara's character profile is that of a highly educated and adventurous upper-class British woman, as adept at combat techniques as at puzzle solving. (Schleiner, 2001, p. 224)

De plus, elle s'approprié des codes issus de la culture typiquement masculine, que ce soit par les lieux où elle se retrouve ou encore par les armes qu'elle utilise, ce qui remet en question la notion patriarcale voulant que la place des femmes dans la société se limite à la sphère privée.

Her occupation of a traditionally masculine world, her rejection of particular patriarchal values and the norms of femininity and the physical spaces that she traverses are all in direct contradiction of the typical location of femininity within the private or domestic space. (Kennedy, 2002)

Pour toutes ces raisons, Lara Croft est vue par plusieurs auteur·e·s comme un modèle positif pour les femmes et comme un point d'entrée pour elles dans le monde des jeux vidéo, traditionnellement considéré masculin (Mikula, 2003 ; Schleiner, 2001). Elle est même conçue par certain·e·s comme un meilleur modèle pour les jeunes filles que les jeux vidéo ciblant spécifiquement un auditoire féminin tels que *Barbie Fashion Designer* (Mattel, 1996) et les jeux produits par *Purple Moon*²⁸ (Schleiner, 2001). Puisque ce type de jeux vidéo – respectivement appelés *pink* et *purple games* – sont théoriquement moins violents et axés sur l'exploration (Driscoll, 2015), ils tendent à reconduire l'idée que les femmes sont passives contrairement au personnage « violent, capable et sexy » de Lara Croft (Schleiner, 2001, p. 224).

1.2.2 Au-delà des représentations de Lara Croft : le rapport des joueur·se·s au personnage

Si la plupart des auteur·e·s ont concentré leur analyse sur les représentations de Lara Croft, d'autres mentionnent la nécessité de prendre en considération le point de vue des joueur·se·s en étudiant

²⁸ Studio américain de développement de jeux vidéo s'adressant aux jeunes filles fondé par Brenda Laurel en 1996

leur manière de jouer (avec) Lara (Carr, 2002 ; Kennedy, 2002 ; MacCallum-Stewart, 2014 ; Rehak, 2003 ; Schleiner, 2001). Bien que nécessaire, l'analyse de Lara Croft en tant qu'objet du regard masculin ne prend pas en considération la position du joueur autre que celle d'un homme hétérosexuel stéréotypé (Schleiner, 2001). Kennedy (2002) souligne donc l'importance de porter une attention particulière aux joueur·se·s afin de voir comment opèrent le processus d'identification et de désir en incarnant Lara. Sans l'étudier elle-même de manière systématique, elle émet l'idée que, pour les hommes, le plaisir de jouer Lara Croft peut relever de la maîtrise et du contrôle d'un corps codé comme féminin dans un contexte moins intimidant que dans le monde hors jeu (Kennedy, 2002). Toutefois, selon Esther MacCallum-Stewart (2014), il est réducteur de considérer que tous les hommes jouant à *Tomb Raider* le font pour combler un désir voyeur :

However, to portray all of these men as heteronormative, misogynist neanderthals, slobbering for the next shot of a breast, is incredibly offensive, not to mention sexist and disrespectful. (MacCallum-Stewart, 2014)

Selon Kennedy (2002), les jeux de la série *Tomb Raider* détiennent aussi le potentiel de faire vivre aux joueurs qui fusionnent avec le personnage une identité *queer* parce qu'ils les obligent à incarner un personnage féminin. Un homme qui s'identifie à Lara Croft vit une expérience transgenre puisque les frontières entre lui-même et le personnage deviennent floues (Kennedy, 2002). Durant la session de jeu, le joueur acquiert une nouvelle identité de genre, soit celle d'une femme. Cette fusion du joueur et du personnage constitue, pour Kennedy, une incarnation *queer* parce qu'il y a justement symbiose entre « la chair du joueur (masculin) »²⁹ et le corps féminin de Lara (2002 [Notre traduction]). Selon Schleiner (2001), *Tomb Raider* peut amener les joueurs masculins à questionner les rôles genrés aux apparences inflexibles en leur permettant de faire l'expérience d'une identité féminine de façon sécuritaire. En effet, selon la psychologue Sherry Turkle, « les mondes virtuels peuvent constituer des endroits sûrs pour expérimenter avec le genre sans subir les conséquences sociales de se travestir dans la “vraie vie” »³⁰ (Schleiner, 2001, p. 223 [Notre traduction]). En ce sens, certain·e·s chercheur·se·s pensent que *Tomb Raider* détient un potentiel subversif au niveau des identités de genre.

²⁹ « [...] *the flesh of the (male) player* [...] »

³⁰ « [...] *virtual contexts can provide a safe zone for gender experimentation, without the more difficult social consequences of going drag in “real life”.* »

This new queer identity potentially subverts stable distinctions between identification and desire and also by extension the secure and heavily defended polarities of masculine and feminine subjectivity. (Kennedy, 2002)

Kennedy (2002) mentionne qu'à travers ce processus de *transgendering*, il existe deux lectures *queer* possibles de la relation entre Lara et le joueur. D'une part, nous pouvons considérer Lara comme un « corps féminin dans un *drag* masculin, effectuant une performance de la masculinité qui ébranle son rapport à un vrai corps masculin et qui souligne l'instabilité de la masculinité en tant qu'identité »³¹ (Kennedy, 2002 [Notre traduction]). En s'appropriant des codes traditionnellement considérés comme masculins – le combat et le maniement des armes ou encore son caractère fonceur et agressif – Lara Croft remet en question les traits qui relèvent de la masculinité et de la féminité. En effet, elle est loin de correspondre à la vision traditionnelle des femmes comme étant passives, silencieuses, confinées à la sphère domestique, etc. D'autre part, « Lara peut être considérée comme une performance *drag* féminine puisque ses signifiants corporels de féminité sont tellement exagérés qu'ils menacent de s'effondrer »³² (Kennedy, 2002 [Notre traduction]). À l'instar des pratiques de travestissements dont parle Butler (2006 [1990])³³, Lara Croft participerait donc à mettre en lumière le caractère construit du genre et le fait qu'il repose sur des performances de la féminité et de la masculinité.

Par ailleurs, l'absence d'intrigue romantique entre Lara Croft et les autres personnages dans le récit des jeux *Tomb Raider* laisse une certaine liberté interprétative et une certaine marge d'appropriation aux joueur·se·s en leur permettant d'imaginer l'orientation sexuelle du personnage (Kennedy, 2002 ; Mikula, 2003). En ce sens, il est possible de faire une lecture *queer* du personnage et de penser Lara Croft comme étant homosexuelle comme le souhaitait d'ailleurs, Rhianna Pratchett, l'auteure derrière *Tomb Raider* (2013) et *Rise of the Tomb Raider* (2015)³⁴. Meghan Blythe Adams (2017) souligne que l'arc narratif derrière le *reboot* de 2013 a amené plusieurs fans

³¹ « [...] *she is a female body in male drag – a performance of masculinity that undermines its reliance upon a real male body and highlights the instability of masculinity as an identity.* »

³² « [...] *Lara could be considered a female drag performer in that the bodily signifiers of femininity are grossly exaggerated to the extent where they threaten to collapse.* »

³³ Judith Butler (2006) considère les pratiques de travestissements des *dragqueens* et des *dragkings* comme des performances parodiques du genre puisque, en exagérant les caractéristiques considérées féminines et masculines, elles dévoilent l'artificialité des normes de genre.

³⁴ Lejacq, Y. (2013, 20 mars). Tomb Raider Writer Rhianna Pratchett on Why Every Can't Be the First and Why She Hoped to Make Lara Croft Gay. *KillScreen*. Récupéré de <https://killscreen.com>

à penser que Lara est amoureuse de Sam. En effet, Lara doit secourir Sam, sa meilleure amie qui s'est fait kidnapper afin d'être offerte en sacrifice dans le but de ressusciter la reine Himiko.



Figure 1.17 Fanart de Lara et Sam par Trixdraws
(DeviantArt, 2013)



Figure 1.18 Fanart de Lara et Sam par Trixdraws
(DeviantArt, 2013)

Selon Blythe Adams (2017), Sam incarne, d'une certaine manière, la figure de la demoiselle en détresse souvent représentée dans les jeux vidéo. Or, le fait que cette figure soit généralement intriquée dans un cadre romantique hétérosexuel a pu amener les fans à percevoir une possible relation amoureuse entre Lara et Sam. Pour Blythe Adams, si cette lecture permet, à certains égards, de rompre avec l'hétéronormativité, l'impact subversif qu'elle peut avoir est amoindri par le fait que la relation entre Lara et Sam soit présentée à travers la thématique de la demoiselle en détresse.

1.2.3 Au-delà des représentations de Lara Croft : l'appropriation du personnage par les fans

Selon Rehak (2003), il est aussi possible pour les joueur·se·s de s'approprier le personnage de Lara Croft en participant à son élaboration. Comme la communauté de *fans* autour de l'icône est composée majoritairement d'hommes hétérosexuels, les pratiques d'interprétation et d'appropriation du personnage par les fans idéalisent à la fois le fait qu'elle soit une héroïne d'action et le fait qu'elle soit une femme désirable (Rehak, 2003). En effet, certaines *fanfictions* et certains *fanarts*³⁵ répertoriés à la fin des années 1990 et au début des années 2000 renforcent l'idée que Lara Croft est un objet de désir et de fantasme (Kennedy, 2002). Ainsi, nous pouvons retrouver des créations présentant l'héroïne dans des poses suggestives, partiellement ou complètement dénudée, avec une poitrine plus volumineuse que dans les jeux, etc.

³⁵ Créations de fans inspirées par des univers fictionnels préexistants, la fanfiction est un récit textuel alors que le fanart est une œuvre picturale (Barnabé, 2017).



Figure 1.19 Fanart par Irishship que l'on retrouve sur le site web de Core Design



Figure 1.20 Fanart par Zumidraws (DeviantArt, 2018)

Nous pouvons également penser au *mod*³⁶ « *Nude Raider* » qui permet de dévêtir totalement Lara Croft dans le jeu (Schleiner, 2001). Alors que la dernière trilogie de *Tomb Raider* propose une Lara Croft moins sexualisée, certains *modders* ont préféré retourner à une version érotisée du personnage.



Figure 1.21 Mod « *Naughty Schoolgirl* » par JOSTAR pour *Rise of the Tomb Raider* (NexusMods, 2022)



Figure 1.22 Mod par JOSTAR pour *Shadow of the Tomb Raider*

À titre d'exemple, le *modder* JOSTAR a créé différents *mods* pour accentuer le *sex appeal* de Lara, dont un ensemble contenant plus de 25 tenues *sexy* et plusieurs versions où Lara est complètement nue. Sur le site *Nexus Mods*, JOSTAR a même laissé sous-entendre que son mod *Naughty*

³⁶ Un *mod*, abréviation de « modification », désigne une altération faite, souvent par des joueurs·se·s à un jeu vidéo (Barnabé, 2017).

Schoolgirl se prête bien à la masturbation en écrivant : « *for the best experience play with one hand* ».

Si l'appropriation du personnage de Lara Croft permet d'exagérer son caractère sexualisé, elle offre aussi la possibilité de lui attribuer un potentiel féministe (Mikula, 2003 ; Schleiner, 2001). Le potentiel subversif de Lara réside, notamment, dans ses nombreuses interprétations possibles qui complexifient le personnage en ne la limitant pas simplement à son hypersexualisation.

New Laras are always being produced. Lara shocks feminist writers; Lara excites feminist writers. There are many Laras, and many positions that can be taken on her politics. She is indeed a sex object; she is indeed a positive image and a role model; and many things in between. (Mikula, 2003, p. 85)

Les *mods* peuvent aussi remettre en question les codes machistes présents dans les jeux, subvertir les stéréotypes de genre et diversifier les représentations.

From Lara as female automaton to Lara as drag queen, Lara as dominatrix, Lara as girl-power role model and Lara as queer babe with shotgun, a new range of subject positions will emerge in on-line game hacking culture that challenge given gender categories and adapt them to the diverse gender sensibilities of men, women and others. (Schleiner, 2001, p. 225)

Lara Croft a également fait l'objet de réappropriations féministes. Par exemple, en 2000, des étudiantes de l'*International Women's University* à Hanovre ont participé à l'action « *Kidnapping Lara* » dans le cadre d'un projet intitulé « *Reconstructing Gender* » (Deuber-Mankowsky, 2005 ; Mikula, 2003). Leur performance consistait à prendre possession d'une sculpture en carton grandeur nature du personnage située dans une boutique d'électronique, de l'habiller avec des tenues traditionnelles issues de différentes cultures et de la mettre en scène dans des situations qui ne lui sont pas normalement associées, comme être enceinte ou aller à la toilette. Des photos de ces différentes mises en scène ont été publiées sur Internet et présentées dans une perspective féministe (Deuber-Mankowsky, 2005). La sculpture en carton a, par la suite, été retournée au magasin avec plus de 250 adresses de sites web traitant de féminisme apposées dessus (Mikula, 2003). Ces étudiantes ont justifié leur choix de s'intéresser à Lara Croft en mentionnant qu'elles désiraient expérimenter les différentes significations qu'elle pouvait revêtir plutôt que de se contenter de celles d'héroïne et de *sex-symbol* mises de l'avant par les médias et l'industrie vidéoludique (Deuber-Mankowsky, 2005 ; Mikula, 2003).

1.3 Questions de recherche

Notre recherche s'intéresse aux perceptions et aux rapports qu'entretiennent les fans de la série de jeux *Tomb Raider* avec le personnage de Lara Croft. Plus spécifiquement, nous nous intéressons aux appropriations, aux interprétations et aux détournements de Lara Croft. Ainsi, notre recherche s'articule autour de la question principale suivante : de quelles manières les fans interprètent le personnage de Lara Croft, se l'approprient et en font divers détournements ? À cette question principale s'ajoutent les trois sous questions suivantes :

1. Comment ces interprétations, appropriations et détournements de Lara Croft participent-ils à en faire, dans l'esprit des fans, une figure plus subversive ou, au contraire, une figure objectivée et érotisée ?
2. Comment les interprétations, appropriations et détournements de Lara Croft influencent-ils la relation d'identification qu'établissent les fans avec le personnage ?
3. Comment, selon les fans, leurs caractéristiques sociodémographiques – genre, ethnicité, orientation sexuelle, etc. – influencent-elles la lecture qu'il·elle·s font du personnage et la relation qu'il·elle·s établissent avec lui ?

1.4 Pertinence scientifique, sociale et communicationnelle

Les jeux vidéo représentent une part importante de l'industrie du divertissement autant en termes de revenus³⁷ que de consommation. Ils se sont taillé une place dans les foyers aux côtés de la télévision, si bien qu'aujourd'hui, au Canada, 61 % de la population jouent aux jeux vidéo (Entertainment Software Association of Canada, 2020). La popularité des jeux vidéo en fait donc un objet d'étude pertinent dans le domaine des communications. Comme tous les médias, les jeux vidéo sont en effet des vecteurs de transmission et de reproduction des stéréotypes, notamment des stéréotypes de genre (Chess, 2017 ; Gray *et al.*, 2018). À la différence des médias traditionnels, les jeux vidéo exposent toutefois plus intensément les joueur·se·s aux stéréotypes de genre étant donné leur nature interactive, immersive et répétitive. En effet, un contact répété avec les stéréotypes de genre peut renforcer leur incidence sur l'estime personnelle des joueur·se·s, leur image corporelle, leur perception de la féminité et de la masculinité, leur réflexivité par rapport aux stéréotypes de genre, etc. (Trépanier-Jobin, 2012). Étudier leurs interprétations, appropriations et détournements

³⁷ En ce qui concerne les revenus, l'industrie vidéoludique (145,7 G\$) dépasse désormais les industries du cinéma (42,5 G\$) et de la musique (20,2 G\$) réunies (Gaudiaut, 2020).

par ceux et celles qui les consomment semble important afin de mieux comprendre leurs impacts sur la construction des catégories de genre et possiblement remettre en question l'idée simpliste d'une influence directe et immédiate des stéréotypes sur le public.³⁸

Si plusieurs études se sont attardées aux jeux *Tomb Raider* et à Lara Croft du point de vue des stéréotypes de genre et de l'hypersexualisation du personnage, plus rares sont celles qui ont été menées sur la réception, par les joueur·se·s, du personnage de Lara Croft. Dès lors, les différentes interprétations et appropriations que font les joueur·se·s de Lara Croft demeurent peu étudiées. Comme le mentionne MacCallum-Stewart (2014) : « *Lara's neglected appropriation by fans and players also argues that critics need to move beyond her body* ». Étudier Lara Croft du point de vue des joueur·se·s permettra d'avoir une perception nouvelle du personnage et de son incidence sur les joueur·se·s. De plus, peu d'écrits se sont attardés à la relation d'identification qu'entretiennent les joueur·se·s avec le personnage et à leur perception de cette relation. Nous intéresser à ces dimensions nous permettra donc de comprendre Lara Croft en fonction de l'expérience de joueur·se·s en chair et en os plutôt qu'en fonction des lectures qu'en font les chercheur·se·s féministes. Les interprétations, appropriations et détournements du personnage faits par les joueur·se·s nous permettront de renforcer ou nuancer les théories sur son caractère objectivé et sexualisé.

³⁸ La théorie de la seringue hypodermique de Lasswell (1927), par exemple, décrit l'auditoire comme une cible amorphe qui reçoit passivement les messages diffusés par les médias et adhère forcément à leur message.

CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE

Afin de répondre à nos questions de recherche, diverses théories seront mobilisées. Dans les pages qui suivent, nous présenterons donc les différents concepts et théories qui guideront notre analyse. Nous commencerons par nous positionner au sein du mouvement féministe et des études féministes vidéoludiques afin de mettre en lumière le cadre épistémologique dans lequel s'inscrit ce mémoire. Puis, nous nous attarderons aux notions d'appropriation, d'interprétation et de détournement pour comprendre de quelles manières les joueur·se·s peuvent donner un sens particulier au personnage. Nous terminerons par les différentes théories sur l'identification aux personnages fictionnels et plus particulièrement, aux personnages vidéoludiques afin d'identifier les multiples relations possibles entre un·e joueur·se et son avatar.

2.1 Trois vagues de féminisme

Le mouvement féministe est souvent divisé en trois vagues. La métaphore de la vague représente, dans l'imaginaire politique, « la puissance d'un mouvement qui balaye l'ensemble de la société pour la transformer en profondeur » (Pavard, 2017, p. 1). Au sein du mouvement féministe, l'image de la vague est utilisée pour rendre compte des phases plus actives et moins actives de luttes ainsi que des phases de visibilité et d'invisibilité du mouvement (Bard, 2012).

Cette métaphore de la vague, qui désigne un cycle de mobilisation militante, montre que le mouvement (ses idées, ses objectifs, ses pratiques militantes) a connu plusieurs transformations majeures et s'est toujours montré perméable à son environnement. (Bard, 2012, p. 20)

En effet, le mouvement connaît des moments forts où les luttes féministes sont mises de l'avant, mais aussi des creux, des moments plus calmes du mouvement (Pavard, 2017). Ces périodes de creux sont souvent propices à ce qui est théorisé comme étant des *backlashes*³⁹ (Faludi, 2006 ; Firestone, 1970).

³⁹ Dans son ouvrage *La dialectique du sexe* (1970), Shulamith Firestone mentionne le *backlash* que connaît le mouvement féministe par son invisibilisation, notamment dans les livres d'histoire et du fait que l'on se rappelle bien souvent uniquement la lutte pour le suffrage universel du féminisme de première vague alors que bien d'autres luttes l'ont animé. La notion de *backlash* a néanmoins été davantage théorisée par Susan Faludi (2006 [1991]). Faludi définit le *backlash* comme étant des réactions négatives face au progrès des femmes qui reviennent périodiquement puisque les avancées des femmes sont perçues comme des menaces pour la société et la masculinité.

Néanmoins, la catégorisation par vague ne fait pas l'unanimité et est l'objet de débats auprès de théoricien·ne·s et de militant·e·s.

En effet, comment articuler le temps et l'espace de mobilisations qui se déploient tant au niveau local, national, régional, qu'international selon des chronologies décalées ? Comment rendre compte des continuités autant que des moments de rupture ? Comment évoquer la diversité des rapports de domination (de classe, de race, etc.) dans les mobilisations avec une métaphore unificatrice ? (Pavard, 2017, p. 2)

Est soulignée la difficulté, pour la métaphore de la vague, de rendre compte du mouvement de façon globale puisque les mobilisations s'expriment à des lieux et à des moments différents (Pavard, 2017).

La première vague féministe, qui s'étend de la seconde moitié du XIX^e siècle (Bereni *et al.*, 2012) jusqu'au milieu du XX^e siècle (Bard, 2012), réclamait l'égalité des droits civils, économiques et politiques entre les hommes et les femmes sans contester les institutions dominantes ni remettre en question les rôles sexués (Bereni *et al.*, 2012). À cette époque, on ne distinguait pas encore le genre (social) du sexe (biologique) et on prônait l'égalité dans la différence (Baditer, 1989 ; Gubin *et al.*, 2004).

La deuxième vague, qui prend place dans les années 1960-1970 (Bard, 2012 ; Bereni *et al.*, 2012 ; Treanor, 2002), s'articule autour du rejet du patriarcat (Bereni *et al.*, 2012) et de la place des femmes dans la sphère publique (Treanor, 2002). Elle a aussi été l'occasion de démontrer « la dimension "politique" de questions traditionnellement considérées comme "privées" telles que la contraception, l'avortement, la sexualité et le mariage » (Bereni *et al.*, 2012, p. 266). C'est durant cette vague que l'on commence à aborder le sexe et le genre comme des notions distinctes (Treanor, 2002). Simone de Beauvoir, dans son ouvrage *Le deuxième sexe* (1949), introduit l'idée que le genre est un construit social avec la célèbre citation « On ne naît pas femme, on le devient » (Thornham, 2006). Le féminisme de la deuxième vague remet donc en question la conception essentialiste qui suppose que les différences entre les hommes et les femmes sont innées et les conçoit plutôt comme découlant de diverses normes sociales.

La troisième vague, qui prend place au courant des années 1990, se caractérise par un renouveau du militantisme féministe (Lamoureux, 2006 ; Pavard, 2017). Butler comprend le genre comme étant performatif, c'est-à-dire qu'il construit le sexe en se naturalisant :

Ainsi, l'humain ne naît pas avec un genre fixe et naturel, mais ce genre se réalise jour après jour à travers les normes et les contraintes, et c'est de cette répétition quotidienne qu'il tire son apparente stabilité, cohérence et naturalité qui sert ainsi de base au cadre hétéronormatif et hétérosexiste. (Baril, 2007, p. 64)

C'est durant cette vague qu'a été introduite la théorie *queer* selon laquelle les identités de genre et les identités sexuelles s'expriment sur un continuum et ne sont plus pensées selon un schéma binaire (Lamoureux, 2006). Les militant·e·s LGBTQIA+ participent au renouveau du mouvement en prônant la convergence des luttes féministes et des luttes pour les droits des personnes LGBTQIA+ (Pavard, 2017). C'est également avec la troisième vague du féminisme que gagne en popularité l'approche intersectionnelle fondée sur l'idée est que les analyses basées uniquement sur la race ou uniquement sur le genre offrent une analyse incomplète des inégalités que vivent les femmes de couleur (Hill Collins, 2015). Selon l'approche intersectionnelle, l'ethnicité, la classe sociale, le genre, la sexualité, etc. n'opèrent pas en tant qu'entités homogènes et mutuellement exclusives, mais plutôt en tant que catégories construites réciproquement et qui façonnent des inégalités sociales complexes (Hill Collins, 2015).

Ce mémoire s'inscrit dans la troisième vague du féminisme puisque nous nous intéressons à la manière dont la répétition de certaines normes de genre dans les univers vidéoludiques influence la perception qu'ont les joueurs et les joueuses de la féminité et la construction de leur identité de genre. Nous envisageons également la possibilité que des lectures *queer* de ces univers soient faites par les joueur·se·s. Nous nous inscrivons également dans une approche intersectionnelle puisque nous reconnaissons que le croisement des caractéristiques sociodémographiques des individus – genre, orientation sexuelle, classe sociale, ethnicité, etc. – façonne leurs expériences et ainsi, que cela peut également avoir une incidence sur la façon dont il·elle·s interprètent le personnage de Lara Croft et la manière de jouer avec celui-ci.

2.2 Trois vagues d'études féministes vidéoludiques

Avec la popularité croissante des jeux vidéo, des études se sont intéressées au croisement entre le genre et les jeux vidéo, et ce, depuis le début des années 1980 (Richard, 2013). Les études

féministes vidéoludiques peuvent être regroupées en trois grandes tendances appelées « vagues » et faisant écho aux trois vagues du féminisme (Richard, 2013 ; Trépanier-Jobin, 2017).

La première vague de recherches sur le genre et les jeux vidéo, qui prend place durant les années 1990, se concentrait sur les stéréotypes de genre à l'intérieur des jeux, l'absence de jeux pouvant intéresser un public féminin, le désir d'avoir des expériences de jeu différentes pour les joueuses et l'invisibilisation des femmes prenant part au développement des jeux (Trépanier-Jobin, 2017 ; Richard, 2013). Un des intérêts pour les chercheur·se·s à étudier les jeux vidéo du point de vue du genre était qu'ils étaient considérés comme un point d'entrée pour les carrières dans des domaines majoritairement masculins comme les sciences, les mathématiques, l'informatique, l'ingénierie et les technologies (Richard, 2013). Une des conclusions qui émerge de cette première vague d'études est « qu'un effort doit être fait afin de concevoir des jeux pour filles qui correspondent aux préférences d'un public féminin tels que des jeux non violents aux thématiques centrées sur le drame, les relations, la musique et les personnages féminins actifs »⁴⁰ (Richard, 2013, p. 271 [Notre traduction]). Ainsi naît le mouvement des « jeux pour filles [*girl games*] » qui prédomine pendant cette première vague d'études féministes vidéoludiques (Trépanier-Jobin, 2017). Si, à cette époque, on s'entend sur la nécessité de créer des jeux s'adressant à un public féminin, la manière de faire est néanmoins l'objet de débat (Trépanier-Jobin, 2017). D'un côté, certaines compagnies comme Mattel créent des *pink games* conçus selon les prétendues préférences esthétiques des jeunes filles et présentant des activités considérées féminines (Richard, 2013 ; Trépanier-Jobin, 2017). De l'autre côté, certaines compagnies comme *Purple Moon* créent des *purple games* en tenant compte des intérêts « réels » des jeunes filles et en créant de nouveaux modèles de jouabilité reposant davantage sur l'exploration et la coopération plutôt que sur la compétition et l'agressivité (Richard, 2013 ; Trépanier-Jobin, 2017).

La seconde vague débute au courant des années 2000 dans un contexte où l'écart entre le nombre de joueurs et le nombre de joueuses n'est plus aussi significatif et où l'arrivée des jeux en ligne multijoueurs permet aux joueur·se·s d'expérimenter plus librement diverses identités de genre (Richard, 2013 ; Trépanier-Jobin, 2017). Les auteur·e·s s'intéressent un peu moins aux analyses

⁴⁰ « [...] an effort needed to be made to design games for girls that appealed to things females liked, like “nonviolent games”, “thematic emphasis on drama and relationships,” music, and active female characters [...] »

des mécaniques de jeu et des représentations vidéoludiques pour s'intéresser davantage à l'expérience de jeu dans son contexte et démontrer comment des facteurs culturels ont un impact sur la disparité des pratiques vidéoludiques entre les hommes et les femmes (Trépanier-Jobin, 2017). Les études démontrent comment, au-delà du contenu des jeux vidéo, leur contexte de création et leur industrie peu diversifiée participent à construire les jeux vidéo comme un espace masculin et à invisibiliser la présence des femmes (Richard, 2013).

Parallèlement, la création des jeux adressés spécifiquement aux filles est remise en question (Richard, 2013). En effet, l'idée que les femmes veulent des jeux différents parce qu'elles sont des femmes est contestée (Richard, 2013). Il est plutôt avancé que des facteurs contextuels ainsi que l'âge auraient plus d'incidence sur l'expérience de jeu que le genre (Richard, 2013). Les jeux conçus pour les filles sont vus comme étant problématiques puisqu'ils reposent sur l'idée que le genre est fixe en offrant des activités traditionnellement associées à la féminité (Richard, 2013). Les études de la seconde vague encouragent donc la création de représentations vidéoludiques plus neutres afin de rendre les jeux vidéo plus universels et de faire en sorte qu'ils s'adressent autant aux hommes qu'aux femmes (Trépanier-Jobin, 2017).

La troisième vague d'études féministes vidéoludiques s'inspire des théories féministes intersectionnelles et *queer* (Richard, 2013 ; Trépanier-Jobin, 2017). Le constat est que peu d'attention a été portée, dans les travaux précédents traitant des questions de genre et des jeux vidéo, sur les joueurs et les joueuses des communautés ethniques et LGBTQIA+ ainsi que sur la rareté des personnages féminins racisés et des représentations *queer* dans les jeux (Trépanier-Jobin, 2017). Le but de cette troisième vague est donc de

complexifier le débat entourant les problématiques de genre dans les jeux en concentrant leur attention sur ces points aveugles des études féministes vidéoludiques, sur les représentations de genre alternatives, réflexives ou critiques, sur la diversification des personnages et des équipes de production ainsi que sur la masculinité dans les jeux vidéo. (Trépanier-Jobin, 2017, p. 14)

Ainsi, les études féministes vidéoludiques de la troisième vague se sont attardées, entre autres, à l'émergence d'identités de genre non normatives et antiracistes dans les jeux, les romances homosexuelles au sein des jeux vidéo, les expériences et les pratiques de jeu des personnes

marginalisées, la variété d'identités masculines qu'incarnent les joueurs, etc. (Richard, 2013 ; Trépanier-Jobin, 2017).

Dans le cadre de cette recherche, à l'instar des études de la seconde vague, nous nous intéressons moins aux analyses des mécaniques de jeu ainsi qu'aux représentations vidéoludiques pour nous concentrer davantage sur les expériences de jeu dans leurs contextes. Nous nous positionnons également dans la troisième vague féministe vidéoludique puisque nous porterons une attention aux personnes issues de groupes marginalisés afin de mettre en lumière leurs expériences et pratiques de jeu. Nous nous intéresserons également aux lectures *queer* qui peuvent être faites de Lara Croft.

2.3 Appropriation

Par ailleurs, nous concevons le jeu vidéo comme un espace d'appropriation, c'est-à-dire « un lieu de reformulation et de reconstruction du sens où le joueur perçoit, interprète et médiatise le jeu pour ensuite y interagir » (Bonenfant, 2015, p. 80-81). L'espace d'appropriation repose sur la liberté dont disposent les joueur·se·s pour conférer un sens au jeu et vivre une expérience ludique singulière (Bonenfant, 2015, p. 81). Il s'agit de la distance qui se crée entre les règles du jeu – qui sont fixes et prédéterminées – et l'interprétation qu'en font les joueur·se·s qui ne peut être contrainte entièrement par le jeu. L'appropriation relève également des nouvelles pratiques qui peuvent émerger en jeu, mais qui n'étaient pas initialement prévues par les concepteur·rice·s (Bonenfant, 2015). Ainsi, les joueur·se·s sont considéré·e·s comme ayant une liberté interprétative et comme étant créateur·rice·s de sens.

L'appropriation du jeu fait également en sorte que chaque joueur·se peut avoir une expérience ludique unique. En effet, comme le souligne Maude Bonenfant : « Même en postulant que le jeu est le même pour tous les joueurs, la manière de le jouer peut être différente pour chacun d'eux » (2015, p. 79). Par ailleurs, le jeu ne pourrait exister sans cet espace d'appropriation puisqu'il est une « activité vécue » qui existe seulement dans l'expérience du joueur ou de la joueuse (2015, p. 85). Le jeu est toujours actualisé par les joueur·se·s, leurs interprétations et leurs usages, ce qui fait émerger de nouveaux sens. Ainsi, le jeu ne peut être compris indépendamment de son rapport aux joueur·se·s et de leur expérience ludique (Bonenfant, 2015).

2.3.1 Interprétation

L'interprétation est « un processus dynamique par lequel un sens est donné à une représentation ou un ensemble de représentations devenues signes » (Bonenfant, 2015, p. 28). L'interprétation fait en sorte que le jeu est en changement constant : il diffère non seulement selon le moment de jeu, mais aussi selon la personne qui en fait l'expérience (Bonenfant, 2015). Ainsi, l'interprétation fait partie intégrante du processus d'appropriation : le sens donné au jeu ne sera jamais le même dépendamment de qui y joue et à quel moment. « Le jeu interprété par le joueur peut transformer le sens des règles pour créer de nouvelles tactiques, de nouvelles pratiques, de nouveaux jeux ou de nouveaux usages » (2015, p. 77).

En s'inspirant de la théorie d'Umberto Eco, Bonenfant (2015) indique que trois intentions se confrontent durant le travail interprétatif : celle du lecteur, soit l'interprétation personnelle des joueur·se·s, celle de l'œuvre, soit la logique interne du jeu qui vient confirmer ou infirmer les hypothèses interprétatives des joueur·se·s, et celle de l'auteur·e, soit les intentions des concepteur·rice·s lors du développement du jeu :

Selon cette manière de voir, on ne peut pas affirmer que le joueur détermine entièrement ce que devient le jeu ni que le jeu détermine entièrement l'interprétation du joueur. (Bonenfant, 2015, p. 78)

Ces intentions peuvent se retrouver à l'opposé les unes des autres ou encore, aller dans le même sens. En effet, selon Stuart Hall (1994), bien qu'un message – ou un sens – soit encodé dans un produit médiatique, cela ne veut pas dire que le même sens émergera du décodage – ou de l'interprétation. En ce sens, Hall identifie trois lectures ou positions que peut prendre le récepteur lors du décodage d'un message. La première est la position dominante-hégémonique, c'est-à-dire « lorsqu'un spectateur intègre directement et sans restriction le sens connoté d'informations [...] et décode le message en fonction du code de référence qui a servi à le coder » (Hall, 1994, p. 37). La deuxième est la position négociée, c'est-à-dire que le spectateur reconnaît la légitimité des codes tout en utilisant son propre cadre de référence pour interpréter le message. Autrement dit, il accepte certains aspects du message, mais en rejette d'autres. La dernière position est la position oppositionnelle, où le spectateur comprend le code, mais interprète le message autrement : « Il détotaalise le message dans le code préféré pour le retotaliser dans un autre cadre de référence » (Hall, 1994, p. 38). Ainsi, dans une lecture oppositionnelle, le spectateur rejette complètement le

sens encodé préalablement dans le message. Ainsi, l'interprétation qui est faite d'une œuvre – ou d'un jeu vidéo – ne correspond pas toujours au sens initialement prévu par les concepteur·rice·s, mais peut être modifiée par les joueur·se·s et leur cadre de référence.

2.3.2 Détournement

Le détournement relève de la reprise et de la transformation d'une œuvre préexistante desquels peut découler la création de nouveaux contenus ou de nouveaux sens (Barnabé, 2017). Il peut servir autant d'hommage que de critique vis-à-vis de l'œuvre originale (Barnabé, 2017). Dans la culture vidéoludique, le détournement s'exprime à travers diverses pratiques, dont le *modding*, le *hacking*, les machinimas, les *fanfictions*, que nous nous efforcerons ici de définir.

Le *modding* consiste à modifier le code de programmation ou les fichiers sources d'un jeu préexistant ; le résultat de cette modification est appelé un *mod* (Barnabé, 2017). Plusieurs pratiques s'inscrivent dans cette définition du *modding*, « pouvant aller de la simple correction de bugs ou de la personnalisation de l'interface, jusqu'à une refonte intégrale du gameplay et du contenu » (Barnabé, 2017, p. 315-316). Généralement, deux grandes catégories sont identifiées pour subdiviser les *mods* : les conversions partielles et les conversions totales (Barnabé, 2017 ; Sihvonen, 2011). Les conversions partielles sont des ajouts qui peuvent être complémentaires au jeu, mais qui ne le transforment pas radicalement, comme des modifications esthétiques, alors que les conversions totales sont des *mods* qui changent substantiellement un jeu et qui peuvent résulter en de nouveaux jeux (Barnabé, 2017 ; Sihvonen, 2011).

Différentes pratiques englobées dans le *modding* ont leurs appellations propres. Les *add-on*, dont l'utilisation du terme ne se limite pas au domaine vidéoludique, réfèrent aux « logiciels qui viennent s'ajouter à un logiciel-hôte » dans le but d'ajouter une fonctionnalité (Barnabé, 2017, p. 316). Les *patches* désignent plutôt les « transformations à visées correctives (suppression de bugs, traductions, etc.) » (Barnabé, 2017, p. 316). Certaines appellations renvoient également à des formes de modifications plus précises ou effectuées dans certains jeux (Barnabé, 2017).

Le *hacking* s'apparente au *modding*, mais s'en distingue sur quelques aspects (Barnabé, 2017). L'appellation *hack* renvoie aux modifications faites illégalement et sans l'accord des concepteurs de l'œuvre originale, alors que le terme *mod* « désigne plus volontiers les créations produites à

l'aide d'outils fournis par les développeurs ou dans des jeux qui facilitent ce type d'interventions » (Barnabé, 2017, p. 316). Une autre différence entre *hack* et *mod* est liée à la plateforme utilisée pour réaliser ces altérations : les *mods* réfèrent généralement aux transformations de jeux sur ordinateur « qui sont, pour des raisons historiques, culturelles et techniques, globalement plus ouverts aux modifications par les utilisateurs » et les *hacks* renvoient aux variations de jeux sur console (Barnabé, 2017, p. 316). Le rapprochement entre illégalité et *hack* fait en sorte que le terme est parfois utilisé pour référer à de la tricherie ; il désigne alors des modifications de jeux visant à s'attribuer un avantage sur ses adversaires (Barnabé, 2017).

Les machinimas sont des vidéos créées à l'intérieur de jeux vidéo, captées lors de sessions de jeu (Barnabé, 2017). Le terme machinima renvoie à la fois aux moteurs de jeu (les machines) et à l'animation (Barnabé, 2017). Les créateur·rice·s de machinimas, appelé·e·s machinéastes [*machinimakers*], utilisent donc des moteurs de jeux vidéo afin de réaliser des films d'animation (Barnabé, 2017).

Concrètement, ces créateurs se servent des avatars comme marionnettes et des environnements comme décors pour performer des saynètes qui seront enregistrées et, éventuellement, montées, doublées ou retouchées. (Barnabé, 2017, p. 193)

Ainsi, les machinimas consistent à réaliser une mise en scène grâce aux composantes des jeux vidéo, leurs environnements, leurs personnages, etc. (Barnabé, 2017)

Les *fanfictions* consistent à reprendre des éléments connus du public (univers fictionnels, personnages, célébrités, etc.) pour créer de nouveaux récits (Barnabé, 2017). Elles n'entretiennent pas uniquement une relation célébrative à l'œuvre d'origine, mais aussi critique. Par ailleurs, les *fanfictions* sont majoritairement écrites par des femmes et le genre du *slash*, qui dépeint « une relation amoureuse entre deux personnages de même sexe (généralement masculin), sans tenir compte de leur orientation sexuelle dans l'œuvre originale », est surreprésenté dans la pratique, ce qui a amené les études de genre à s'intéresser aux *fanfictions* au prisme du genre (2017, p. 451).

Dans le cas du jeu vidéo, les *fanfictions* reprennent non pas l'expérience ou la performance ludique, mais bien les éléments narratifs de l'œuvre vidéoludique : les personnages, les environnements, les récits, etc. « Ces éléments gagnent toutefois de nouvelles significations en étant réagencés, remis en scène, amplifiés, réinventés ou recontextualisés » (2017, p. 261). Ainsi, par leurs interprétations,

les auteur·e·s de fanfictions peuvent faire évoluer un univers fictionnel. Dans certains cas, le « fanon », soit « la somme des actes interprétatifs partagés par la communauté », s'oppose au « canon », c'est-à-dire les informations officielles sur la fiction fournies par l'œuvre originale (2017, p. 261).

Il existe différents exemples de détournements s'attaquant aux stéréotypes de genre dans les jeux vidéo. L'artiste et historienne du jeu vidéo, Rachel Simone Weil, s'est employée à démontrer que plusieurs jeux de la *Nintendo Entertainment System* (1983) avaient été piratés pour faire du héros une femme. Parmi ceux-ci, deux ont principalement retenu l'attention des médias. D'abord, le *hack* de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) réalisé par le concepteur de jeu Mike Mika pour que sa fille puisse incarner Pauline plutôt que Mario⁴¹. Ce *hack* renverse d'ailleurs le stéréotype de la demoiselle en détresse puisque, dans cette version, c'est Pauline qui va à la rescousse de Mario désormais prisonnier du célèbre gorille. Ensuite, le *hack* du jeu *The Legend of Zelda : The Wind Waker* (Nintendo, 2002) piraté par un père voulant offrir à sa fille la possibilité d'incarner une héroïne et, par le fait même, lui montrer que c'est tout à fait possible pour une femme d'être le héros d'une histoire⁴². La théoricienne et artiste Anne-Marie Schleiner répertorie différents *mods* proposant des variations féminines de personnages masculins. Ainsi, nous retrouvons notamment des *skins* féminins pour le jeu *Quake* (id Software, 1996), un *mod* attribuant à *Doom* (id Software, 1993) une esthétique inspirée du manga *Sailor Moon* ou encore, une appropriation du *mod* *Nude Raider* qui cache le corps dénudé de Lara Croft à l'aide de bandes noires en plus d'ajouter de la pilosité faciale à l'aventurière.

⁴¹ Mika, M. (2013, 11 mars). Why I Hacked Donkey Kong for My Daughter. *The Wired*. Récupéré de <https://www.wired.com/2013/03/donkey-kong-pauline-hack/>

⁴² Benedetti, W. (2012, 14 novembre). Super Dad hacks video game, transforms hero for his daughter. *NBC News*. Récupéré de <https://www.nbcnews.com/technology/ingame/super-dad-hacks-video-game-transforms-hero-his-daughter-1C7040451>



Figure 2.1 Réappropriation du mod *Nude Raider* par Robert Nideffer



Figure 2.2 Mod *Sailor Moon* pour le jeu *Doom* par SOS Doom Team

En 2014, l'exposition *Machinigirrlzzzz* regroupait des machinimas exclusivement créés par des femmes pour aborder les questions de genre et le féminisme au sein des jeux vidéo⁴³. Parmi les productions présentées, le machinima *99 problems*, réalisé par Georgie Roxby Smith et filmé dans la version en ligne de *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 2013), se voulait une critique de la violence faite aux personnages féminins dans les jeux.

En somme, la pratique du détournement vidéoludique est mobilisée par certaines personnes pour faire une critique féministe de la culture et des contenus sexistes au sein des jeux vidéo. Le détournement serait même, selon Schleiner, source du pouvoir des joueur·se·s : « *The player's power lies in creation, change and modification of the games* » (2017, p. 11).

2.4 Identification

Le concept d'identification renferme plusieurs significations. En effet, comme le souligne Adrienne Shaw dans son ouvrage *Gaming at the Edge* (2014), il est difficile d'établir une définition claire de l'identification puisque cette notion se retrouve dans plusieurs champs d'études dont la sociologie, la psychologie, la communication, les études médiatiques, etc. Lorsqu'elle est utilisée en lien avec les œuvres fictionnelles, elle renvoie au fait de prendre le point de vue d'un personnage ou encore, au « processus par lequel un·e spectateur·rice/lecteur·rice/joueur·se adopte le rôle et l'état d'esprit d'un personnage de fiction »⁴⁴ (Shaw, 2014, p. 64 [Notre traduction]). Ainsi, l'identification est souvent utilisée pour décrire tout type de relation entre un·e joueur·se et son

⁴³ Arvers, I. (2014). *Machinigirrlzzzz*, a machinima exhibit inside the 10th edition of Gamerz. Récupéré de <http://www.isabellearvers.com/2014/09/machinigirrlzzzz-a-machinima-exhibit-inside-the-10th-edition-of-gamerz/>

⁴⁴ « [...] the process by which the a viewer/player/reader takes on the role and mind-set of a fictional character. »

avatar alors qu'en réalité le phénomène est plus complexe et hétérogène et ne peut être résumé qu'en un seul terme (Papale, 2014).

Shaw (2014) souligne qu'un des problèmes dans l'étude de l'identification à un personnage fictionnel réside dans le fait que les recherches tiennent souvent pour acquis que s'identifier en tant que membre d'un certain groupe signifie s'identifier automatiquement à un certain type de personnage. Ces recherches consistent à étudier comment les caractéristiques sociodémographiques d'une personne, soit le genre, l'ethnicité, l'âge, la classe sociale, l'orientation sexuelle, etc., influencent la relation entre un·e joueur·se et son avatar (Shaw, 2014). Elle précise toutefois que l'identité est un phénomène complexe qui ne se limite pas à des données sociodémographiques et remet en question le lien univoque entre l'identité des joueur·se·s et leur identification aux personnages fictionnels, soit l'idée qu'une femme blanche aurait de la difficulté à s'identifier à un personnage masculin noir par exemple (Shaw, 2014).

À travers des entrevues menées auprès de joueur·se·s issu·e·s de communautés marginalisées, Adrienne Shaw définit l'identification comme « un processus par lequel nous venons à ressentir un lien affectif avec un personnage sur la base de la perception de ce personnage comme distinct et pourtant, comme faisant aussi partie de nous d'une certaine façon »⁴⁵ (Shaw, 2014, p. 94 [Notre traduction]). En effet, un élément commun à la définition qu'avaient tou·te·s les joueur·se·s de l'identification était le fait d'établir une connexion avec un personnage, mais pas nécessairement via l'appartenance à une même catégorie sociale (Shaw, 2014). Il importe en effet de faire une distinction entre le fait de « s'identifier en tant que » et le fait de « s'identifier à » (Shaw, 2014). Ainsi, un·e joueur·se peut s'identifier en tant que personne similaire à un personnage parce qu'elle partage un trait caractéristique avec elle, par exemple le fait d'être un·e scientifique, mais cela ne signifie pas que le·la joueur·se s'identifie au personnage. L'identification à un personnage n'est pas tant liée aux caractéristiques sociodémographiques que celui-ci partage avec le·la joueur·se qu'à des connexions affectives (Shaw, 2014). En effet, selon les personnes interviewées, les identifiants tels que le genre, l'ethnicité, l'orientation sexuelle, etc. conduisent à une connexion en

⁴⁵ « [...] *a process by which we come to feel an affective connection with a character on the basis of seeing that character as separate and yet a part of us in some way.* »

surface alors que les expériences de vie et l'histoire des personnages sont plus significatives pour s'identifier à ceux-ci (Shaw, 2014).

Adrienne Shaw souligne que l'identification peut également impliquer d'autres formes de connexions à un personnage : « *Identification, when viewed as a flexible concept, encompasses a wide variety of textual experiences* » (2014, p. 72). Ainsi, l'identification à un personnage – ou la relation entre un·e joueur·se et un personnage – peut s'exprimer de multiples façons et il importe de prendre en considération cette diversité des expériences (Shaw, 2014). Nous présenterons donc, dans les prochaines sections, certaines possibilités d'identification à un personnage fictif.

2.4.1 Extension de soi

Une des possibilités d'identification au personnage dans les jeux vidéo est l'extension de soi, c'est-à-dire le fait de considérer son avatar comme le prolongement de soi-même (Therrien, 2013). Cette posture correspond à ce que Jean-Marie Schaeffer nomme la virtualisation identitaire : « le sujet fictionnel qui se déplace dans l'univers vidéoludique est en fait un double du joueur réel » (Schaeffer dans Arsenault, 2013, p. 251-252). Selon Carl Therrien, les avatars « coquille vide », qui ont des caractéristiques peu développées, voire personnalisables dans certains cas, favorisent la perception de son avatar comme extension de soi puisqu'ils réduisent le plus possible les traces d'altérité et permettent aux joueur·se·s de s'approprier, dans une certaine mesure, le récit du jeu et l'histoire du personnage. Les avatars « coquille vide » laissent la possibilité aux joueur·se·s de créer un personnage à leur guise, que ce soit son apparence, sa personnalité, son histoire, etc. (Therrien, 2013). Ce qui est visé par ce type d'avatar « [...] est de faire plonger l'utilisateur [dans l'univers du jeu] en évacuant l'intermédiaire de l'avatar au maximum » (2013, p. 230). Dans le même ordre d'idées, Dominic Arsenault parle de jeux à dominante avatorielle qui visent à « aplanir les différences intersubjectives » entre les joueur·se·s et leur avatar (2013, p. 255). Les joueur·se·s incarnent donc un personnage censé les représenter dans le monde fictif du jeu. La perspective à la première personne minimise l'altérité entre le personnage et les joueur·se·s en effaçant presque totalement l'avatar et en leur donnant encore plus l'impression de vivre l'expérience du jeu sans médiation (Arsenault, 2013).

En outre, les jeux comportent des marqueurs de subjectivisation qui ont pour but de minimiser l'altérité entre le personnage et les joueur·se·s (Arsenault, 2013). La subjectivisation renvoie au « [...] processus qui vise à réaliser la fusion identitaire en réduisant l'écart entre le joueur et le personnage au minimum » (2013, p. 258). Ainsi, il existe diverses stratégies mises en place par les concepteur·rice·s pour renforcer l'impression que notre avatar est une extension de nous-mêmes même lorsqu'on l'incarne à la troisième personne. Carl Therrien (2013) et Dominic Arsenault (2013) évoquent tous deux le protagoniste silencieux ainsi que le protagoniste amnésique comme tactique souvent employée dans les jeux vidéo pour atténuer l'altérité entre le personnage et le·la joueur·se. Ce « héros muet » désigne, comme son nom l'indique, un personnage qui ne prononce pas un mot, ne réagit pas aux événements et présente le moins de traits de personnalité possible (Arsenault, 2013 ; Therrien, 2013). Les répliques du personnage sont plutôt affichées à l'écran, permettant aux joueur·se·s de s'imaginer la voix et le ton du héros (Therrien, 2013). Réduire au minimum l'essence d'un personnage en ne lui donnant pas de voix, par exemple, permet aux joueur·se·s d'y transposer les affects, les émotions et les réactions qu'il·elle·s décident.

Jamais l'avatar ne sera montré en train d'avoir peur, ou d'être fâché : dans cette conception de la narration interactive, c'est le joueur qui est au centre de l'expérience, pas le personnage qui lui sert de double virtuel. (Arsenault, 2013, p. 268)

D'autre part, le protagoniste amnésique renforce la fusion identitaire entre l'avatar et les joueur·se·s puisque ces dernier·ère·s découvrent le personnage et apprennent à naviguer dans l'univers du jeu en même temps que lui qui n'a aucun souvenir et est désorienté (Arsenault, 2013 ; Therrien, 2013). Arsenault mentionne finalement les éclaboussures de sang qui apparaissent à l'écran lorsqu'un ennemi est abattu, ce qui augmente l'intensité du moment et vient réduire la distance entre l'expérience du personnage et celle des joueur·se·s : « pendant un court instant, le joueur n'est plus dans une position spectatorielle distante et sécurisée, mais se retrouve lui-même "trempé" dans cette violence » (2013, p. 259).

2.4.2 Identification empathique

Une autre possibilité d'identification que nous retrouvons dans les jeux vidéo est celle de la projection empathique qui suppose que les joueur·se·s ressentent un lien d'attachement ou de l'empathie envers un personnage tout en le considérant comme une entité distincte (Therrien, 2013). L'identification empathique correspond à ce que Schaeffer appelle l'« identification

allosubjective » ayant lieu lorsqu'un·e joueur·se « s'identifie à un personnage fictif qui se déplace dans le monde virtuel en accord avec les ordres que le joueur lui donne » (Schaeffer dans Arsenault, 2013, p. 251). Ce type d'identification est favorisée par les « avatars caractérisés » dotés de traits de personnalité prédéterminés par les concepteur·rice·s et dont les réactions et émotions sont perceptibles par les joueur·se·s (Arsenault, 2013 ; Therrien, 2013). Arsenault associe cette posture aux jeux à dominante actorielle qui, contrairement aux jeux à dominante avatorielle, visent à accroître les différences intersubjectives entre les joueur·se·s et leur avatar : « le joueur se positionne davantage en accompagnateur d'un personnage bien défini » (2013, p. 258). Le point de vue à la troisième personne accentue l'altérité entre le personnage et les joueur·se·s, comparativement au point de vue à la première personne.

Des marqueurs d'allosubjectivité peuvent toutefois être mis en place afin de renforcer l'altérité entre les joueur·se·s et leur avatar lorsque celui-ci est incarné à la première personne, tels que ses cris et gémissements de douleur après avoir été blessé ou encore, le passage momentanée en vue à la troisième personne lors des cinématiques par exemple (Arsenault, 2013).

Certains autres éléments dans les jeux visent plutôt à susciter l'empathie chez les joueur·se·s. Torben Grodal souligne la contagion émotionnelle qui peut se produire, grâce au système neuronal miroir, lorsque nous nous retrouvons devant des expressions faciales dotées d'émotion (Therrien, 2013). Ainsi, les joueur·se·s peuvent ressentir de la peur, de la tension ou de la détresse en voyant leur avatar souffrir ou ressentir de la tristesse (Therrien, 2013). Néanmoins, comme les protagonistes sont soit à peine visibles dans les jeux à la première personne, soit généralement vus de dos dans les jeux à la troisième personne, il revient souvent aux personnages non-joueurs de déclencher ces émotions (Therrien, 2013).

2.4.3 Détachement

Luca Papale (2014) avance l'idée qu'une des possibilités d'identification face à un avatar est également le détachement ayant lieu lorsqu'un·e joueur·se ne ressent aucune émotion envers le personnage qu'il ou elle incarne. Papale identifie deux facteurs qui peuvent causer le détachement d'un·e joueur·se vis-à-vis son avatar.

D'une part, le détachement peut être une volonté des concepteur·rice·s de faire en sorte que le·la joueur·se se concentre sur l'action du jeu et que le jeu soit perçu comme un espace d'action-réponse. L'avatar est alors un simple outil pour naviguer dans l'environnement du jeu à l'instar d'un curseur de souris (Papale, 2014). Dès lors, l'avatar a comme unique but d'être fonctionnel pour la jouabilité et les émotions vécues par le·la joueur·se sont liées à l'action du jeu plutôt qu'à sa dimension fictionnelle. À titre d'exemple, la peur ressentie face à un personnage qui tombe dans un fossé serait en fait la peur de l'échec (la peur du « *game over* »).

D'autre part, le détachement peut résulter d'un échec de la part des concepteur·rice·s à engager le joueur ou la joueuse dans le récit du jeu ou dans la jouabilité. Papale nomme des dialogues et des contrôles maladroits, un mauvais jeu d'acteur, de mauvaises animations, une mauvaise courbe d'apprentissage, etc. parmi les facteurs pouvant causer le détachement d'un·e joueur·se face à son avatar. À notre avis, il est également possible que les joueur·se·s accordent une plus grande importance à la jouabilité qu'à la narration du jeu. Cet engagement accru envers la jouabilité plutôt que la dimension fictionnelle pourrait également résulter en un détachement vis-à-vis l'avatar.

2.4.4 Identité projective

Dans ses ouvrages *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2003) et *Why Video Games are Good for Your Soul* (2005), James Paul Gee soutient que trois identités distinctes s'expriment à travers les jeux vidéo : l'identité virtuelle, l'identité réelle⁴⁶ [« *real-world identity* »] et l'identité projective (Waggoner, 2009). L'identité virtuelle correspond au personnage qui évolue dans l'univers fictif du jeu. L'identité réelle renvoie plutôt à la personne devant l'écran en train de jouer ; bref à l'identité propre à chaque joueur·se. Finalement, l'identité projective réfère aux interactions entre l'identité virtuelle et l'identité réelle (Waggoner, 2009). Gee décrit l'identité projective comme suit :

The kind of person I want Bead Bead [son avatar] to be, the kind of history I want her to have, the kind of person and history I am trying to build in and through her is what I mean by a projective identity. Since these aspirations are my desires for Bead Bead, the projective identity is both mine and hers, and it is a space in which I can transcend

⁴⁶ Le terme d'« identité réelle » lui a valu certaines critiques puisque cela oppose le réel au virtuel et cela revient à dire que les expériences vécues dans les jeux vidéo – ou mondes virtuels – ne sont pas réelles, ce qui n'est pas le cas (Waggoner, 2009). Gee n'était lui-même pas d'avis que les émotions et expériences éprouvées dans les jeux sont irréelles et il a admis avoir fait un mauvais choix terminologique (Waggoner, 2009).

both her limitations and my own... In this identity, the stress is on the interface between—the interactions between—the real-world person and the virtual character.
(Gee dans Waggoner, 2009, p. 15)

Ainsi, l'avatar est un amalgame entre les intentions et les actions des joueur·se·s, d'une part, et des éléments qui leur sont extérieurs, d'autre part (Gee dans Waggoner, 2009). Zach Waggoner (2009) ajoute que l'identité projective est un espace liminal. La liminalité, dont l'étymologie latine signifie « seuil », correspond à l'étape médiane des rites de passage telle que décrite par Van Gennep (1908) et représente « une phase de transition au cours de laquelle les limites normales de la compréhension de soi sont assouplies, ouvrant ainsi la voie à quelque chose de nouveau »⁴⁷ (Waggoner, 2009, p. 15 [Notre traduction]). En somme, à travers l'expérience vidéoludique, l'individu expérimente, en quelque sorte, une nouvelle identité qui se retrouve au croisement de la sienne et celle de son avatar.

2.4.5 Performativité de l'avatar

Si l'identité des joueur·se·s exerce une influence sur leur avatar, l'inverse est aussi vrai. En effet, à travers leur avatar, les joueur·se·s expérimentent une nouvelle forme de subjectivité qui vient plus ou moins transformer leur identité (Trépanier-Jobin, 2012). En ce sens, l'avatar est performatif, au sens où l'entend Butler (2006 [1990]), puisqu'il « participe à la construction de l'identité du joueur qu'il est censé représenter, plutôt que d'être seulement le produit de celui qui l'a créé » (Trépanier-Jobin, 2012, p. 150). C'est à travers un contact fréquent avec l'avatar et une performance répétée de comportements et de pratiques que l'identité des joueur·se·s se transforme à plus ou moins grand degré. En somme, il existe une interinfluence entre l'identité des joueur·se·s et celle de leur avatar qui varie d'un·e joueur·se à l'autre (Trépanier-Jobin, 2012).

2.4.5 Objectivation

Dans son essai *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, rédigé en 1975, Laura Mulvey (2009) introduit la notion de « regard masculin » [« *male gaze* »] afin de comprendre les mécanismes à l'œuvre dans l'objectivation des personnages féminins à l'écran. Elle s'intéresse à deux plaisirs contradictoires procurés par le cinéma conventionnel : l'identification au personnage et la

⁴⁷ « [...] a phase of transition during which normal limits to self understanding are relaxed thus opening the way to something new. »

scopophilie qui, selon Freud, renvoie au plaisir de prendre autrui comme objet et de le soumettre à un regard contrôlant et curieux (Mulvey, 2009).

Dans les sociétés patriarcales, marquées par les inégalités de genre, le plaisir de regarder est divisé entre l'actif/masculin/sujet du regard et le passif/féminin/objet du regard (Mulvey, 2009). Les femmes sont réduites à leur « *to-be-looked-at-ness* » ; elles servent uniquement à être regardées et affichées ; leur apparence étant codée pour avoir un fort impact visuel et érotique (Mulvey, 2009). Selon Mulvey, le cinéma traditionnel réduit les personnages féminins à un simple spectacle, interrompant le flot de l'action afin d'offrir des moments de contemplation érotique. Ainsi, le rôle des femmes se résume à être des objets érotiques pour le plaisir visuel des personnages masculins, mais aussi des spectateurs (Mulvey, 2009).

Si le concept de *male gaze* a d'abord été élaboré par Mulvey pour l'étude du cinéma, il est également possible de l'appliquer à l'analyse des jeux vidéo. En effet, les femmes dans les jeux sont souvent utilisées comme bonbons pour les yeux [« *eye candy* »] pour plaire au public masculin (Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017). Dans bien des jeux, les personnages secondaires féminins ne servent que de décoration dans le but de faire joli et satisfaire le regard du joueur masculin (Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017). Anita Sarkeesian (2014) définit le stéréotype de la « femme comme décoration » [*women as background decoration*] ainsi : des personnages non jouables féminins insipides dont la sexualité ou le statut de victime est exploité pour donner une certaine ambiance aux jeux. Ces personnages, objectivés par la façon dont ils sont vêtus et animés, semblent avoir été conçus dans l'unique but de servir d'ornementation afin d'aguicher les joueurs censés être des hommes hétérosexuels (Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017).

Les femmes qui occupent le rôle du personnage principal dans les jeux sont également sujettes au regard masculin. Bien qu'elles se retrouvent au cœur de l'action et qu'elles sont incarnées par les joueur·se·s, elles sont souvent hypersexualisées (Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017). Lara Croft est un bon exemple, mais nous pouvons également penser à Samus Aran de *Metroid* (Nintendo, 1986-2017) dans son « *zero suit* » ou encore aux nombreuses combattantes des jeux vidéo de combat dont Ivy Valentine de *Soul Calibur* (Bandai Namco Entertainment, 1996-2018), Juliet Starling de *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture, 2012), etc.



Figure 2.3 Zero Suit Samus (*Metroid*)
(© Nintendo, 1986-2021)



Figure 2.4 Ivy Valentine (*Soul Calibur*)
(© Bandai Namco, 1996-2018)



Figure 2.5 Juliet Starling (*Lollipop Chainsaw*)
(© Grasshopper Manufacture, 2012)



Figure 2.6 Joanna Dark (*Perfect Dark*)
(© Microsoft Studios, 2000)

L'hypersexualisation de ces héroïnes passe par leur corps mince aux courbes très marquées, répondant aux normes de beauté occidentales, mais également par leurs vêtements qui mettent en valeur leurs courbes et qui ne sont pas appropriés à leurs actions (Coville, 2015 ; Perron, 2015 ; Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017).

L'objectivation des personnages féminins ne se produit pas uniquement par le biais des représentations, mais également par la jouabilité puisque les mécaniques et les techniques cinématographiques qui permettent le plaisir visuel sont imbriquées dans le code des jeux (Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017). Certains angles de caméra participent à renforcer le *male*

gaze dans les jeux. La perspective à la troisième personne, souvent utilisée dans les jeux mettant en scène des héroïnes, donne la possibilité au joueur de « les observer sans être vu » (Coville, 2015). Par ailleurs, l'utilisation de ces mécaniques de jeu et angles de caméra est laissée à la discrétion des joueur·se·s (Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017). En effet, la nature interactive du médium vidéoludique fait en sorte que les joueur·se·s ne font pas que regarder passivement ce qui est à l'écran, mais contrôlent activement leurs avatars en contrôlant la caméra, ce qui les rend en partie responsables de l'objectivation des personnages. Ainsi, les jeux vidéo participent à renforcer le plaisir voyeur impliquant de soumettre une personne à un regard contrôlant (Trépanier-Jobin et Bonenfant, 2017).

Néanmoins, le regard que pose les joueur·se·s sur les personnages féminins de jeux vidéo – souvent sexualisés – ne relève pas toujours d'une objectivation et d'une sexualisation (Jennings, 2018). Selon Stephanie C. Jennings (2018), le regard porté sur les personnages de jeux vidéo est un phénomène complexe qui ne peut s'expliquer uniquement grâce au concept de *male gaze*.

In contrast, could we instead understand and talk about players' encounters with video games in ways that refuse the totalization of male gaze? How could we more fully account for the gazing practices of subject positions outside of or in opposition to hegemonic masculinity? (Jennings, 2018, p. 236)

Pour Jennings, le regard est une performance genrée influencée par le croisement de différentes facettes de l'identité. Plutôt que d'être une caractéristique inhérente aux sujets ou aux jeux, le regard est une praxis que les joueur·se·s peuvent adopter, apprendre et développer pendant leurs moments de jeux (Jennings, 2018). Jennings élabore donc l'idée d'un « regard féminin » [*«feminine gaze»*] afin de mettre en évidence les plaisirs, les désirs et les expériences potentiels de jouer à des jeux vidéo à partir d'une position de sujet qui performe la féminité, qui résiste aux conventions du *male gaze* ou qui les nie. Pour elle, le regard féminin n'est pas seulement limité aux femmes, mais plutôt une position que n'importe quel joueur peut adopter et développer. Il s'agit donc de prendre en considération, dans l'analyse des jeux vidéo, diverses positions de sujet qui s'éloignent de la masculinité hégémonique.

For this reason, feminine gaze is available to any gender identification. It is not a subject position that is open to only certain kinds of players, but it is an approach to meaning-making that can be learned and honed. (Jennings, 2018, p. 241)

L'étude du regard en jeu vidéo doit prendre en considération les différents niveaux de regard qui peuvent exister en jeu et les possibles interrelations entre eux (Jennings, 2018). La structure et les règles d'un jeu influencent la manière dont les joueur·se·s orientent leur regard, mais elles ne peuvent la déterminer entièrement. Ainsi, le regard dans un jeu est non seulement influencé par l'esthétique des personnages, les angles de caméra déterminés par les concepteur·rice·s et le regard des personnages du jeu, mais aussi le rôle actif des joueur·se·s dans la détermination de l'objet de leur regard et la façon dont il·elle·s le regardent, leur contrôle de la caméra, leurs actions et leurs interprétations (Jennings, 2018). Il importe donc de prendre en considération l'agentivité des joueur·se·s dans l'analyse du regard porté sur les personnages et d'envisager l'action de jouer à des jeux vidéo comme des « expériences agentives » [*agentic experiences*] (Jennings, 2018).

While some players may enact and embrace developer-intended playstyles, others may not. Some players may adopt resistant strategies, gazing in unexpected ways during moments of play. (Jennings, 2018, p. 240)

Jennings (2018) précise que les personnages féminins sexualisés qui sont souvent analysés comme une conséquence du *male gaze* peuvent également être pensés de façon subversive si nous nous intéressons aux processus par lesquels les joueur·se·s interprètent un personnage tout en s'identifiant à lui et regardent le personnage tout en regardant à travers lui.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

Afin de répondre à nos questions de recherche, nous avons opté pour une approche qualitative exploratoire et réalisé des entretiens semi-dirigés en ligne avec des fans de *Tomb Raider*. Le présent chapitre sera dédié à l'explication de cette méthodologie et à la justification de son choix pour notre étude. Nous décrirons également nos méthodes de recrutement et d'analyse des données récoltées.

3.1 Approche de la recherche

Dans le cadre de ce mémoire, notre choix méthodologique s'est arrêté sur une approche qualitative exploratoire puisque nous désirions avoir une meilleure compréhension d'un phénomène précis et encore peu étudié (Mongeau, 2011) dans le domaine des études du jeu, soit les différentes interprétations et appropriations que font les joueur·se·s du personnage de Lara Croft et l'influence que cela peut avoir sur la relation qu'il·elle·s établissent avec ce dernier. En effet, dans le présent mémoire, nous nous sommes attardée à mieux comprendre les différents sens que les fans de *Tomb Raider* confèrent au personnage de Lara Croft afin de voir si cela participe à en faire une figure plus subversive et féministe que ce que les studios de développement proposent ou, au contraire, une figure encore plus objectivée et sexualisée. Comme nous cherchions à connaître l'expérience des joueur·se·s, une approche qualitative nous semblait appropriée afin de bien cerner et comprendre le phénomène. En effet, une approche qualitative est recommandée pour « explorer ou approfondir un processus ou un phénomène complexe » (Bonneville *et al.*, 2007, p. 154). Par ailleurs, la recherche qualitative est utilisée lorsque les données à l'étude sont difficilement quantifiables (Bonneville *et al.*, 2007), comme c'est le cas de l'expérience que vivent les joueur·se·s en incarnant Lara Croft. Contrairement à une approche quantitative qui tend vers la généralisation des résultats, notre approche vise à « dégager une interprétation qui permette de donner un sens aux données » (Mongeau, 2011, p. 29).

3.2 Justification du choix de l'objet d'étude

Les interprétations et appropriations de Lara Croft nous semblent particulièrement intéressantes à étudier considérant la popularité de longue date de l'héroïne et l'influence qu'elle a eue non seulement dans le milieu vidéoludique, mais aussi dans le paysage culturel. Lara Croft est

effectivement devenue un personnage emblématique lorsque vient le temps de parler des femmes dans les jeux vidéo ou encore dans les films d'aventure. Son ambivalence intrinsèque, soit le fait qu'elle est un personnage principal évoluant dans un monde traditionnellement masculin et effectuant des actions souvent associées aux hommes tout en étant présentée pour plaire au regard masculin, en fait également une figure qui se prête à une multiplicité de lectures et de resignifications.

3.3 Entretiens semi-dirigés

Afin de répondre à nos questions de recherche, nous avons opté pour la réalisation d'entrevues individuelles. Comme le soulignent Mayer et Ouellet :

Dans une perspective de recherche, faire une entrevue, c'est chercher à obtenir des données utiles à une enquête sociale en suscitant des déclarations de personnes susceptibles de fournir ces données. (1991, p. 307)

Il s'agit donc de susciter une discussion orientée sur une thématique précise « qui peut être structurée autour de questions spécifiques préalablement formulées par le chercheur dans un canevas ou une grille d'entrevue » (Bonneville *et al.*, 2007, p. 173). L'entrevue vise à connaître ce que pense une personne et apprendre des choses qui ne peuvent être observées directement telles que des émotions, des idées, des opinions, des intentions, etc. Elle est un outil de collecte de données pertinent lorsque la recherche s'intéresse au sens donné par un individu à une expérience particulière et qu'elle vise la compréhension approfondie d'un phénomène, car elle offre l'avantage de donner accès à l'expérience des participant·e·s (Bonneville *et al.*, 2007). Cette technique de collecte de données nous semblait donc toute désignée pour accéder au sens que donnent les joueur·se·s au personnage de Lara Croft et au rapport qu'il·elle·s entretiennent avec le personnage.

Plus précisément, nous avons réalisé des entretiens semi-dirigés pour laisser les participant·e·s s'exprimer librement tout en guidant la discussion au moyen de questions ouvertes planifiées à l'avance pour couvrir tous les aspects importants de notre sujet de recherche (Bonneville *et al.*, 2007 ; Mayer et Ouellet, 1991). Il nous semblait en effet important de laisser les personnes interviewées aborder d'autres aspects du sujet qu'elles jugeaient pertinents (Bonneville *et al.*, 2007 ; Mongeau, 2011). L'entrevue semi-dirigée nous semblait parfaitement appropriée, car elle permet « d'aborder les thèmes et les questions spécifiques identifiés à partir de notre cadre

théorique, tout en restant ouverte aux éléments imprévus qui pourraient être apportés par les personnes » (Mongeau, 2011, p. 95). Ainsi, nous avons interrogé les personnes participantes sur leurs interprétations et appropriations de Lara Croft et sur la relation qu'elles ont établie avec le personnage en nous basant sur les éléments de notre cadre théorique (objectivation, figure féministe, identification empathique, extension de soi, identité projective, performativité de l'avatar, interprétation, appropriation et détournement), tout en les laissant aborder des éléments qui ne figuraient pas dans notre grille d'entretien.

En nous basant sur notre cadre théorique, nous avons en effet construit une grille d'entrevue (Annexe B) composée de questions principales « qui servent à introduire les thèmes abordés au cours de l'entretien » et de questions de relance « qui permettent au chercheur de clarifier les informations ou d'aller chercher des informations complémentaires » (Bonneville *et al.*, 2007, p. 175). Lors de l'élaboration de notre grille, nous nous sommes appuyée sur le schéma de Michael Q. Patton (1980) qui suggère de débiter l'entrevue par des questions générales descriptives et d'« amener progressivement les répondants vers des questions faisant appel à leur opinion, leur sentiment, leur interprétation d'un phénomène, d'un événement ou d'une situation » (Bonneville *et al.*, 2007).

3.3.1 Recrutement des participant·e·s

En ce qui concerne le recrutement des participant·e·s, nous avons privilégié une technique non probabiliste – ou non aléatoire – puisque cette dernière permet de choisir les volontaires en fonction de leurs caractéristiques et pour leur lien par rapport à l'objet de recherche (Mongeau, 2011, p. 90).

Les études exploratoires et qualitatives, telles que la nôtre, ne nécessitent pas la participation d'un grand nombre de personnes ni la constitution d'un échantillon représentatif de la population étudiée puisque « l'objectif n'est pas de rendre compte d'une population, mais de recueillir de l'information pertinente pour mieux comprendre un phénomène » (Mongeau, 2011, p. 91). Selon Pierre Mongeau, sept à douze entrevues sont nécessaires afin d'atteindre la saturation de l'information, soit le moment où « l'ajout d'information (d'entrevues) ne permet plus d'enrichir le modèle élaboré » (2011, p. 92). Ainsi, nous avons visé cet intervalle pour le recrutement de nos participant·e·s. Nous nous sommes finalement arrêtée à treize entrevues au total.

Nous avons par ailleurs établi des critères de sélection afin de mener à bien notre recrutement de participant·e·s. Nous avons décidé d'interroger des personnes qui se considèrent fans de *Tomb Raider* puisqu'il·elle·s sont plus à même d'avoir des connaissances approfondies de la franchise et une relation riche avec le personnage de Lara Croft, construite au fil des multiples parties de jeux auxquelles il·elle·s ont joué à travers les années. Plus particulièrement, nous recherchions des personnes qui ont joué à au moins trois des principaux jeux *Tomb Raider*⁴⁸ puisqu'elles sont, à notre avis, davantage en mesure de partager une interprétation riche de Lara Croft et d'expliquer la relation qu'elles ont établie avec le personnage. De plus, nous souhaitons privilégier les personnes qui ont joué à au moins un jeu de la première ou de la seconde période et à un des opus de la troisième période. Puisque l'apparence de Lara a beaucoup changé entre les deux premières périodes et la troisième, nous voulions que les participant·e·s puissent comparer le fait de l'incarner à ces deux moments distincts. Afin de faciliter l'obtention du consentement et la réalisation des entrevues en ligne, il était impératif que les participant·e·s soient âgé·e·s d'au moins 18 ans, parlent français et aient accès à une connexion Internet stable. Nous cherchions également à recruter des répondant·e·s aux profils variés – hommes, femmes, personnes non binaires, personnes racisées, etc. – en vue de recueillir des expériences d'incarnation de Lara Croft diversifiées.

Notre recrutement s'est fait principalement via un message publié (Annexe C) sur un groupe Facebook dédié à la communauté de fans de *Tomb Raider*, soit Tomb Raider (France). Nous avons également publié notre message de recrutement sur des groupes Facebook consacrés plus largement à la culture vidéoludique et réunissant des joueur·se·s tels que Gameurs/Gameuses Québec, Gameuses du Québec, Pixelles et Société ludique du Mont-Royal.

Pour nous assurer que nos critères de sélection soient respectés, nous avons distribué, par courriel, un questionnaire préliminaire (Annexe D) aux personnes ayant démontré un intérêt à participer à notre étude. Nous demandions, entre autres, à quels jeux *Tomb Raider* elles avaient déjà joués. Nous récoltions, en outre, des informations sur leurs caractéristiques sociodémographiques (âge, occupation, genre, orientation sexuelle et origines ethniques) afin d'inclure des participant·e·s aux profils divers. Puisque seulement treize personnes nous ont fait parvenir ce questionnaire

⁴⁸ Par jeux principaux, nous entendons les six jeux pour ordinateur et console développés par *Core Design*, les trois jeux de la seconde période (2006-2008) développés par *Crystal Dynamics* et la trilogie de la troisième période (2013-2018) également développée par *Crystal Dynamics* (voir annexe A).

préliminaire complété et que cela se rapprochait du nombre de participant·e·s recherché·e·s, nous avons décidé de toutes les inclure dans notre recherche même si trois d'entre elles ne correspondaient pas à nos critères de sélection préalable. En effet, deux participant·e·s ne se considéraient pas particulièrement comme des fans de *Tomb Raider*⁴⁹ et deux participant·e·s n'ont pas joué à un jeu de la première ou de la troisième période. Nous avons toutefois fait le choix de les inclure puisque les deux personnes ne se considérant pas comme fan de *Tomb Raider* (dont un n'avait pas joué à un jeu de la première période) sont des hommes hétérosexuels et qu'un seul autre homme hétérosexuel faisait partie de notre bassin de participant·e·s (comparativement à quatre hommes homosexuels). Ce faisant, nous souhaitions diversifier le profil de nos répondants masculins. Pour ce qui est de la participante n'ayant joué à aucun jeu de la troisième période, nous estimions tout de même que son témoignage serait en mesure d'éclairer nos questionnements sur le personnage de Lara Croft par ses grandes connaissances de la franchise *Tomb Raider* et de leur héroïne puisqu'elle a joué à neuf jeux principaux sur douze. Parmi nos treize participant·e·s, quatre sont des hommes homosexuels, deux sont des hommes hétérosexuels, deux sont des femmes bisexuelles et six sont des femmes hétérosexuelles. De plus, il·elle·s sont tou·te·s caucasien·ne·s (voir l'annexe E pour le profil des participant·e·s).

3.3.2 Collecte de données

Nous avons réalisé treize entrevues individuelles d'environ une heure, ce qui nous a laissé le temps d'amasser des informations intéressantes et pertinentes à notre recherche. Nous avons effectué les entretiens en ligne de manière synchrone afin de pouvoir discuter face à face avec les participant·e·s. À cet effet, nous avons utilisé la plateforme de visioconférence *Zoom* qui nous semblait relativement facile d'accès et qui ne nécessitait pas que les répondant·e·s possèdent un compte pour l'utiliser contrairement à *Skype* ou *Discord* par exemple. Des entrevues en ligne nous semblaient appropriées pour interroger des fans de *Tomb Raider* puisque cela nous a permis de recruter nos participant·e·s un peu partout dans la francophonie sans devoir nous restreindre aux habitant·e·s de notre ville de résidence. Les entretiens ont été enregistrés afin d'être retranscrits sous forme de verbatim par la suite.

⁴⁹ Afin d'alléger le texte, nous utilisons le terme « fan » pour référer aux participant·e·s même si deux d'entre eux ne sont pas fan de *Tomb Raider*.

3.3.3 Analyse et interprétation des données

En recherche qualitative, l'analyse des données consiste « à traiter les données de façon inductive en les découpant en unités de sens, en les classant et en les synthétisant dans l'objectif de faire émerger des régularités et de découvrir des liens entre les faits accumulés » (Bonneville *et al.*, 2007, p. 196). Il s'agit donc de mettre en lumière des similarités et des divergences qui pourraient émerger dans les entretiens (Paillé et Mucchielli, 2016).

La première étape du travail d'analyse est la transcription des données qui fait partie du processus de condensation ou réduction des données et qui consiste à sélectionner, simplifier et transformer les données brutes en vue de leur analyse (Bonneville *et al.*, 2007). Dans notre cas, il s'agissait de transcrire les entretiens sous forme de verbatim afin de pouvoir, par la suite, les coder et les analyser (Bonneville *et al.*, 2007).

La seconde étape est l'encodage des transcriptions qui consiste à faire ressortir des thèmes pour chaque entrevue (Bonneville *et al.*, 2007). Nous nous sommes appuyée sur notre cadre théorique afin d'établir un codage *a priori*, c'est-à-dire de créer des codes provisoires avant l'analyse des données. Toutefois, nous avons adapté nos codes au fil de l'analyse selon ce qui ressortait des entretiens (Bonneville *et al.*, 2007). Nous avons donc regroupé les propos des participant·e·s en thèmes et sous-thèmes afin de mettre en lumière les éléments semblables et divergents de chaque entrevue. Une fois le codage terminé, nous avons mis en relation les différentes catégories qui ont émergé de ce travail afin de faire des liens entre les différentes entretiens (Bonneville *et al.*, 2007). Pour faciliter l'organisation et le classement de nos données en thèmes et sous-thèmes, nous avons utilisé le logiciel d'analyse NVivo.

En ce qui concerne l'interprétation de nos résultats, nous avons mis en relation les thématiques émergeant des propos des participant·e·s avec les analyses de Lara Croft présentées dans notre revue de littérature et les concepts explicités dans notre cadre théorique.

3.4 Limites et biais de la recherche

Puisque, dans le cas d'une approche qualitative, les échantillons sont relativement petits et qu'ils ne sont pas représentatifs de la population, il n'est pas possible de généraliser à l'ensemble de la

population (Bonneville *et al.*, 2007 ; Mongeau, 2011). Dans le cas qui nous concerne, nous nous sommes donc contentée de proposer des hypothèses en ce qui concerne les fans de *Tomb Raider*. Par ailleurs, la composition de notre échantillon comporte certaines limites, notamment en ce qui a trait à la surreprésentation de certaines catégories sociales, dont celles des hommes homosexuels. En effet, le fait que la majorité des hommes ayant pris part à notre étude soit homosexuelle peut influencer nos résultats puisque leur appréciation de Lara Croft n'est pas en lien avec son physique aguichant et donc, ils n'entretiennent pas un rapport d'objectivation avec cette dernière.

Lorsque la méthode de l'entrevue est utilisée, il est également possible de faire face à un biais de désirabilité sociale : « par crainte de se faire mal juger sur ses réponses, le répondant adopte un comportement de façade, atténue ses opinions, répond de manière stéréotypée ou se conforme à des attentes normatives » (Bonneville *et al.*, 2007, p. 178). Les participant·e·s peuvent également être sur la défensive : « La personne interrogée a peur que ses réponses soient utilisées contre elle ou trouve qu'une question est trop délicate ou trop personnelle » (Bonneville *et al.*, 2007, p. 178-179). Il est donc possible que les participant·e·s aient, par moment, tenté d'esquiver une question ou encore, de donner une réponse évasive ou une réponse jugée correcte. Par ailleurs, certaines questions de la grille d'entretien, notamment concernant la relation au personnage de Lara Croft et l'influence de leurs caractéristiques sociodémographiques, étaient un peu plus difficiles à cerner, ce qui, parfois, amenait les participant·e·s à fournir des réponses moins détaillées.

Finalement, il importe de souligner nos propres biais. En effet, nous sommes nous-mêmes fan de la franchise *Tomb Raider* et, en ce sens, nous reconnaissons que notre posture de fan a un impact sur notre recherche. Puisqu'il était possible que les participant·e·s ne partagent pas notre opinion des jeux et du personnage de Lara Croft, il était important de ne pas juger leurs propos et d'être à l'écoute de ce qu'il·elle·s avaient à dire. Nous avons donc favorisé un échange unilatéral au sens où nous écoutions les propos des participant·e·s sans partager notre avis personnel. Il était important que les participant·e·s se sentent à l'aise de répondre comme il·elle·s le désiraient.

Le fait d'être nous-mêmes fan de *Tomb Raider* fut par ailleurs un avantage lors de la réalisation de cette recherche. Premièrement, nos connaissances de la saga et de son héroïne nous a permis de formuler des questions pertinentes de manière à susciter une discussion intéressante avec nos participant·e·s. Cela nous a aussi permis d'avoir une meilleure compréhension de leurs propos.

3.5 Considérations éthiques

Toute recherche impliquant des êtres humains doit se pencher sur certaines considérations éthiques afin de « ne pas nuire à la santé mentale ou physique des personnes participant à la recherche et garantir le respect des personnes » (Mongeau, 2011). Nous nous sommes donc assurée de détailler, dans le message de recrutement et le formulaire de consentement (Annexe F), le but de la recherche et son importance, le déroulement des entretiens (la durée, le nombre de rencontres, le fait que les entretiens seront enregistrés, etc.) ainsi que du rôle des volontaires, afin d'obtenir le consentement libre et éclairé des participant·e·s (Bonneville *et al.*, 2007). Nous nous sommes également assurée que les participant·e·s lisent et signent le formulaire de consentement avant les entrevues.

Afin d'assurer la confidentialité des répondant·e·s, nous avons conservé les enregistrements des entrevues et les formulaires de consentement sur notre ordinateur personnel ainsi que sur notre compte universitaire OneDrive, tous deux protégés par un mot de passe. Nous avons aussi attribué un pseudonyme aux participant·e·s pour référer à eux et elles dans les verbatim des entrevues et dans les comptes rendus de la recherche. Une fois les verbatim retranscrits, les enregistrements des entrevues ont été supprimés à l'aide d'un logiciel de suppression de données.

Afin d'éviter un inconfort potentiel chez les participant·e·s, nous avons formulé nos questions d'entrevue de façon à ce qu'elles ne demandent pas de relater des expériences négatives ou des situations difficiles. Nous nous sommes également assurée de mentionner, à chaque début d'entrevue, qu'il était tout à fait possible de ne pas répondre à certaines questions ou encore, de mettre fin à l'entrevue à tout moment sans justification. Nous avons aussi inclus des ressources d'aide psychologique dans le formulaire de consentement. De plus, nous avons à leur poser des questions un peu plus personnelles, soit leurs caractéristiques sociodémographiques, mais nous l'avons fait de manière respectueuse et nous leur avons rappelé qu'il·elle·s n'étaient pas obligé·e·s de divulguer ces informations.

Finalement, afin de nous assurer que notre recherche réponde aux exigences éthiques en matière de recherche avec des êtres humains, nous avons obtenu une certification éthique du comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants de l'UQAM (Annexe G)

CHAPITRE IV

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Dans le cadre de ce chapitre, consacré à la présentation de nos résultats, nous exposerons ce qui ressort des treize entretiens menés auprès de fans de *Tomb Raider*. Nous débuterons par la présentation du rapport qu'entretiennent les participant·e·s avec la franchise *Tomb Raider*. En second lieu, nous résumerons leur perception et leur vision du personnage de Lara Croft, après quoi nous décrirons l'influence de Lara Croft sur leur vie. Nous enchaînerons avec la relation qu'il·elle·s construisent avec l'héroïne et leur manière de l'incarner. Finalement, nous présenterons les différentes pratiques de détournements auxquelles il·elle·s se consacrent.

4.1 Rapport à la saga *Tomb Raider*

Dans l'ensemble, les répondant·e·s ont joué à plusieurs jeux de la saga *Tomb Raider* (voir l'annexe H pour un tableau récapitulatif). En effet, la plupart des participant·e·s (9/13) ont joué à au moins six jeux principaux de la série sur une totalité de douze, produits durant les trois périodes distinctes de la franchise. Bien que Pixie Blue ait joué aux neuf jeux des deux premières périodes (1996-2008), elle n'a pas joué à la dernière trilogie (2013-2018). Carlie, quant à elle, a joué à quatre jeux répartis sur les trois périodes. Finalement, Donovan et Rowan ont joué à trois jeux de la saga. Alors que Donovan a seulement joué aux *reboots* (2013-2018), Rowan a joué à *Tomb Raider III* quand il était enfant et n'a pas rejoué à un jeu *Tomb Raider* avant la nouvelle édition de 2013.

4.1.1 Découverte des jeux *Tomb Raider*

La majorité des répondant·e·s (11/13) ont commencé à jouer à *Tomb Raider* lorsqu'il·elle·s étaient enfants, au premier, deuxième ou troisième opus. Kasu et Donovan, eux, ont plutôt commencé à jouer à *Tomb Raider* à l'adolescence ; Kasu, avec *Anniversary* (2007) et Donovan, avec celui de 2013.

La plupart des participant·e·s ont commencé à jouer à *Tomb Raider* soit parce qu'il·elle·s l'avaient reçu en cadeau ou parce qu'une personne de leur famille y jouait et que cela leur a donné envie d'essayer. Pour Donovan et Rowan, c'est plutôt le fait qu'ils sont des amateurs de jeux d'aventure qui les a attirés vers *Tomb Raider*. Rowan précise d'ailleurs que *Tomb Raider* est un jeu d'aventure

classique et que c'est la promesse « d'un jeu d'exploration-aventure à la troisième personne de qualité » qui l'a poussé à y jouer. Il mentionne également que les prouesses techniques des premiers opus ont peut-être favorisé son intérêt envers les jeux de la série quand il était enfant puisque cela les rendait plus attrayants par rapport aux autres jeux du genre à l'époque (voir l'annexe I pour un extrait d'entrevue).

Pour d'autres, c'est le personnage de Lara Croft qui les a convaincu·e·s de jouer à *Tomb Raider*. Même si Éric connaissait les jeux *Tomb Raider* parce que son père y jouait, c'est l'héroïne qui lui a donné envie de jouer aux jeux. Il apprécie particulièrement le « côté très sûr de soi, sexy et indépendant » du personnage. C'est également Lara Croft qui a attiré l'attention de Kasu avec les nombreuses acrobaties qu'elle pouvait réaliser et qu'il qualifie de « *fun* ». Pour Pixie Blue et Kyra (qui a découvert le personnage par l'entremise du film avec Angelina Jolie), c'est l'image de la femme forte et aventureuse que dégage Lara Croft qui les a amenées à jouer à *Tomb Raider*. Nate était, pour sa part, attiré par ses capacités, sa confiance en elle et son sérieux contrastant avec la personnalité de ses contreparties masculines comme Indiana Jones et Nathan Drake des jeux *Uncharted* (Naughty Dogs, 2007-2016) qui présentent un caractère un peu plus humoristique (voir l'annexe I pour des extraits d'entrevue). Ainsi, il semble que le personnage de Lara Croft soit une motivation importante à jouer à *Tomb Raider* pour cinq des participant·e·s.

4.1.2 Importance accordée à *Tomb Raider*

La place qu'accordent les répondant·e·s à la franchise *Tomb Raider* dans leur vie diffère d'une personne à l'autre. Pour Connor, Éric, Nate et Pixie Blue, *Tomb Raider* occupe une place importante dans leur vie. Éric mentionne que c'est sa « passion numéro un » et qu'il collectionne plusieurs figurines à l'effigie de Lara Croft. Il indique également que Lara Croft est un « modèle qui [l]'inspire chaque jour » et que *Tomb Raider* représente toute son enfance et son adolescence, d'où l'importance qu'il y accorde. Pour Nate, la saga est importante parce que *Tomb Raider I* est le premier jeu vidéo auquel il a joué et qui lui a donné envie de travailler dans l'industrie vidéoludique. Pendant longtemps, il a même voulu travailler dans le studio qui développe *Tomb Raider* (voir Annexe I). Quant à Connor, ce sont des jeux auxquels il rejoue dès qu'il a un petit peu de temps, mais qui l'ont aussi encouragé à étudier un peu l'archéologie au premier cycle universitaire et, plus récemment avec les *reboots*, à reprendre la pratique du tir à l'arc. La franchise

prend également beaucoup de place dans la vie de Pixie Blue puisqu'elle lit des articles ou regarde des vidéos sur l'univers de *Tomb Raider* régulièrement en plus de collectionner certains items (voir Annexe I).

Pour Benji, Carlie, Effie, Kasu et Taylor, *Tomb Raider* revêt une moins grande importance. Benji rejoue aux jeux au moins une fois par année, mais ne collectionne rien en lien avec la saga. De la même manière, Carlie considère que ce sont des jeux parmi d'autres, mais auxquels elle revient assez souvent (voir Annexe I). Elle s'intéresse suffisamment au personnage de Lara Croft pour aller voir les différents traitements faits du personnage, notamment à travers les différentes adaptations de *Tomb Raider* et le *lore*⁵⁰ autour de l'héroïne. Effie est fan depuis longtemps, mais maintenant qu'elle a plus de 30 ans, il y a des choses plus importantes dans sa vie que *Tomb Raider*. Elle a tout de même « du mal à résister quand il y a un nouveau jeu qui sort ou quand il y a des *goodies*⁵¹ ou ce genre de choses ». Kasu spécifie que « ça reste un jeu » et que ça ne passe pas avant sa famille. Pour lui, *Tomb Raider* est synonyme de nostalgie et de souvenirs avec ses ami·e·s (voir Annexe I). Taylor souligne que la franchise avait plus d'importance pour elle quand elle était enfant puisqu'elle avait plusieurs produits dérivés de Lara Croft, mais aujourd'hui, la majorité de sa collection se retrouve dans des boîtes rangées au garage. Cependant, elle garde toujours l'espoir qu'un nouvel opus ravive sa passion pour la série (voir Annexe I).

Finalement, pour Libby, Donovan et Rowan, la saga n'a pas une grande importance. Libby mentionne qu'elle passe plus de temps à lire ou à faire autre chose (voir Annexe I). Donovan a joué aux jeux une première fois sans y retourner par la suite, notamment puisque ce sont des jeux longs à terminer. Rowan ne se considère pas comme un fan de la franchise ; il souligne que ça « n'a jamais été une saga qui l'a passionné ». D'ailleurs, il n'a jamais terminé le jeu de 2013, même s'il n'exclut pas la possibilité de le faire éventuellement. Bien qu'il ait terminé *Shadow of the Tomb Raider*, il n'a pas nécessairement envie d'y rejouer ou de le compléter à 100 %. Il ajoute : « Si on me disait qu'il n'y a plus jamais de *Tomb Raider*, j'en serais pas spécialement malheureux. Et si on me dit qu'ils refont un opus, je dirais pourquoi pas ? Je l'achèterai peut-être en solde un jour ».

⁵⁰ Le « *lore* » est « la mythologie ou l'histoire complète d'un univers fictionnel » (Savoie, 2019, p. 23).

⁵¹ Produits dérivés

Ainsi, plusieurs participant·e·s ont découvert l'univers de *Tomb Raider* dès l'enfance et ont continué à y jouer au fil des années, ce qui fait que la plupart ont joué à de nombreux jeux *Tomb Raider* et ont donc approfondi leurs connaissances de cette saga et de son héroïne. Par ailleurs, la majorité des répondant·e·s accorde une certaine importance à la franchise *Tomb Raider* et au personnage de Lara Croft.

4.2 Perception du personnage de Lara Croft

Lorsque les répondant·e·s décrivent Lara Croft, la plupart mentionnent avant tout sa personnalité. Ils et elles la caractérisent principalement de femme forte, intelligente, aventurière, capable, curieuse, avec de grandes connaissances (les langues qu'elle parle retient notamment l'attention de Benji et Kyra). Éric précise aussi qu'elle est drôle et sarcastique, mais très « classe ». Effie mentionne également sa capacité à faire mieux que la plupart des hommes.

Carlie relève des traits de personnalité un peu plus négatifs chez Lara Croft. Par exemple, le fait d'être têtue et arrogante, ce qui entraîne parfois, dans les jeux, des situations catastrophiques (voir Annexe I). Libby ajoute qu'il y a un « précepte colonialiste » derrière le personnage et les jeux *Tomb Raider*, notamment dans le fait « [...] de penser qu'on peut interpréter les cultures des autres d'une façon aussi exclusive ». Selon elle, *Tomb Raider* « fait suite au courant littéraire du XIX^e siècle, où, comme dans les romans de Jules Vernes, l'aventurier part à la découverte du monde et ramène des trésors chez lui ». Elle ajoute que c'est « le *British Museum* incarné »⁵².

Alors que la moitié des participant·e·s (6/13) n'abordent pas du tout le physique de Lara, l'autre moitié (7/13) le mentionne d'emblée. Effie souligne que les développeurs ont créé un personnage attirant : « [...] les femmes ont envie d'être comme elle et les hommes ont envie d'être avec elle ». Benji mentionne la sexualisation du personnage, notamment par sa poitrine plantureuse et ses vêtements inadaptés à ses actions. Connor ajoute qu'un tel physique n'est « pas humain ». Kasu, Effie, Pixie Blue et Libby reconnaissent la sexualisation du personnage, mais pour elles et lui, ce n'est pas ce qui fait l'attrait du personnage. En effet, ce sont ses capacités, sa force et son caractère

⁵² Le British Museum a été accusé d'exposer des biens culturels volés à des peuples assujettis (Alberge, 2019).

plutôt que son physique qui le rendent intéressant (voir Annexe I). Selon Pixie Blue, « c'est cette force de caractère qui la représente bien en tant que personnage au-delà du physique même ».

Éric la décrit également comme étant « sexy », mais précise que, pour lui, ce n'est pas péjoratif puisqu'elle a une « classe folle » d'aristocrate, à l'inverse de Bayonetta qui « est sexy assumée, mais dans la sexualité ». C'est d'ailleurs un élément suffisamment important du personnage pour qu'il déplore de ne pas le retrouver chez Lara dans la dernière trilogie de *Tomb Raider* (2013-2018).



Figure 4.1 Bayonetta
(©Platinum Games, 2009-2014)

Bref, le physique de Lara Croft ne retient pas l'attention de certain·e·s participant·e·s qui, pour décrire le personnage, évoquent plutôt sa personnalité, alors que d'autres participant·e·s relèvent d'entrée de jeu sa sexualisation.

4.2.1 Opinion sur l'hypersexualisation de Lara Croft

Si les fans interrogé·e·s s'attardent surtout sur la personnalité de Lara lorsqu'il·elle·s décrivent le personnage et que leur vision de celle-ci est positive pour la plupart, les participant·e·s reconnaissent tous et toutes le caractère sexualisé de Lara Croft, du moins avant le *reboot* de la

série en 2013. En ce sens, Éric mentionne que Toby Gard, le créateur de Lara, a affirmé en entrevue avoir créé un tel personnage féminin pour attirer la gent masculine. D'ailleurs, pour certain·e·s, les anciens jeux *Tomb Raider* laissaient peu transparaître la personnalité de Lara qui était, à l'époque, pas suffisamment développée (voir Annexe I). Rowan mentionne qu'il a l'impression que les anciens jeux ne capitalisaient pas sur les traits de personnalité de Lara.

Pour exprimer à quel point le physique de Lara Croft est irréaliste et exagéré, Carlie mentionne que « [...] sa taille, elle fait comme rien pis [...] ses seins sont comme plus gros que sa face » (voir Annexe I pour des extraits additionnels). En ce sens, Effie et Nate la comparent à une poupée Barbie compte tenu de ses courbes, mais également des nombreuses tenues qu'on peut lui faire porter comme on peut « habiller une poupée ». Carlie, en parlant des proportions irréalistes de Lara – soit la largeur de ses hanches par rapport à sa taille, la grosseur de sa poitrine, l'angle de ses jambes, etc. – mentionne, en riant, qu'elle va avoir des problèmes de dos, de genoux et de hanches en plus de souffrir d'arthrite : « [...] elle fait une *job* tellement physique on dirait que des fois je suis pas capable d'arrêter de penser au fait qu'elle doit avoir mal ». Libby apprécie le fait que Lara Croft est « [...] un modèle qui a pas juste des jambes en cure-pipes, c'est quelqu'un de fort [...] ». Elle précise néanmoins que « [...] des fois, ses bras ne sont pas assez gros pour supporter son poids ».

Certain·e·s blâment les tenues de Lara qui accentuent ses courbes et participent dès lors à son érotisation. Éric, lui, ne voit pas nécessairement les tenues de Lara comme un problème :

Enfin, moi je trouve ça à la limite plus féministe de dire je suis une femme et je m'habille comme je veux, j'ai envie d'être sexy, c'est pas votre problème, que de me grimer en espèce de garçon manqué avec des *baggies* pis de me couvrir.

Lorsque Lara se retrouve dans des environnements froids et enneigés, il trouve toutefois que c'est illogique qu'elle soit en short (voir Annexe I). Si, comme Benji, Libby reconnaît que les vêtements de Lara ne sont pas toujours appropriés à ses actions, elle mentionne que ce sont des « *looks cool* ». Les *looks* de Lara ont aussi marqué Taylor qui précise que c'était dans l'air du temps ces « clichés sexy » des héroïnes et que, somme toute, « ça montrait une femme sûre d'elle ».

Somme toute, pour plusieurs, cette sexualisation n'est pas ce qui définit la célèbre aventurière :

Donc voilà, oui bien sûr qu'il y a des petits trucs, mais, pour moi, Lara Croft c'est pas non plus la sexualisation à outrance dans le jeu. En tout cas, on est vraiment très loin de ce qu'on pourrait appeler la sexualisation. (Éric)

Pixie Blue souligne qu'elle « voyait au-delà » de la sexualisation du personnage (voir Annexe I). Pour elle, Lara Croft est surtout « une nana en t-shirt et en short qui part faire des aventures ».

4.2.2 Opinion sur le caractère positif ou cliché de Lara Croft

Les opinions sont plutôt partagées quand il s'agit de déterminer si Lara est une icône positive ou un cliché. Pour certain·e·s, elle est tout l'un ou tout l'autre, alors que pour d'autres, elle est les deux. Pour Carlie, Lara est un cliché à cause de la motivation à l'origine de son physique aguichant, soit assouvir le plaisir visuel des hommes hétérosexuels. Pour Rowan, la sexualisation de Lara Croft en fait un cliché (voir Annexe I).

Libby mentionne que, pour sa génération, Lara Croft représente une icône positive. Effie voit aussi Lara comme une icône positive en soulignant qu'« on a le droit d'être capable et très très belle aussi ». Elle replace également le personnage dans le contexte des années 1990 où il y avait peu de femmes fortes et capables dans les jeux et où la représentation des femmes à l'écran était différente, ce qui pourrait expliquer que certain·e·s voient aujourd'hui Lara comme un cliché (voir Annexe I). Pour Taylor, Lara véhicule une image positive puisqu'elle a inspiré et continue d'inspirer plusieurs personnes (voir Annexe I).

Pour plusieurs (7/13), Lara est les deux à la fois : cliché à cause de son physique, mais une icône positive pour son caractère et son intelligence (voir Annexe I). Nate mentionne que le personnage de Lara Croft est cliché parce que la sexualisation du personnage a été utilisée comme stratégie marketing pour vendre les jeux et cela a contribué à renforcer certains stéréotypes. Néanmoins, pour lui, le fait que ce soit « un personnage qui est capable » en fait une icône plus positive (voir Annexe I). Kyra, elle, parle de l'*empowerment* du personnage puisqu'elle a beau avoir un physique cliché de « bimbo », elle est tout de même très intelligente (voir Annexe I). Connor mentionne d'ailleurs que les gens s'attardent souvent plus au physique de Lara et passent outre son intelligence, alors que « pour se dépêtrer de certaines situations, il faut qu'elle utilise son intelligence et ses capacités [mentales et physiques] ». Donovan soulève que Lara Croft était clichée dans les tout premiers jeux, mais beaucoup moins dans ceux sortis depuis 2013. Kasu

évoque également l'évolution de la franchise qui a su se réinventer et « rester pertinente ». Le fait que Lara soit une des premières protagonistes de jeu vidéo et qu'elle soit une femme forte en a fait une figure importante malgré son physique « un peu *cheap* » (voir Annexe I). Pour Éric, le fait qu'elle soit l'une des premières héroïnes de jeu ainsi que la grande popularité qu'elle a connue participent à la rendre « iconique » et « mythique ». Il dit, en citant un artiste, qu'elle est la « Mona Lisa du numérique » (voir Annexe I).

Les répondant·e·s sont tous et toutes relativement critiques du physique de Lara Croft dans les anciens jeux (1996-2008), mais relèvent le côté positif du personnage grâce à sa personnalité et au fait qu'elle est l'une des premières héroïnes vidéoludiques, ce qui a encouragé l'émergence de plus de protagonistes féminins dans les dernières années. S'il·elle·s voient comme une bonne chose la transformation physique du personnage dans la dernière trilogie de la franchise (2013-2018), vers une Lara Croft aux proportions plus réalistes et moins sexualisée, il n'y a pas de consensus au niveau de sa nouvelle personnalité. En effet, pour certain·e·s, la vulnérabilité dont fait preuve cette nouvelle Lara apporte une complexité au personnage, en plus de la rendre « plus humaine » et plus « accessible [*relatable*] ». Pour d'autres, cela rompt un peu avec l'idée même du personnage, si bien que quelques participant·e·s mentionnent que ce n'est tout simplement plus Lara Croft et qu'il s'agit d'un nouveau personnage.

4.2.3 Interprétation de l'orientation sexuelle de Lara Croft

Dans la littérature, certain·e·s auteur·e·s mentionnent la possibilité de faire une lecture *queer* du personnage de Lara Croft et de la penser en dehors d'un cadre hétéronormatif, notamment à cause de l'absence d'intrigue amoureuse (Kennedy, 2002 ; Mikula, 2003). Les fans interrogé·e·s soulèvent effectivement l'idée que l'orientation sexuelle de Lara n'est pas abordée dans les jeux. Libby souligne qu'à sa connaissance, il n'y a rien dans les jeux qui permet de savoir si Lara a déjà eu une relation amoureuse que ce soit avec un homme ou une femme (voir Annexe I).

Le fait que les jeux laissent transparaître peu d'indices quant à l'orientation sexuelle de Lara rend son orientation sexuelle difficile à déterminer pour la plupart des participant·e·s (7/13). Rowan exprime bien cette difficulté en affirmant : « Honnêtement, elle pourrait être hétérosexuelle, comme homosexuelle, comme bisexuelle, pour moi, comme asexuelle. Honnêtement, je n'en ai

aucune idée ». Carlie mentionne même que dans les premiers jeux, Lara est présentée comme étant asexuelle et davantage comme « un objet de désir qu'un objet désirant ».

Selon Donovan, Benji, Kasu et Nate, la façon dont Lara est représentée et le fait qu'elle ait été conçue pour plaire au joueur – présumé être un homme hétérosexuel – peuvent faire en sorte qu'elle soit perçue d'emblée comme étant hétérosexuelle. Kyra et Pixie Blue abordent la relation potentiellement romantique entre Lara et le personnage secondaire Curtis Trent dans le sixième opus (*Angel of Darkness*, 2003), laissant à leurs yeux sous-entendre que Lara est hétérosexuelle. Les films avec Angelina Jolie amènent aussi certain·e·s participant·e·s à présumer que Lara Croft est hétérosexuelle puisque, dans ceux-ci, le personnage a deux hommes comme intérêt amoureux (voir Annexe I).

Néanmoins, pour quelques répondant·e·s, Lara Croft pourrait être bisexuelle ou lesbienne. En effet, Éric et Taylor soulèvent le fait que dans les bandes dessinées *Tomb Raider*, Lara Croft s'est parfois retrouvée dans des relations amoureuses avec des femmes (voir Annexe I). D'autres relèvent aussi une certaine ambiguïté avec des personnages féminins dans certains des jeux qui pourrait laisser croire à un intérêt romantique. Kasu mentionne que la relation entre Lara et Amanda⁵³ dans *Tomb Raider : Legend* (2006) pourrait être interprétée en ce sens. Pour Carlie, cette relation, qui passe de la rivalité à l'amour, relève d'un cliché lesbien fréquent dans les médias et pourrait laisser deviner l'homosexualité de Lara (voir Annexe I). Benji et Connor se demandent si Lara pourrait être amoureuse de Sam dans le *reboot* de 2013. Connor précise toutefois que Sam est la meilleure amie de Lara, ce qui pourrait expliquer la grande proximité entre les deux personnages (voir Annexe I). Nate indique que, dans certains jeux, la relation de Lara avec certains personnages masculins pourrait être interprétée comme un potentiel amoureux alors que dans d'autres, cela semble plus être le cas avec des personnages féminins (voir Annexe I). Cela l'incite à la décrire comme étant bisexuelle, même s'il avoue n'en avoir « aucune idée ». Pour Kyra, c'est un peu la même chose. Selon elle, certaines itérations de la franchise – *Angel of Darkness* et les films avec Angelina Jolie notamment – nous laissent supposer que Lara Croft a « une attirance pour les hommes » alors qu'à partir du *reboot*, « on ne sait pas », surtout considérant la volonté de la scénariste de l'opus de 2013

⁵³ Amanda Evert était la meilleure amie de Lara Croft avant qu'un accident au Pérou la laisse pour morte. Elle deviendra, des années plus tard, la rivale de la célèbre archéologue. Elle occupe le rôle de la principale antagoniste dans *Tomb Raider: Legend* (2006) ainsi que celui de l'antagoniste secondaire dans *Tomb Raider: Underworld* (2008).

pour que Lara et Sam forment un couple (voir Annexe I). Elle penche donc du côté de la bisexualité même si rien dans les jeux ne lui apporte une réponse claire. Carlie soulève qu'il y a des indicateurs de *queerness* dans la dernière trilogie, ce qui pourrait laisser croire que Lara est bisexuelle ou lesbienne :

[...] le fait qu'elle ait une queue de cheval plutôt que la tresse ça je trouve que c'est comme dans cette imagerie-là un peu. Plus le style vestimentaire, l'athlétisme et tout ça. Elle a cette espèce de côté-là et dans ses études passées, comme dans la nouvelle mouture, ils ont fait qu'elle a étudié je pense en art, ou quelque chose comme ça, ou elle a fait des études un peu plus libérales et je trouvais que ça *fittait* un peu plus dans ce stéréotype-là [...] (Carlie)

Carlie précise toutefois que ce sont peut-être ses biais qui l'amènent à penser Lara comme étant bisexuelle ou lesbienne plutôt qu'hétérosexuelle (voir Annexe I).

Plusieurs (7/13) mentionnent également que ce n'est pas nécessairement important pour eux et elles que Lara ait des relations amoureuses dans les jeux ou encore, d'être en mesure d'identifier son orientation sexuelle. Éric « s'en fout » qu'elle soit avec des hommes ou des femmes et ajoute qu'elle n'a tout simplement pas le temps de gérer des relations amoureuses puisqu'elle a bien d'autres choses à faire (voir Annexe I). Pour Taylor et Connor, c'est quelque chose qui appartient au personnage et qui n'a pas besoin d'être explicité. Ainsi, Taylor mentionne que, pour elle, « [...] ça ne change rien au personnage donc on va dire que ça sera son petit secret ». Connor ajoute : « tant qu'elle est heureuse, voilà ». Certain·e·s soulignent tout de même qu'il est intéressant de laisser cet aspect du personnage ouvert à l'interprétation, car cela laisse la chance à tout le monde de se faire sa propre idée de Lara Croft (voir Annexe I). D'ailleurs, c'est une des choses qu'Effie apprécie dans les jeux *Tomb Raider* et dans le personnage de Lara Croft parce que cela « fait qu'on peut s'identifier ».

Le fait que les jeux *Tomb Raider* ne mettent pas clairement en scène le personnage de Lara Croft dans des intrigues romantiques amène les participant·e·s à poser des hypothèses sur son orientation sexuelle ou à ignorer cet aspect.

4.2.4 Rôle du marketing dans la sexualisation du personnage

Plusieurs fans interrogé·e·s partagent l'opinion des auteur·e·s pour qui ce sont des éléments extérieurs aux jeux *Tomb Raider* qui ont surtout exploité le côté séducteur de Lara Croft et qui ont contribué à son hypersexualisation.

En effet, pour la majorité des participant·e·s, un des éléments qui a participé à l'hypersexualisation de Lara Croft est le marketing et les campagnes publicitaires entourant les jeux *Tomb Raider*. Ils et elles soulignent que le corps de Lara a été utilisé comme argument afin d'inciter les joueurs hétérosexuels à acheter le jeu ; un marketing que les participant·e·s caractérisent de « ridicule » (Benji ; Carlie ; Kasu) ou encore, de « paresseux » (Carlie). Kasu précise, en parlant des mannequins qui personnifiaient Lara pour faire la promotion des jeux lors de divers événements, que cela était « *cheap* » et « vulgaire » :

[...] en vrai ça devenait plus vulgaire parce que là elle était habillée en poupone, elle était très maquillée et, dans le jeu, ça paraît pas qu'elle est maquillée. Elle est belle, mais je trouve qu'elle faisait pas *fake*, alors que là, dans la vraie vie, si tu veux, un mannequin et tu lui mets du rouge à lèvres et tout, ça fait plus poupone.

Libby ajoute que l'attention portée au corps de l'héroïne pour vendre les jeux était « [...] oubliable comme phénomène ». Pour Effie, ce type de marketing axé sur les attributs physiques de Lara est « réducteur par rapport aux qualités intrinsèques du jeu ». Pixie Blue va même jusqu'à dire « qu'il y a des choses [sur le plan du marketing] qui ont été hyper humiliantes pour le personnage ».

Par ailleurs, plusieurs soulignent que cette attention portée au corps de Lara n'était pas le point central des jeux.

[...] en fait, le côté commercial l'a trop hypersexualisée, mais quand on regarde dans les jeux, ce qui est l'essence même de Lara Croft, pour moi, elle n'est pas [...] là à tout bout de champ à se trémousser [...] enfin non, elle est plutôt justement à donner des coups de pieds puis à vraiment lever le sourcil puis être... avec une assurance folle quoi. (Éric)

Ainsi, selon les participant·e·s, bien que Lara Croft ait des proportions irréalistes et exagérées soulignées par des tenues légères, les jeux ne misaient pas sur l'érotisme du personnage. C'est plutôt le marketing qui a fait en sorte de mettre l'accent sur ces caractéristiques afin de rendre *Tomb Raider* populaire auprès du public cible de jeu vidéo alors présumé être des hommes hétérosexuels (voir Annexe I). Libby ajoute que « [...] la vraie Lara Croft, elle ne ferait pas ça, *she wouldn't sell*

out like that ». Pour Pixie Blue, le marketing autour de Lara Croft a fait en sorte qu'« on a dérivé sur des choses qui, pour [elle], ne sont pas forcément intéressantes [et] pertinentes ».

Néanmoins, ces techniques de vente n'ont pas dérangé Taylor notamment parce que les studios ne « s'en sont jamais cachés ». Bien que le *sex appeal* de Lara ne soit pas la quintessence du personnage, Éric ne trouve pas nécessairement négatif que le marketing ait utilisé cet aspect puisqu'il mentionne que les images promotionnelles où elle était « légèrement dénudée » faisaient « très photo boudoir [et] pas photo pornographique ». Pour lui, cela restait « très chic ». Il souligne, cependant, quelques pratiques qu'il qualifie d'« un peu *trash* », notamment l'allusion à Lara Croft en couverture du *Playboy* et le *mod* Nude Raider qui permet de dévêtir Lara en jeu⁵⁴. Somme toute, pour lui, la commercialisation officielle « n'a jamais été poussée dans la vulgarité [ou] dans la sexualité ».

Il semble donc que la plupart des répondant·e·s désignent le marketing comme principal coupable de l'hypersexualisation de Lara Croft, quoique certain·e·s pointent plutôt du doigt la culture plus large autour du jeu

4.2.5 Influence des caractéristiques sociodémographiques sur la perception de Lara Croft

La manière dont est perçue Lara Croft par les répondant·e·s semble influencée par leurs caractéristiques sociodémographiques.

Il semble que le fait de partager certaines caractéristiques avec Lara Croft, notamment le fait d'être une femme, a une incidence sur la perception qu'ont certaines participantes du personnage. Ainsi, Carlie mentionne avoir peut-être plus d'attentes et d'intérêt envers Lara Croft qu'envers des avatars masculins comme Nathan Drake en raison du fait qu'elle est une femme. Cela la rend également plus critique du personnage, mais elle précise que c'est « signe de son appréciation ». Taylor apprécie Lara malgré son hypersexualisation parce qu'elle est un personnage féminin fort, au contraire, par exemple, des avatars féminins de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* (Team

⁵⁴ Ces deux exemples ne sont d'ailleurs pas issus des campagnes de publicité officielles pour *Tomb Raider*, mais sont plutôt le résultat de la popularité de l'héroïne et de son physique extravagant.

Ninja, 2003)⁵⁵ qui sont « trop hypersexualisées avec les microbikinis » en plus de « faire les nounouilles ». Pour Libby, le fait qu'elle est une femme l'amène probablement à voir Lara comme une inspiration ainsi qu'à se concentrer davantage sur sa personnalité que sur son physique, ce que ne font pas, à son avis, les jeunes garçons :

[...] je suis sûre que les petits gars de 11 ans ne regardaient pas Lara pour avoir un modèle féminin. Je suis sûre qu'ils se sont pas dit « Ah j'aimerais donc fréquenter une fille aussi *cool* que Lara Croft » genre non non, c'était pas ça, c'était juste du *sex-appeal* là.

Selon Carlie, le fait d'être elle-même bisexuelle fait probablement en sorte qu'elle remarque des indices qui pourraient laisser entendre que Lara est bisexuelle ou lesbienne. Elle précise ne pas savoir si c'est du *queerbaiting*⁵⁶ ou « juste de l'espoir », mais elle affirme que cela « affecte comment elle voit le personnage ». Kyra, quant à elle, est mitigée quant à l'importance qu'elle accorde au fait que Lara pourrait être bisexuelle comme elle : « je suis partagée entre franchement soit c'est pas intéressant, soit du coup elle a peut-être la même orientation que moi, c'est entre les deux en fait ». Pour elle, la présence de personnages LGBTQ+ à l'écran est importante pour la représentation de cette communauté, mais elle précise que « pour un jeu comme *Tomb Raider*, [elle] [s]'en fiche un peu [et que Lara] peut avoir n'importe quel *love interest* [puisque] c'est pas le plus important pour son personnage ». Elle ajoute que l'absence d'informations claires quant à l'orientation sexuelle de Lara permet à chaque personne de lui attribuer l'orientation qu'elle souhaite.

Par exemple, on a des joueurs, enfin on a plutôt on va dire des joueuses bisexuelles ou lesbiennes, qui vont certainement s'imaginer qu'elle l'est aussi. Il y a des gens qui sont asexuels, aromantiques qui vont l'imaginer comme ça. Après, il y a des gens aussi qui s'en fichent totalement, voilà.

D'après Benji, ses propres caractéristiques sociodémographiques exercent une influence sur sa perception de Lara Croft. D'abord, le fait qu'il soit un homme fait peut-être en sorte que la sexualisation du personnage « le dérange moins » par rapport à certaines femmes qui pourraient refuser de jouer à *Tomb Raider* en guise de « boycott et de résistance ». De plus, il précise que,

⁵⁵ Jeu de sport dérivé des jeux vidéo de combat japonais *Dead or Alive* (Team Ninja 1996-2019). Déjà reconnu pour l'hypersexualisation de leurs combattantes, *Dead or Alive* en rajoute avec la sortie de ce jeu où les combattantes se retrouvent en vacances à la plage, portant des maillots de bain révélateurs, et s'adonnent à différentes activités (dont le volleyball). Deux suites ont été produites : *Dead or Alive Xtreme 2* (2006) et *Dead or Alive Xtreme 3* (2016).

⁵⁶ Pratique visant à attirer l'attention d'un public LGBTQ+ en faisant allusion à des thématiques *queer* (par exemple des romances homosexuelles) sans toutefois les dépeindre réellement.

comme il est homosexuel, son attrait pour Lara n'est pas lié à son *sex appeal* : « j'ai jamais joué à Lara parce qu'elle était sexualisée ou quoique ce soit, j'ai pas joué pour ça ». Le regard qu'il porte sur Lara n'a pas non plus pour but de la contempler comme il le fait parfois avec des protagonistes masculins en contrôlant la caméra. Ainsi, pour lui, c'est plutôt la personnalité de Lara qui l'intéresse : « pour moi, Lara Croft est surtout intelligente et elle connaît les langues, tout ça, c'est ça moi qui m'a marqué ».

Donovan affirme que sa vision du personnage a été influencée par le fait qu'il soit un homme hétérosexuel, mais surtout à l'adolescence.

C'est sûr que, quand j'étais ado et que je jouais aux jeux, parce qu'en 2013-2014, j'avais 16-17 ans quand j'ai joué au premier jeu, je voyais Lara Croft comme un personnage sexy, etc. Ça me faisait plaisir aussi de jouer pour ça.

Nate et Rowan indiquent qu'ils ont été exposés à cette image hypersexualisée de Lara Croft via le marketing qui s'adressait spécifiquement à eux et donc, que cela a eu une incidence sur leur perception du personnage (voir Annexe I). Nate souligne que cette image véhiculée de Lara était, pour lui, un élément un peu plus négatif.

C'est sûr que c'est quelque chose qui a pu jouer en défaveur de la perception du personnage sur ce que j'aimerais pouvoir voir en fait. Justement, personnellement, je n'ai pas envie de la voir sous un regard sexualisé. J'ai juste le goût de la voir sous un avatar.

Pour Kasu et Libby, l'inverse est aussi vrai, c'est-à-dire que le fait de ne pas être le public cible de *Tomb Raider* a eu un impact sur leur manière de voir Lara. Kasu souligne qu'avec les publicités tellement « axées sur le personnage féminin de Lara Croft », le but était « d'attirer une clientèle masculine ». Il ajoute que puisqu'il est homosexuel, sa première impression du jeu devait être très différente de celle des hommes hétérosexuels. Libby mentionne qu'elle est « plus ou moins passée à côté des campagnes marketing » qui misaient sur l'érotisme de Lara et qu'elle n'a pas « accroché » à cet aspect du personnage. Elle dit plutôt l'aimer pour d'autres aspects.

Quelques participant·e·s ne relèvent aucune influence de leur profil sociodémographique sur leur conception du personnage. Pour Éric, « ce sont des choses à part » les unes des autres. Connor ne voit pas non plus de liens entre ses caractéristiques sociodémographiques et sa perception de Lara bien qu'il reconnaisse que, comme lui, de nombreux fans de *Tomb Raider* et de Lara Croft sont des

hommes homosexuels, sans toutefois développer davantage sur ce sujet. De la même façon, Kasu est conscient de ce phénomène et dit s'inscrire dans cette tendance sans trop savoir comment expliquer ce lien. Il ne comprend d'ailleurs pas pourquoi les personnes LGBTQ+ sont davantage intéressées par les personnages féminins puisque les personnages masculins pourraient servir de « *eye candy* » pour ces personnes (dont lui-même). Il émet l'hypothèse qu'avoir davantage côtoyé des femmes à titre d'ami fait peut-être en sorte qu'il est plus attiré par des personnages féminins. Même si elle apprécie le personnage de Lara telle qu'elle a été conçue, Pixe Blue l'aurait appréciée, peu importe ses traits identitaires :

[...] elle a été faite comme ça et oui, forcément, elle m'a « plu », mais encore une fois, comme je venais de le dire, je pense que si elle avait été Latina, elle avait été *Black*, elle avait été homosexuelle dès le départ ou enfin clairement établie, je pense que ça ne m'aurait pas perturbée finalement.

Rowan, quant à lui, rapporte qu'il ne croit pas que sa vision de Lara serait différente s'il était d'un autre genre ou orientation sexuelle.

En effet, pour certain·e·s, ce sont plutôt des facteurs extérieurs, comme leur contexte social ou encore leur éducation, qui ont un impact sur leur perception de Lara Croft. En ce sens, Libby évoque que son baccalauréat en histoire lui permet d'être un peu plus critique envers Lara et de « remettre en question ses actions ». Dans un autre ordre d'idées, Donovan mentionne que sa vision du personnage a évolué avec le temps : « Avec les jeux plus récents et moi aussi en grandissant, j'ai évolué plus en aimant l'histoire et en l'apercevant plus comme une icône positive ». De la même façon, l'opinion de Kasu sur le physique Lara Croft a changé progressivement :

Dans le temps, je trouvais ça vraiment *cool* et ça ne me paraissait pas choquant et ça ne me paraissait pas objectifiant parce que [...] j'étais habitué à ça dans les films et tout. C'est sûr qu'en vieillissant et aussi avec l'air du temps, il y a plus de mouvements féministes, je suis plus à l'affût de ça, donc là je trouve que c'était un peu *cheap*.

Rowan indique également que sa perception de Lara Croft s'est modifiée au fil de son évolution personnelle.

Maintenant, parce que j'ai évolué en tant qu'individu – si ça se trouve dans un autre monde, j'ai continué à rester un petit peu beau⁵⁷ et j'apprécie Lara Croft pour les

⁵⁷ « Homme peu cultivé, vulgaire, étroit d'esprit et phallocrate. » (LeRobert)

mauvaises raisons – mais, dans ce monde-là, je me rends compte que Lara a eu un traitement injuste.

Nate révèle que l'éducation qu'il a reçue de sa mère, qui a beaucoup insisté sur le respect envers les femmes, a probablement eu une incidence sur sa manière de voir Lara Croft.

Je me rends compte que ça a probablement affecté comment je jouais à mes jeux. Parce que pour moi, probablement des commentaires qu'elle a faits ou encore des choses qu'elle a dites, probablement en réponse à des premières réactions que j'ai eues, ont dû désamorcer des choses ou encore essayer de me faire me dire « oui, c'est vrai, je ne devrai pas voir ça de même ».

Il se dit reconnaissant de cette éducation parce qu'il se rend compte que certaines personnes de son entourage n'ont « pas du tout cette vision » de Lara.

Ainsi, l'influence des caractéristiques sociodémographiques sur la perception de Lara Croft varie pour chaque répondant·e. Si certain·e·s pensent qu'il y a probablement un lien entre les deux, d'autres n'en voient pas nécessairement et mentionnent plutôt l'influence d'éléments socioculturels.

4.3 Influence de Lara Croft dans la vie des fans

L'empreinte que laisse le personnage Lara Croft dans la vie des participant·e·s varie pour chaque personne. Parfois, il s'agit d'une marque indélébile, comme dans le cas de Kasu qui a un tatouage en lien avec *Tomb Raider* et Lara Croft, ou encore, de Pixie Blue qui réfléchit à l'idée d'un tatouage inspiré par l'héroïne. Pour d'autres, le passage de Lara dans leur vie fut éphémère.

Plusieurs participant·e·s témoignent de l'influence qu'a exercée Lara Croft sur leur vie à certains égards. Selon Éric, c'est un personnage qui peut inspirer à plusieurs niveaux : « c'est un modèle, c'est quelqu'un qui t'inspire et vu qu'elle est tellement inaccessible, ça t'en donne assez » comparativement à « quelqu'un dans lequel tu peux t'identifier peut-être trop ».

En ce sens, Nate souligne que Lara peut en quelque sorte être une source d'inspiration puisque les jeux *Tomb Raider* « donnent lieu à plein de prétextes d'exploration ou de découverte contre des peurs, par exemple ». En effet, *Tomb Raider* et le personnage de Lara Croft permettent d'apprendre à surpasser sa peur : « C'est niais, mais avoir peur devant un écran, puis se dire "non, c'est pas

grave, on va passer au-delà", ça reste un apprentissage en soi ». Nate ajoute qu'un tel personnage, qui est de moins en moins cliché autant au niveau de son apparence que de sa personnalité, peut amener les joueurs masculins à apprécier Lara pour ce qu'elle est sans faire trop attention à son genre et même, à se reconnaître à travers elle bien qu'ils ne partagent pas le même genre (voir Annexe I).

Pour Pixie Blue, Effie, Taylor, Kyra et Libby, le personnage représente un modèle pour son caractère et son attitude, entre autres au niveau de sa combativité, de son côté fonceur, de sa force et de son indépendance, mais aussi pour ses capacités (voir Annexe I). Pour Effie, elle a été un « personnage central dans sa construction d'identité ». À l'adolescence, Lara Croft a inspiré Taylor à ne pas abandonner au premier obstacle et à persévérer :

Je pense que ça dû aussi me rendre plus combattante quand j'étais ado, quand j'avais des moments où j'étais un peu en situation d'échec, je m'inspirais un peu d'elle et ça me rendait plus forte, ça m'obligeait à moins baisser les bras rapidement.

Effie ajoute que Lara est « une référence de force » et Pixie Blue, que « c'est le genre de personnage qui motive [...] en tant que femme ».

Pour certain·e·s, Lara Croft est une inspiration également parce qu'elle vient rompre avec certains stéréotypes. Libby mentionne que Lara Croft a permis de normaliser l'idée que les femmes peuvent être fortes et musclées :

Ce n'est pas quelque chose qui existait quand j'étais petite. Les femmes devaient toutes être chétives et minces et pas prendre beaucoup de place, etc. [...], mais là c'était vraiment un modèle de féminisme fort.

Elle ajoute qu'alors que les femmes portent des talons hauts pour avoir « l'air plus fortes, [être] à la hauteur des hommes [et avoir] plus d'assurance, Lara Croft, elle, n'a jamais [eu] besoin [d'en] porter [...] » sauf peut-être pour un déguisement précise-t-elle. Dans le même sens, Effie affirme que grâce à Lara Croft, elle ne s'est jamais arrêtée aux stéréotypes de genre dans sa vie ; elle ne s'est jamais dit qu'il y a certaines choses qu'elle ne peut réaliser parce qu'elle est une femme. Taylor mentionne que le style vestimentaire de Lara – notamment dans les films avec Angelina Jolie (veste de cuir, *t-shirt*, bottes de combat, etc.) – démontre que la féminité ne se limite pas à certains impératifs esthétiques :

Le côté un peu garçon manqué, j'aimais bien parce qu'elle montrait qu'on pouvait ne pas forcément être habillée en filles avec plein de maquillage et pourtant, on pouvait rester féminine et dégager de la force.

Même si Taylor indique que le personnage a surtout eu une influence lorsqu'elle était adolescente, elle s'inspire tout de même de son style depuis qu'elle est adulte en portant, par exemple, « des perfectos⁵⁸ et des bottines ». Pour Libby, avoir un modèle comme Lara Croft dans l'univers du jeu vidéo a fait en sorte qu'elle n'a « jamais trop compris » le stéréotype voulant que les jeux vidéo soient « une affaire de gars ». Elle-même joue à *Tomb Raider* depuis l'âge de onze ans et connaît d'autres filles qui y jouaient également.

Pour d'autres, Lara Croft a eu un impact moindre sur leur vie. Le personnage n'a pas exercé une influence particulièrement importante dans la vie de Carlie, hormis peut-être lorsqu'elle porte un maillot une pièce avec un short, ce qui la fait se sentir comme Lara Croft. Donovan mentionne aussi que le personnage n'a pas vraiment eu d'influence sur lui. Selon lui, c'est un personnage qui a plus inspiré des femmes parce que « c'est plus facile de se reconnaître dans un personnage du même sexe et/ou de la même orientation sexuelle que nous ». Benji reconnaît que Lara Croft a sûrement eu « une certaine influence » sur lui, sans expliquer de quelle façon, puisqu'il « pense que les jeux vidéo nous accompagnent à travers notre vie » et que *Tomb Raider* est une franchise à laquelle il a souvent joué et qui « a toujours été là dans [sa] vie ».

4.4 Incarner Lara Croft

Dans la littérature, il est mentionné que Lara Croft est conçue pour être objet du regard masculin (Krichane, 2011) et que, pour les hommes hétérosexuels, le plaisir d'incarner Lara Croft relève de la maîtrise et du contrôle d'un corps féminin (Kennedy, 2002). Toutefois, les fans interrogé·e·s ne posent pas un regard voyeur sur Lara Croft et leur manière de jouer avec Lara ne semble pas relever d'une forme d'objectivation.

4.4.1 Lara Croft en tant qu'objet du regard

Pour la quasi-totalité des fans interrogé·e·s (12/13), Lara Croft n'est pas le principal objet de leur regard lors de leurs sessions de jeu. En effet, la plupart mentionnent plutôt regarder

⁵⁸ Blouson en cuir de style moto

l'environnement autour du personnage pour être alertes aux ennemis et aux obstacles potentiels ou encore, pour explorer et trouver le chemin à emprunter afin de poursuivre la quête du jeu (voir Annexe I). Libby n'a pas besoin de regarder Lara parce qu'elle a confiance qu'elle va réaliser l'action qu'elle lui somme de faire par l'entremise de la manette. Effie souligne que les jeux sont conçus afin de porter une attention particulière à l'environnement puisqu'il y a souvent des éléments cachés à découvrir. Donovan et Kyra admettent d'ailleurs être « complétionnistes »⁵⁹ et donc, porter une grande attention aux détails de l'environnement pour dévoiler les secrets qui y sont dissimulés. Lorsque Kasu joue à *Tomb Raider*, il s'agit surtout pour lui de « [...] focaliser sur trouver [s]on chemin et essayer de voir des recoins s'il y a des trésors ou des affaires parce que, au final, [tu] peux regarder Lara, mais tu dois regarder où tu vas ». Taylor précise que c'est la beauté des paysages qui attire son regard et qu'en plus, comme ils sont quelques fois inspirés d'endroits réels, cela lui permet en quelque sorte de voyager :

[...] étant donné que c'est une archéologue, elle visite toujours des endroits magnifiques, peut-être des endroits que je n'aurai pas la possibilité de visiter, donc du coup, ça me permet aussi un peu de voyager à travers le jeu.

Dans le même sens, l'attention de Rowan s'arrête sur les décors parce que les jeux présentent des graphismes de qualité et que les prises de vues favorisent la contemplation du panorama :

[...] c'était aussi vrai déjà pour *Tomb Raider 2013*, mais *Shadow of the Tomb Raider*, je trouve que c'était une claque graphique et les environnements sont très très beaux et les plans de caméra sont toujours faits pour que, quand on escalade, la caméra s'oriente pour qu'on voit un petit peu le *background* et qu'on voit beaucoup de choses.

Carlie spécifie qu'au-delà de l'apparence esthétique des environnements, elle aime particulièrement admirer le travail des concepteur·rice·s de niveau et s'intéresse aux décors d'un point de vue plus technique : « [...] je vais vraiment porter beaucoup d'attention à comment ils [les concepteur·rice·s] ont placé les trucs [...] ».

Éric, en revanche, regarde Lara quand il joue puisqu'il s'identifie à elle. Selon lui, c'est elle qui fait l'intérêt du jeu, pas pour son physique, mais plutôt parce qu'elle est « *badass* » :

⁵⁹ Selon Richard Bartle (1996), il existe quatre types de joueur·se·s : les « accomplisseurs [*achievers*] » qui désirent terminer un jeu à 100% et trouver tous les trésors cachés, les « explorateurs [*explorers*] » qui cherchent à en connaître le plus possible sur l'univers du jeu, les « socialisateurs [*socialisers*] » qui préfèrent interagir avec les autres joueurs et les « tueurs [*killers*] » qui veulent s'imposer en utilisant les moyens mis à leur disposition dans le jeu pour s'attaquer aux autres joueurs (Dor, 2017).

[...] c'est elle qui fait tout le jeu. Je veux dire, le même jeu avec un autre personnage [fait une moue désintéressée] voilà quoi. [...] Il y avait même écrit « *Starring Lara Croft* » sur les jaquettes comme si c'était un film donc pour vous dire. C'est l'actrice en fait, c'est sa performance, c'est elle qui fait tout ce qui a autour d'elle finalement.

Il précise toutefois que ce sont les prouesses techniques du premier jeu qui ont permis à Lara de gagner en popularité, mais qu'à partir du second opus c'est « l'héroïne qui anime le jeu ». Selon lui, « c'est d'ailleurs là où le côté commercial a vraiment commencé à user du côté sexy de l'héroïne ».

4.4.2 Rôle de la caméra dans l'objectivation de Lara Croft

Selim Krichane (2011) mentionne la possibilité, pour les joueur·se·s, de contempler Lara grâce au contrôle de la caméra. S'il est vrai que certain·e·s répondant·e·s (6/13) s'adonnent à cette pratique, ce n'est pas nécessairement pour soumettre le personnage à un regard voyeur, mais surtout pour observer les détails techniques de la conception du personnage et constater les modifications à chaque nouvel opus. Pour Effie, l'intérêt de regarder Lara « [...] c'est de voir comment ils [les concepteur·rice·s] l'ont modélisée quand il y a un nouveau jeu, etc. Ça fait toujours plaisir de voir les petits détails, comment ils l'ont rendue en termes de modèle 3D ». Cela lui permet de voir si les changements lui plaisent ou si elle aurait fait les choses différemment. Pour Carlie, c'est la qualité graphique du personnage et le souci des détails qui attirent son regard :

[...] je pense que je trouve que le personnage est tellement bien fait et qu'il y a tellement d'attention aux détails dans les habits et toute sorte de petites choses comme ça que je trouve ça vraiment *fun* à apprécier.

Kyra et Kasu apprécient surtout observer Lara après l'avoir changée de tenue afin d'en admirer les détails : « quand j'ai débloqué une tenue, j'aime bien regarder l'aspect de la tenue [pour voir] au moins si c'est joli, si ça valait le coup » (Kyra). Kasu regarde plus spécifiquement l'animation du personnage dont l'absurdité, par moment, confère un aspect « humoristique » au jeu :

[...] je trouvais ça drôle de voir comment, des fois, quand elle marchait par terre. Tu te mets à regarder parce que tu as un petit tunnel où tu peux passer, alors tu tournes autour pour voir et je trouve qu'elle marche drôle et sort les fesses en marchant [...]

Il estime donc que les positions dans lesquelles elle se retrouve parfois créent une situation « comique » dans le jeu. Il ajoute que les plans de caméra nous obligent, quelquefois, à regarder le

corps de Lara : « tu étais amené souvent à la regarder ; justement quand tu rentres dans les couloirs, elle avance pis ça te met sur son cul pis tu es comme "OK" ».

Carlie souligne tout de même que le fait que le personnage soit attirant favorise probablement sa contemplation : « Mais je pense le fait qu'elle soit attirante ça aide aussi là. Je ne fais pas ça avec [Nathan] Drake comme je disais, on dirait je m'en fous ». Nate admet qu'en plus d'admirer Lara sur le plan du *design* et d'un aspect plus technique – notamment lorsqu'elle se blesse pour voir comment cela se transpose graphiquement sur le personnage – il l'a aussi regardé parce qu'elle est belle : « C'est clair que j'ai regardé le personnage parce qu'il était attirant ». Il indique d'ailleurs qu'elle a été conçue pour cette raison : « [...] je pense qu'ils [les concepteur·rice·s] l'ont fait exprès [et] ça fonctionne ». À ce sujet, Kasu mentionne que certains plans de caméra dans les anciens jeux mettent en valeur Lara. Il donne l'exemple du niveau à Tokyo dans *Tomb Raider : Legend* (2006) où Lara est en robe de soirée qu'elle déchire afin d'avoir une plus grande liberté de mouvement pour affronter les ennemis présents, ce qui a pour effet de dévoiler davantage son corps et d'accentuer son *sex appeal*.⁶⁰ Il spécifie toutefois que dans les nouveaux jeux (2013-2018), les plans « ne sont pas tant axés sur [...] son physique » et que Lara « se fond plus dans le décor ». Carlie ajoute que Lara Croft, « c'est un personnage qui est très beau de plein de façons ». Elle précise qu'elle tend un peu plus à observer des personnages dont une grande attention est portée aux détails : « Je le fais aussi avec Kratos dans *God of War*, juste des personnages que je trouve qu'ils ont beaucoup d'attention aux détails et que leur physique révèle un peu leur personnalité ».

Rowan, Libby et Taylor n'ont pas l'habitude de contempler Lara Croft durant leur partie de jeu, mais c'est arrivé à quelques occasions. Ainsi, Libby mentionne qu'elle observe Lara à chaque nouvelle itération du jeu « juste pour voir quel genre d'augmentation ou d'améliorations ils [les concepteur·rice·s] ont fait ». Elle spécifie tout de même que ce sont « les environnements qui [l']impressionnent beaucoup plus que le personnage ». Rowan explique qu'il « le faisai[t] quand [il] changeai[t] de tenue, juste pour voir les détails », mais qu'autrement il ne la contemple pas. Quant à Taylor, elle a seulement examiné Lara lorsqu'elle a joué aux anciens jeux sur ordinateur « pour voir à quel point les graphismes avaient changé ».

⁶⁰ Pour voir l'exemple évoqué : <https://www.youtube.com/watch?v=k9p5SFPrtCs>

Benji, Connor, Donovan, Éric et Pixie Blue disent ne pas observer Lara en changeant les angles de caméra lors de sessions de jeu. Pour Éric, c'est bizarre de contempler Lara de la sorte hormis lorsqu'il conçoit des *mods* où il doit l'observer pour s'assurer qu'ils sont bien faits. Il préfère la regarder lors des cinématiques afin de voir « son pouvoir et sa prestance » que la contempler lorsqu'elle est fixe à l'écran : « Je ne suis pas amoureux non plus du personnage [...] je m'exalte pas devant genre “oh la la la la” ».

4.4.3 Rôle des acrobaties dans l'objectivation de Lara Croft

Krichane (2011) soutient que les acrobaties qu'il est possible de faire réaliser à Lara dans les jeux avant 2013⁶¹ participent à son objectivation. Néanmoins, pour les fans interrogé·e·s, elles n'incitent pas à contempler le corps de Lara. En effet, les participant·e·s font effectuer ces diverses acrobaties au personnage simplement parce qu'elles sont amusantes, pratiques ou encore impressionnantes (voir Annexe I). Carlie souligne qu'utiliser les acrobaties « c'était moins plate que juste courir ». Pour Connor, Kyra, Libby et Rowan, les acrobaties revêtent un côté utile puisqu'elles servent d'une part de « moyen de locomotion » (Rowan), notamment pour faire avancer Lara plus rapidement (Connor, Kyra), et, d'autre part, elles permettent d'éviter certains pièges (Kyra). Nate, toutefois, souligne qu'elles ne sont pas pratiques, principalement celles utilisées lorsque Lara se hisse sur une corniche parce qu'elles sont « lentes »⁶². Ce qu'il retient de ses prouesses physiques, c'est surtout ce « qu'elle était capable de faire en termes de saut pour s'agripper à des choses, escalader ». Kasu et Benji mentionnent tous les deux s'intéresser à la gymnastique – une discipline qu'ils aiment regarder aux Olympiques – et être impressionnés par les habiletés des athlètes, ce qu'ils retrouvent un peu dans *Tomb Raider* lorsque Lara fait certains mouvements d'adresse : « [...] forcément la gym qu'elle faisait c'était *full* impressionnant parce que c'était pas vrai [donc] on s'entend que c'était les meilleures acrobaties *ever* » (Kasu). Éric, Libby et Rowan trouvent les acrobaties dans *Tomb Raider* « cool » et c'est pourquoi il·elle·s les apprécient. Rowan rapporte avoir « adoré » les plonges que pouvait faire Lara « simplement parce que c'était un petit peu le saut de l'ange d'*Assassin's Creed* avant l'heure »⁶³. Éric ajoute que les acrobaties participent à rendre Lara « plus cool » et inaccessible :

⁶¹ À partir de 2013, les acrobaties ne font plus partie du répertoire d'action de Lara Croft.

⁶² Pour voir un exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=sKzkNBNDH0>

⁶³ Pour voir un exemple du saut de l'ange dans *Tomb Raider* : <https://www.youtube.com/watch?v=XC1142n9Fiw>

[...] on est vraiment dans le côté où Lara Croft n'est pas accessible. Elle est vraiment une *warrior*, une *Avenger*, une athlète, en fait, et donc c'est chouette de pouvoir lui faire faire des pirouettes [...]

Pour Kasu, les acrobaties faisaient carrément partie du plaisir de jouer à *Tomb Raider*. C'est entre autres cet élément qui l'a « accroché » dans les jeux et qui l'a incité à y rejouer ; il pouvait se promener dans l'environnement de jeu seulement pour faire réaliser diverses acrobaties à Lara (voir Annexe I). Pour Effie, effectuer les acrobaties en tant que Lara lui permet d'assouvir un désir qu'elle ne peut réaliser dans la réalité : « Je pense que c'est un fantasme, c'est-à-dire que j'aimerais bien être aussi souple et aussi agile, mais je n'ai jamais eu l'opportunité de faire de la gymnastique [...] ».

D'ailleurs, c'est une fonctionnalité dont s'ennuient plusieurs répondant·e·s (10/13) dans les nouvelles itérations de *Tomb Raider* (2013-2018), même s'il·elle·s reconnaissent que cela se prête mieux au ton de ces jeux qui se veulent plus réalistes. Benji reconnaît que les acrobaties participaient peut-être à la sexualisation de Lara, mais précise que hormis sa poitrine, « elle avait, en général, un corps d'athlète ». Il trouve d'ailleurs cela dommage que l'aspect athlétique ne soit pas dans les plus récents jeux même si, pour lui, cela ne « changeait pas grand-chose au niveau du *gameplay* ». En outre, pour certain·e·s, l'absence d'acrobaties rendent les jeux « ennuyants » (Éric) ou encore, « moins *challengeant* » (Effie). Il semble donc que cette possibilité ait été particulièrement appréciée par nos participant·e·s, mais pas pour les raisons énoncées dans la littérature.

4.4.4 Regard des participant·e·s sur Lara Croft

Lorsque le regard des répondant·e·s se pose sur Lara, les émotions et perceptions que cela suscite sont plutôt différentes. Quoi qu'il en soit personne ne semble la soumettre à un regard voyeur et la contempler en tant qu'objet de désir. Benji et Carlie ne peuvent s'empêcher de s'arrêter sur son physique, mais d'une façon un peu critique. Ainsi, à chaque fois que Benji rejoue à un ancien *Tomb Raider* (avant 2013), il se dit : « mon dieu, elle a vraiment des gros seins ». Dans le même sens, pour Carlie, l'ancienne Lara Croft revêt un côté humoristique : « [...] quand je vois le vieux modèle de Lara, ça me fait rire un peu. Il y a un côté humoristique, je trouve ça drôle ». Néanmoins, le regard qu'elle pose sur elle est également empreint de nostalgie : « en même temps, ça se mélange à une espèce de bienveillance de comme la nostalgie de mon enfance. Ça me rappelle des

souvenirs ». Ce sentiment de bienveillance, Nate et Pixie Blue le ressentent aussi, mais il s'exprime à travers le désir de ne pas voir le personnage se blesser ou mourir (voir Annexe I). Nate parle plutôt de « compassion » et Pixie Blue, d'« attachement » au personnage.

Donovan souligne que si l'on s'arrête juste au physique de Lara, « on voit une belle femme », mais que ce n'est pas uniquement cet aspect du personnage qu'exploite le jeu :

Si on se base juste, si on dit qu'on pense pas au-delà, on pense pas à son *background*, on pense pas à ce que le jeu essaie de transmettre. Si on regarde juste physiquement, on regarde Lara, on voit une belle femme. Puis, peut-être une femme qui est *empowered* par son *background* d'aventurière et par les tâches qu'elle entreprend, par les actions qu'elle entreprend.

En ce sens, en regardant Lara Croft et en se mettant dans sa peau, Kyra ressent de l'assurance. Pour Nate et Taylor, regarder Lara suscite un désir d'exploration : « j'ai envie d'aller dans le jeu et de parcourir l'aventure avec elle » (Taylor).

Nate parle aussi d'un sentiment de familiarité envers le personnage ; sentiment que partage également Effie qui mentionne avoir « une proximité avec le personnage ». Elle parle même de Lara comme d'une amie :

Pour moi, c'est une vieille copine, Lara. Donc, c'est ma meilleure pote entre guillemets. C'est la constante de ma vie depuis plus de 20 ans maintenant, donc c'est une proximité avec le personnage. Un *Tomb Raider*, même s'il est moins bon qu'un autre jeu, ce sera toujours un *Tomb Raider*. (Effie)

Carlie et Libby font des observations plus techniques sur Lara en remarquant les détails ou les changements apportés au personnage. Libby parle « d'observation factuelle » pour voir l'animation du personnage ainsi que les effets de l'environnement sur celui-ci et leurs changements (voir Annexe I). Toutefois, ce regard technique, Carlie le pose uniquement sur la nouvelle version de Lara (à partir de 2013) dont elle apprécie particulièrement l'attention qui a été portée aux détails (voir Annexe I). Lorsque Lara sort de l'eau dans *Shadow of the Tomb Raider* (2018), par exemple, ses cheveux sont mouillés et elle essore sa queue de cheval, ce qui, pour Carlie, est plus réaliste que dans les anciens jeux. Essorer ses cheveux, c'est la première chose qu'elle-même ferait en sortant de l'eau. C'est donc son appréciation esthétique du travail des personnes attitrées au développement du jeu qui prédomine quand elle voit Lara. Elle se dit que « c'est bien pensé ».

Pour Rowan et Kasu, Lara est au second plan lorsqu'ils jouent. Kasu mentionne se concentrer davantage sur l'action et s'immerger dans l'environnement du jeu. Or, pour lui, Lara « est consistante » avec l'univers des jeux *Tomb Raider* et ne « détonne pas ». Il porte plus d'attention à Lara lorsqu'il y a un changement dans son apparence, lorsqu'elle se recouvre de boue, par exemple, puisque c'est, selon lui, « choquant un peu » et « différent ». Rowan, qui apprécie Lara sans plus, n'a « pas spécialement de pensée particulièrement positive ou négative » lorsqu'il voit Lara à l'écran.

4.4.5 Impact de l'apparence du personnage sur l'expérience de jeu

Différents éléments de Lara Croft viennent influencer l'expérience de jeu des participant·e·s lorsqu'il·elle·s incarnent l'illustre archéologue à travers les jeux *Tomb Raider*.

Benji reconnaît qu'à force de jouer à un jeu, on s'habitue au personnage de façon à « ne plus le voir tant que ça ». Toutefois, il se rappelle que son expérience de jeu dans *Tomb Raider II* (1997) fut entravée par l'immobilisation de la caméra sur la poitrine de Lara l'empêchant de bien voir l'environnement autour d'elle (voir Annexe I). Il ajoute que « dans ces moments-là, c'est impossible d'ignorer le personnage et le fait qu'il soit sexualisé ». Pour Connor, c'est l'apparence de Lara, surtout dans les premiers jeux où son physique est très polygonal, qui confronte à l'artificialité du personnage :

[...] on dit “elle n'est pas réelle”. [...] Enfin, ce n'est pas possible concrètement, les seins triangulaires, mis à part Madonna. Ça nous rappelle, d'un point de vue graphique, qu'elle ne peut pas exister.

Néanmoins, Pixie Blue mentionne que Lara Croft n'aurait peut-être pas eu l'impact qu'elle a eu sur la culture vidéoludique si elle « n'avait pas été créée comme ça ». Dans le même ordre d'idée, Carlie mentionne que son apparence un peu clichée « d'héroïne sexy » attire l'attention. Elle se souvient d'ailleurs que, quand elle était enfant et ne connaissait pas le titre du jeu, elle disait « jouer à la petite madame » : « je remarquais ça quand même comparé à d'autres jeux. C'est vraiment la protagoniste qui attirait mon attention ».

Donovan mentionne qu'« en tant qu'homme hétérosexuel, jouer avec un personnage qui est attirant physiquement, d'autant plus du sexe opposé, c'est sûr que ça donne envie de jouer ». Effie souligne

aussi qu'elle serait probablement moins encline à jouer avec un personnage moins attirant. Elle préfère incarner un personnage comme Lara Croft qui correspond à un idéal :

Je préfère jouer un personnage qui, comme elle, est une femme à laquelle on a envie de ressembler plutôt qu'une femme qui ne prend pas soin d'elle [...] Un personnage moins attirant, c'est sûr que ça aurait été moins sympa [...]

Pour Éric, c'est justement ce côté inaccessible du personnage qui rend les jeux intéressants à jouer : « En fait, elle a tellement une mentalité et un physique atypiques que quand on joue c'est toujours plaisant parce qu'on ne rencontre pas des personnes comme ça tous les quatre matins ». Ce sont ses caractéristiques surhumaines qui permettent de se soustraire à la vie quotidienne en jouant à *Tomb Raider* :

[...] c'est plaisant d'avoir ce physique et ce mental parce que ça nous change et ça nous fait nous évader parce que le jeu vidéo aussi c'est ça. Le jeu vidéo ce n'est pas fait pour avoir la caissière de *Walmart* à côté [...] Ce n'est pas un simulateur de vie réelle quoi. Donc ça fait du bien d'avoir ce côté un peu trop inaccessible finalement parce que c'est un jeu vidéo [...] (Éric)

La façon dont la poitrine de Lara bouge selon le mouvement qu'elle effectue et la tenue qu'elle porte dans *Tomb Raider Underworld* (2008) fait par ailleurs rire Benji qui dit trouver ça « niaisieux » (voir Annexe I). Pour Nate, certaines tenues qu'il est possible de faire porter à Lara dans certains jeux ne concordent pas avec l'univers de *Tomb Raider* : « En fait, justement ça vient affecter le *feeling* qu'on a quand on joue et c'est frustrant je trouve. Ça nous sort de la fantaisie et de la réalité que le jeu a à donner en fait ». Puisqu'il n'est pas réaliste d'explorer une caverne en bikini, cela « [le] frustrerait » de la voir dans cette tenue. Dans le même sens, Pixie Blue n'apprécie pas particulièrement cette possibilité et juge que cela n'a pas sa place dans les jeux : « [...] les histoires de maillots de bain, j'avoue que je ne trouve pas ça pertinent dans le jeu ».

Pour Carlie, qui ne s'immerge pas grandement dans le jeu, « un costume un peu ridicule qui *fit* pas » ne gâche pas son expérience de jeu, car elle « aime vraiment ça changer le *outfit* de Lara Croft ». Elle se rappelle la « combinaison-pantalon » dans *Tomb Raider : Anniversary* (2007) qui était particulièrement moulante (voir Figure 1.3) ou encore, la version *Tomb Raider II* (1997) de Lara Croft qui est disponible dans *Shadow of the Tomb Raider* :

[...] dans *Shadow of the Tomb Raider*, j'aime vraiment ça le modèle de l'ancienne Lara Croft parce que j'aime... il y a la valeur nostalgique. Aussi de voir la juxtaposition du

personnage avec 4 polygones – j'exagère – versus l'environnement *full* détaillé, je trouve ça quand même le *fun* [...] »

Si, pour certain·e·s, le physique de Lara Croft exerce un certain impact – positif ou négatif – sur leur expérience de jeu, pour d'autres son apparence a eu une moindre influence.

Ainsi, Nate était trop jeune quand il a commencé à jouer à *Tomb Raider* pour remarquer le physique de Lara :

[...] ayant commencé la série tellement jeune, son apparence pour moi n'avait pas d'importance. En rétrospective, je la compare un peu à une poupée, mais à l'époque, c'était plus un *catalyst* pour me mettre dans sa peau en fait.

Pixie Blue reconnaît que les attributs physiques de Lara sont notables, mais, pour elle, ce n'est pas ce qui importe chez le personnage. De la même façon, Carlie souligne avoir un attachement pour la franchise *Tomb Raider* et Lara Croft malgré les clichés qu'elles comportent :

[...] ça ne me donne pas une perception négative non plus. Je pense pas nécessairement que c'est antiféministe ou *whatever*. Je trouve juste qu'avec un regard d'aujourd'hui, c'est un peu un cliché *lazy* que je vois, mais c'est plus drôle qu'autre chose pour moi rétrospectivement.

Rowan note que même si Lara était hypersexualisée dans les anciens jeux (1996-2008), cela n'avait pas d'incidence sur les mécaniques de jeu parce qu'elle a toujours été présentée comme forte et capable.

Même si c'était une femme avec un corps idéalisé de l'époque, tout fin, je ne me souviens pas qu'elle était particulièrement présentée comme faible. Elle était toujours très capable de tout. Que ce soit en phase de plateforme ou en phase de combat, elle était toujours représentée quand même comme quelqu'un de fort et physiquement puissant. Donc, l'allure qu'elle avait ne m'influçait pas spécialement. Enfin, ce n'est pas parce qu'elle était présentée comme femme fatale qu'elle était limitée par cette image dans le *gameplay*. Je n'en ai pas ce souvenir.

Rowan admet tout de même avoir plus tendance à jouer en mode furtif [*stealth*] à *Shadow of the Tomb Raider* (2018) comparativement à lorsqu'il joue à *Uncharted* (voir Annexe I). Il ne sait pas si cela est dû à la différence entre Lara Croft, qui est plus menue que Nathan Drake ou si c'est parce qu'il a l'impression que les combats à armes à feu sont plus difficiles dans *Tomb Raider* ou que la vision de Lara en mode camouflage encourage plus ce type de jeu :

Mais c'est possible que le fait que j'ai cette image de Lara Croft commando qui se maquille, qui se [couvre] de boue ou des choses comme ça, ça me donne plus envie de jouer *stealth* et j'ai envie peut-être de *roleplay* un petit peu cette image.

Pour Kasu, l'attitude et la personnalité d'un personnage sont des éléments importants de son expérience de jeu. Il ne s'intéresserait donc pas à un personnage qui a une attitude déplaisante, ce qui n'est pas le cas selon lui de Lara Croft. Au contraire, il mentionne que ses répliques sont « drôles » et « pertinentes », ce qui rend cela « le *fun* à écouter ». Dans le même ordre d'idées, Libby évoque, à l'idée d'incarner Lara, que c'est « [...] quand même cool d'être fort, d'être compétent, de faire des choses ». Selon Nate, la personnalité de Lara donne aussi envie de sillonner l'environnement de jeu et se « mettre à sa place dans la jungle ou à l'endroit où elle explore ». Le côté aventurier de Lara Croft attire également l'attention de Donovan, mais il indique que « tous les jeux d'aventure résonnent avec [lui] [...] dû à son *background* personnel ».

4.4.6 Nouvelle Lara, nouvelle expérience de jeu

Avec la réimagination, à partir de 2013, du personnage de Lara Croft dans les nouvelles itérations de *Tomb Raider* qui mettent en scène une Lara aux proportions plus réalistes, mais aussi plus jeune, plus vulnérable et inexpérimentée, l'expérience de jeu des participant·e·s fut modifiée.

Benji rapporte avoir vécu une dissonance ludonarrative⁶⁴ en jouant aux nouveaux *Tomb Raider*, particulièrement celui de 2013 où Lara est censée être vulnérable et n'avoir jamais tué, mais enchaîne les tueries au fil du jeu :

[...] pour moi, c'est là qu'il y avait cette dissonance, au sens où je trouvais que ça ne tenait pas debout et on ne voyait pas la progression [entre] tuer une personne puis vomir et pleurer [et] tuer plein de monde [sans aucune réaction].

Il ajoute qu'au-delà des morts qui s'accumulent, les compétences que Lara acquiert au fil du jeu sont « *gore* », ce qui fait en sorte qu'elle « devient vraiment comme une tueuse professionnelle ».

Pour Nate, la vulnérabilité de Lara dans les *reboots* « nous met dans un état d'esprit qui est différent de l'exploration ou de la découverte ; c'est beaucoup plus la survie, c'est l'apprentissage à tout prix ». Le fait que c'est dorénavant une « héroïne qui est complètement à découvert

⁶⁴ Contradiction entre le récit et les mécaniques de jeu (Kuznetsova, 2017).

émotionnellement » et qui est présentée de manière « plus humaine » donne encore plus envie de découvrir son histoire personnelle et permet de s'attacher au personnage. Cette idée, Kasu la partage également. En effet, il mentionne que la nouvelle Lara est « plus réaliste » :

[...] c'est moins une icône je dirais, c'est moins quelqu'un d'impressionnant et un superhéros, mais ça reste un personnage peut-être plus attachant, même si moins divertissant.

Taylor souligne le réalisme graphique du personnage qui rendait son expérience de jeu plus agréable sans pour autant constater un plus grand impact :

[...] le fait qu'on voit ses vêtements changer au fur et à mesure, qu'on voit ses blessures qui apparaissent, quand elle trouvait de l'équipement on le voyait sur elle contrairement aux anciens. C'était plus agréable à regarder, ça se fondait mieux avec le décor aussi qui était très beau, mais après ça n'a pas changé plus que ça [mon expérience].

Selon Éric, l'apparence et la personnalité de Lara dans les nouveaux *Tomb Raider* permettent mieux de s'identifier à elle, mais « ce n'est pas du tout Lara Croft » car elle ressemble désormais au commun des mortels. Dans les *reboots*, « l'expérience de jeu c'est plus comme un simulateur où on arrive peut-être à s'ancrer dedans » (Éric). Connor indique également être « plus immergé » dans les récents *Tomb Raider* : « En fait, on entre beaucoup mieux dans le jeu. On est plus avec elle [...] ». Libby souligne également que la voix *off* de Lara pendant les phases de jeu permet de se renseigner sur le récit et la personnalité de Lara sans pour autant rompre l'immersion. Elle ajoute qu'à travers la voix hors champ, Lara exprime souvent du regret ou de l'inquiétude, ce qui permet d'en apprendre un peu plus sur son tempérament.

4.4.7 Identification au personnage de Lara Croft

La façon dont les participant·e·s s'identifient à Lara Croft varie ; certain·e·s vont se projeter dans la peau du personnage alors que d'autres ont plus l'impression de l'accompagner, de reconnaître Lara comme distincte, voire complètement détachée d'eux et elles.

Donovan, Effie, Éric, Kasu, Libby et Nate mentionnent se projeter dans la peau de Lara Croft lorsqu'il·elle·s jouent à *Tomb Raider* : « dans le jeu, tu te sens comme toi, mais comme si t'avais des super pouvoirs » (Kasu). Nate désire « ressentir des choses à sa place » lorsqu'il incarne l'héroïne. Donovan et Effie s'investissent beaucoup dans les jeux en général, ce qui fait qu'il·elle·s

ont tendance à se projeter dans les personnages vidéoludiques, particulièrement celui de *Tomb Raider* pour Effie qui est « fan depuis longtemps ».

Donc, j'ai une forte identification : quand on est dans un endroit où on est censé avoir peur, j'ai peur. Je m'investis, je m'investis pas mal. Ça me prend complètement aux tripes donc c'est une vraie expérience pour moi. (Effie)

Elle nuance toutefois son propos en précisant qu'elle se projette surtout dans le personnage lors des moments de stress ou de tension alors qu'elle prend une certaine distance lors de séquences plus émotives puisqu'elle trouve que la transposition des émotions sur un personnage vidéoludique n'est pas toujours réussie.

[...] je trouve que souvent le rendu des émotions sur un visage, en tout cas dans les jeux vidéo, c'est un peu compliqué pour se projeter, parce que c'est toujours un peu dur d'être vraiment proche de l'humain.

Pour Nate, cela ne semble pas poser problème. En effet, il se remémore une scène d'*Anniversary* (2007) où Lara se retrouve face à une réplique d'elle-même [*doppelgänger*] : « je me suis vraiment mis dans sa peau et je me disais genre “OK, c'est vraiment étrange” ». Il évoque également « avoir de l'empathie » et « avoir envie que ça se passe bien pour le personnage » ; il parle même d'une « relation de complicité ». Donovan mentionne ne pas nécessairement ressentir les émotions d'un personnage de jeu vidéo, mais plutôt « avoir de l'empathie et de la compassion pour les événements qui se passent dans le jeu quand ce sont des morts, des choses comme ça ». Nate indique que la voix *off* favorise la projection dans le personnage :

Il y a des moments où tu arrives dans des sections puis elle va faire des réflexions à haute voix [...] Tu l'entends peu dans les moments qui ne sont pas des cinématiques, sauf évidemment quand tu l'entends se blesser ou encore... Ça ramène beaucoup à l'expérience personnelle. On se met beaucoup plus dans le personnage.

Puisqu'il se met dans la peau de Lara, Nate « la voit moins » lorsqu'il joue. Pour lui, le fait que, dans les anciens *Tomb Raider* (1996-2008), la personnalité de Lara soit moins dévoilée fait en sorte qu'il peut plus facilement se mettre à sa place. Même si Éric se projette dans la peau de Lara lorsqu'il joue à *Tomb Raider*, il ne ressent pas les mêmes émotions qu'elle parce qu'elle est « trop inaccessible [et] donc, on joue à un jeu où on s'évade, on rêve ». De la même façon, Libby indique être « complètement détachée » des émotions de Lara malgré qu'elle se projette dans le personnage en jeu.

Benji, Connor, Pixie Blue et Rowan disent plutôt accompagner Lara dans ses aventures. Pixie Blue résume la relation qu'elle entretient avec Lara ainsi :

Je ne m'identifie pas non plus à elle, dans le sens où je joue avec mon personnage, c'est elle qui vit les aventures et c'est chouette parce qu'elle nous amène avec elle.

Pixie Blue est « attachée à elle » et a « envie de la voir survivre ». Elle ne va « pas forcément ressentir ce que [Lara] ressent » parce que « les développeurs ont fait en sorte de pas trop non plus révéler ses sentiments ». Benji maintient une « certaine distanciation » par rapport au personnage notamment à certains moments où il peut s'emporter contre Lara, par exemple lorsqu'elle meurt ou n'effectue pas la bonne action.

[...] je ne me considère pas comme Lara Croft parce que même quand elle meurt, je suis comme « ah elle est conne » et des affaires de même. Je deviens frustré contre le jeu, mais je suis frustré contre elle aussi parce que c'est moi qui n'a pas pesé sur le bouton, mais des fois je suis comme « c'est elle qui a pas agrippé le truc ».

Néanmoins, il mentionne parfois ressentir ou du moins partager certaines émotions de Lara – particulièrement les émotions positives – mais pas tout le temps au même niveau qu'elle.

[...] quand elle trouve un trésor pis qu'elle dit « hmm hmm » ou peu importe, il y a peut-être une certaine excitation que moi aussi je ressens. Sûrement pas autant qu'elle, en fait, pas autant qu'elle c'est sûr. Mais, le fait d'accomplir quelque chose et d'être impressionné par les décors quand on arrive quelque part où c'est gigantesque et où il y a une chute d'eau, je pense que je le vis moi aussi comme elle.

Alors qu'il a « l'impression de ne pas être suffisamment attaché au récit » pour ressentir ses sentiments plus négatifs. Benji se souvient du triste moment, dans *Legend* (2006), où Lara retrouve sa mère, mais lors duquel Benji n'a ressenti aucune tristesse. Connor préserve également une certaine distance vis-à-vis le personnage parce qu'il est conscient que sans Lara, il ne pourrait pas jouer : « [...] on joue ensemble parce qu'au final si elle meurt, je ne peux pas jouer. [...] ». Il ajoute : « il faut aussi qu'elle fasse ce que je dis, parce que si je dis d'aller à droite et qu'elle va à gauche, quelque chose ne va pas ». Rowan accompagne Lara puisqu'il n'est pas totalement investi dans le personnage. Il souligne donc « aider Lara à atteindre son objectif », mais n'a pas l'impression d'« être Lara ».

La relation avec Lara Croft que construit Taylor oscille entre la projection et l'accompagnement. Par moment, elle ressent les mêmes émotions que Lara : « [...] je me tape des coups de stress

comme si j'étais elle quand il se passe quelque chose et je me mets de la pression comme si je vivais l'action avec elle ». Toutefois, une certaine distance se crée quelquefois avec le personnage lorsque Taylor prend conscience que Lara est distincte d'elle-même : « [...] des fois je lui parle, quand elle n'y arrive pas, je l'engueule, même si la fautive c'est moi [...] ». Elle ajoute avoir plus tendance à ressentir les mêmes émotions que Lara dans les anciens *Tomb Raider* parce qu'ils étaient « plus complexes » :

[...] forcément, on s'investissait plus, on s'imprégnait plus du personnage parce qu'on avait beaucoup plus de mystères à résoudre, beaucoup plus d'énigmes, beaucoup plus de, comment dire, d'action quand elle devait sauter d'un cube à un autre alors que ça s'écroulait et qu'il y avait de la lave en dessous. Enfin, ça nous mettait beaucoup plus de pression donc on s'investissait plus dans le jeu.

Kyra se met dans la peau de Lara lorsqu'elle joue à un nouveau *Tomb Raider* « parce qu'[elle] découvre l'environnement », mais après avoir rejoué plusieurs fois, Lara lui sert davantage d'outil pour naviguer dans l'univers du jeu. Elle souligne également vouloir protéger le personnage :

[...] il y avait des moments où je refusais de la forcer à aller dans des pièges et tout parce que je me disais « *ouch* ». Si je fais ça, moi j'avais l'impression de le ressentir, un truc comme ça, bon j'étais enfant, mais vraiment moi ça me faisait mal de vraiment, comment dirais-je, de la faire souffrir comme ça.

Même si, aujourd'hui, Kyra trouve les morts de Lara dans les anciens jeux plutôt « drôles », elle dit que « c'est quand même un personnage qu'[elle] aime beaucoup [et] donc, vouloir y faire attention ».

Pour Carlie, Lara Croft est plutôt une marionnette qu'elle manipule afin de sillonner l'environnement du jeu. Elle ne peut pas oublier la présence de Lara et se projeter en elle puisque la perspective est à la troisième personne. Elle lui veut toutefois du bien et cherche à éviter sa mort à travers le jeu, quoique, lorsqu'elle était enfant, elle prenait « un malin plaisir à la tuer de toutes les façons possible »⁶⁵. Son absence d'attachement au personnage faisait peut-être en sorte qu'elle « n'avai[t] aucun sentiment de tristesse quand elle meurt ». Les proportions irréalistes de Lara, faisant du personnage une « caricature », l'empêchait aussi « d'aller dans une profondeur émotionnelle ». En outre, elle caractérise Lara d'idéal et d'« *aspirationnel* » ; « un type particulier *british* de femme *witty*, *smart* et athlétique ».

⁶⁵ Notons qu'à l'époque des premiers *Tomb Raider*, les morts de Lara étaient beaucoup moins brutales que dans la dernière trilogie. Lara ressemblait davantage à une poupée désarticulée qui s'effondre.

Le fait que Lara est « plus un idéal qu'une personne » empêche Carlie de s'identifier au personnage qu'elle qualifie même de *Mary Sue*⁶⁶ : « c'est une fille *full* riche qui est allée faire des études *full fancy*, qui a plein de talents que je n'ai pas. Je pense que ça, pour moi, ça empêche de rentrer [dans le personnage] ». Le fait que *Tomb Raider* soit orienté davantage autour de l'action et que la trame narrative est, « cliché » et « prévisible » nuisent également à son engagement narratif dans le jeu : « il n'y a pas d'investissement émotionnel parce que je ne me demande pas qu'est-ce qui va se passer et je n'ai pas de questions ; je sais à quoi m'attendre ». Cette expérience de jeu diffère de celle que Carlie a vécu dans *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) où les choix qui s'offraient à elle faisaient en sorte qu'elle a « vraiment embarquée émotionnellement dans l'histoire » bien qu'elle soit « très différente de Geralt [le protagoniste] » (voir Annexe I). Kasu vit aussi une sorte de détachement envers Lara, mais uniquement pendant les cinématiques où les joueur·se·s n'ont plus le contrôle du personnage.

Le processus d'identification au personnage de Lara Croft diffère donc entre les participant·e·s. Reste à voir si la relation qu'il·elle·s entretiennent avec Lara Croft a évolué au fil des jeux en raison des transformations que le personnage a subies.

4.4.5 Nouvelle Lara, nouvelle relation d'identification

Le fait que Lara Croft soit, depuis 2013, présentée de manière « plus humaine » (Nate) vient modifier la relation de certain·e·s répondant·e·s avec l'héroïne. Pour Effie, cela favorise une proximité émotionnelle avec le personnage :

[...] il y a plus de proximité parce qu'ils ont fait un personnage qui est plus proche d'un être humain normal, entre guillemets, et moins proche d'un but inaccessible ou du personnage assez simpliste des anciennes moutures, assez caricaturale dans le fait qu'elle soit hyper forte, qu'elle n'ait peur de rien, etc. Il y a plus de proximité émotionnelle avec la nouvelle Lara. Avec l'ancienne, c'était vraiment elle était sur le piédestal, entre guillemets, et puis on suivait quoi.

La vulnérabilité de Lara a aussi fait en sorte que Connor s'est « senti beaucoup plus proche d'elle » et « un petit peu comme Lara ». En effet, Connor fait des liens entre les expériences vécues par Lara dans le jeu et sa propre vie, ce qui fait qu'il arrive à s'identifier à ce qu'elle vit. À l'instar de

⁶⁶ Tirant ses origines de la *fanfiction*, la figure de *Mary Sue* désigne « un personnage, généralement surpuissant ou trop parfait, censé représenter l'auteur dans la fiction. » (Barnabé, 2017, p. 449)

Lara dans *Shadow of the Tomb Raider* (2018), par exemple, il a parfois l'impression de « détruire tout ce qu'il touche » :

Voilà comme elle ça lui est arrivé dans le dernier, quand on voit avec l'évolution à chaque fois, en fait, elle a plus mis à mal les situations, elle a plus fait de la merde, qu'elle a réussie, bon à la fin elle réussit toujours, mais voilà. Et donc, des fois ouais je me sens comme elle. Concrètement, j'ai des phases où en fait je vais perdre mon travail, je vais avoir des problèmes de relation avec les gens, du coup c'est de la destruction.

Nate souligne que la série *Tomb Raider* est passée d'un « héros qui est cryptique » à une « héroïne qui est complètement à découvert émotionnellement », ce qui l'amène à ressentir « beaucoup plus d'empathie » pour elle. Le travail narratif autour du personnage de Lara Croft amène Carlie à davantage l'apprécier, mais également à être plus critique envers cette nouvelle version contrairement aux versions précédentes.

[...] j'ai plus d'*expectations* parce qu'avant j'étais comme « OK c'est juste comme un héros générique » tu sais, gros muscle, mais dans son cas c'est plus comme d'autres idéaux, beauté plus féminine, mais c'est un espèce de *place holder*, ça aurait pu être n'importe qui ou n'importe quoi quasiment. Mais, dans les nouveaux j'ai plus cet attachement. On dirait que j'ai plus d'attentes peut-être aussi par rapport à ce qu'elle pourrait être parce que je vois qu'il y a beaucoup de potentiel [...]

La plus grande perceptibilité des émotions de Lara ainsi que le fait de la voir souffrir confèrent à Kasu un « sentiment plus protecteur » envers elle. Il ajoute que les cris lorsqu'elle se blesse « sont assez percutants », ce qui favorise l'identification au personnage. Il se rappelle une scène dans *Tomb Raider* (2013) où Lara cautérise une de ses blessures : « ça l'air de faire mal et tu peux quand même t'identifier avec la douleur »⁶⁷. De manière plus générale, Connor est plus immergé dans les derniers *Tomb Raider*, notamment grâce au contrôle plus fluide de la caméra comparativement aux anciens jeux, ce qui permet de « voir tout ce qu'il y a autour comme si, en fait, [Lara] tournait la tête ».

Néanmoins, pour Nate, le fait que la personnalité de Lara soit plus développée et dévoilée dans les derniers opus fait en sorte qu'au lieu de se projeter dans le personnage, il se perçoit davantage comme un coéquipier qui l'accompagne.

⁶⁷ Pour voir la scène en question : https://www.youtube.com/watch?v=IE_FoFMWMy8

Elle va avoir ses propres sentiments, elle va avoir ses propres réactions et opinions. Ça donne plus envie de dire « ah OK, je ne vois pas ça de la même manière parce que je ne suis pas toi, mais laisse-moi vivre cette aventure-là avec toi » [...]

Dans les moments où Lara tombe, par exemple, Nate a « envie de tendre la main vers elle pour la ramener ». Contrairement aux anciens jeux où Lara était plus effacée, l'héroïne a désormais une plus grande « visibilité » et de « présence à l'écran, parce qu'on a l'impression d'avoir devant nous un peu un bagage, quelqu'un qui a du vécu, mais, en même temps, qui n'en a pas tant que ça [...] ».

Bien que Carlie trouve cette nouvelle Lara « plus attachante » et reconnaît le travail effectué pour lui attribuer certains défauts, elle la trouve « encore trop Mary Sue » (voir Annexe I) pour s'identifier à elle. Cette absence de failles chez Lara fait également en sorte que Rowan se sent moins connecté avec le personnage et s'identifie moins à ce qu'elle vit :

[...] quelqu'un qui est tout le temps courageux, presque face à toutes les situations, ça fait que je peux moins me connecter. Je l'apprécierais moins que quelqu'un qui partage une de mes faiblesses, par exemple. Je n'ai pas trouvé de faiblesse dans Lara à laquelle je pourrais m'identifier. (Rowan)

Même si Carlie ne s'identifie pas à Lara et n'est pas engagée dans le récit, que ce soit dans les anciens jeux ou les nouveaux, elle a « beaucoup de plaisir » quand même puisqu'elle ne joue pas à *Tomb Raider* pour l'histoire. Elle se soucie davantage de sa survie, comparativement à quand elle était enfant, c'est peut-être « dû à [son] âge plus avancé ».

Pour d'autres, la nouvelle Lara encourage plutôt le détachement. Benji est désormais « moins attaché » à Lara Croft dans le jeu de 2013 et perçoit une plus grande distance entre lui et le personnage.

[...] je pense que son histoire est tellement dramatique que c'était peut-être un peu plus difficile pour moi de m'identifier à elle ou d'avoir l'impression de pouvoir y faire quelque chose [...] C'est parce que dans les nouveaux jeux, l'histoire de Lara prend beaucoup plus de place et c'est difficile pour moi d'avoir l'impression que j'ai une place à côté d'elle.

Dans le même sens, Éric souligne que même si Lara est plus réaliste et « plus accessible sentimentalement », il ne parvient pas à se mettre à sa place et à ressentir ses émotions parce que, selon lui, « c'est mal travaillé ». À l'instar de Benji qui a vécu une dissonance ludonarrative dans le jeu de 2013, Éric déplore le manque de transition entre le choc qu'elle vit après avoir abattu une

personne pour la première fois et l'absence de remise en question lorsqu'elle élimine ses ennemis par la suite. Alors qu'avec l'ancienne Lara, il pouvait « rêver [et] sortir de son monde », ce n'est désormais plus possible en raison du « côté beaucoup trop terre-à-terre » du jeu. Taylor trouve, quant à elle, la dernière trilogie « beaucoup trop facile » et « vide », bien que réussie d'un point de vue esthétique, ce qui l'empêche de se projeter dans le personnage : « Maintenant, on peut à la limite jouer tout en discutant avec quelqu'un à côté donc, forcément, ça m'a moins impacté ». Elle a d'ailleurs plus « accroché aux personnages de *The Last of Us* qui [l']ont plus touchée qu'au [personnage du] nouveau *Tomb Raider* ».

La relation que construisent Donovan, Libby et Rowan avec le personnage de Lara Croft n'a pas changé entre les différents jeux. Donovan et Libby se projettent toujours dans le personnage alors que Rowan l'accompagne. Rowan mentionne être davantage engagé envers l'histoire du jeu qu'envers Lara. Ainsi, à la fin de *Shadow of the Tomb Raider* (2018), il voulait savoir comment le récit se terminerait, mais était plutôt indifférent au sort de Lara Croft (voir Annexe I). Rowan précise toutefois que, dans la dernière trilogie, les cinématiques de mort « sont tellement brutales » que cela a fait en sorte qu'il ne voulait pas voir Lara mourir. Même si ce n'est pas un personnage qu'il « adore », il « l'apprécie suffisamment » pour ne pas vouloir la voir souffrir.

La réimagination du personnage de Lara Croft dans les plus récents opus a eu une incidence sur la relation d'identification qu'entretiennent certain·e·s participant·e·s avec Lara Croft. Certain·e·s ressentent une plus grande proximité avec la nouvelle Lara et ont plus de facilité à s'identifier à elle, alors que, pour d'autres, une distance envers le personnage s'est installée.

4.4.8 Et si Lara Croft était un homme

La majorité des répondant·e·s (10/13) affirme que leur relation avec le personnage aurait été différente s'il avait été un homme, tel qu'initialement prévu par *Core Design*, le premier studio de développement à nous avoir offert les aventures de la célèbre archéologue.

Benji, Carlie et Taylor mentionnent qu'il·elle·s auraient probablement eu moins d'intérêt pour la franchise *Tomb Raider* si le personnage avait été un homme. Plusieurs font un lien avec les jeux *Uncharted*, dont le protagoniste, Nathan Drake, est souvent décrit comme l'équivalent masculin de Lara Croft. Cette franchise n'a « jamais vraiment intéressé » Benji alors qu'elle « est censée être

similaire à *Tomb Raider* ». Kasu souligne qu'il y a bel et bien des similarités entre Lara Croft et Nathan Drake, mais également « de grosses différences », notamment en ce qui concerne leur manière d'être et les possibilités d'action (par exemple, l'absence d'acrobatie dans *Uncharted*). Nathan Drake n'est pas un personnage qu'affectionne particulièrement Carlie. Bien qu'elle ait joué aux jeux *Uncharted*, elle ne s'intéresse pas suffisamment à Nathan Drake pour aller lire sur lui ou se poser des questions, contrairement à Lara Croft. Même si Taylor a « adoré » les jeux *Uncharted*, elle a moins accroché à la franchise « peut-être parce qu'il y avait un personnage masculin » et ne s'est pas « identifiée à Nathan Drake comme elle a pu s'identifier à Lara lorsqu'elle était petite ». De la même façon, Effie ne s'identifie pas autant aux protagonistes masculins de jeux d'aventure dans le même style que *Tomb Raider* tels que *Prince of Persia* sur la PlayStation 2 (Ubisoft, 2003) et *Uncharted* : « Je n'avais pas l'impression qu'il fallait que je sois comme le personnage ». Pour Kasu et Nate, c'est le côté humoristique chez Nathan Drake – le fait qu'il soit « plus *goofy* » (Kasu) – qui les interpelle moins. Nate s'identifie davantage au « côté émotionnel et la sensibilité » de Lara Croft qui correspondent davantage à ses valeurs. Même si Nathan Drake « peut avoir des émotions », il a tendance à les « cacher derrière des *jokes* », ce qui, pour Nate, relève de l'hypocrisie et vient briser la tension qu'il trouve nécessaire dans le jeu.

Benji, Carlie, Kasu et Kyra révèlent avoir une préférence pour les personnages féminins dans les jeux vidéo. Le plaisir qu'éprouve Benji à jouer avec des héroïnes fait probablement partie des raisons pour lesquelles il « aime Lara ». La faible présence de protagonistes féminins dans les jeux vidéo d'hier et d'aujourd'hui, a contribué et contribue encore au plaisir que prend Carlie à incarner Lara. Lorsqu'elle joue à un jeu vidéo, Kyra recherche, quant à elle, une certaine proximité avec son personnage, ce qu'elle retrouve davantage dans les personnages féminins.

Si le personnage de *Tomb Raider* était un homme, Connor et Libby auraient sans doute eu une certaine attirance envers lui. En tant qu'homme homosexuel, Connor apprécierait voir un personnage masculin séduisant (voir Annexe I). Libby « l'objectifierai[t] probablement un petit peu plus que Lara Croft » : « les scènes où ils sont comme “OK, enlève ton chandail”, je serais plus comme “OK, *let's go*” ». Elle n'a toutefois « aucun intérêt à jouer un personnage qui est nu » même si c'est un personnage masculin.

Kasu et Pixie Blue pensent que leur relation avec un héros masculin dans *Tomb Raider* aurait pu être similaire dépendamment de comment le personnage aurait été construit et amené. Pour Pixie Blue, c'est une question de charisme et de personnalité du personnage. Elle admet cependant qu'en tant que femme, elle le « percevrait différemment » et trouve ça « *cool* », au final, que le personnage féminin soit « imposé ». Selon Kasu, il serait probablement possible de faire une bonne version masculine de Lara Croft, mais cela « dépendrait vraiment du jeu ».

Pour Donovan et Rowan, le fait que le personnage soit un homme n'aurait rien changé à la relation qu'ils entretiennent avec ce dernier. Donovan ne voit pas en quoi la relation qu'il a avec Lara Croft serait différente si le personnage avait été un homme, mais précise que des biais inconscients pourraient être à l'œuvre. Encore une fois, Rowan souligne que l'équivalent masculin de Lara Croft est Nathan Drake et que tout ce qu'il a dit à propos de Lara, il pourrait le dire de Nathan Drake également. Il préfère tout simplement la « légèreté de Nathan Drake » au côté sérieux de Lara, ce qui « n'a rien à voir avec son genre ».

4.4.9 Influence des caractéristiques sociodémographiques sur la relation établie avec Lara Croft

Reste maintenant à voir si le profil sociodémographique des répondant·e·s influence la relation qu'il·elle·s construisent avec le personnage de Lara Croft.

Certain·e·s participant·e·s mentionnent avoir, en général, une préférence pour les personnages féminins dans les jeux vidéo qui pourrait s'expliquer, selon elles et eux, par leur profil sociodémographique : « c'est peut-être parce que je suis moi-même une femme, mais je rentre tout le temps un peu plus... [ou] en tout cas j'aime ça jouer des personnages féminins » (Carlie). Kyra souligne également avoir plus de proximité avec les personnages féminins probablement parce qu'elle-même est une femme. Benji pense que le fait d'être homosexuel l'amène à vouloir davantage incarner des femmes comme protagonistes « peut-être parce qu'il est plus facile pour [lui] de construire une relation avec ces personnages-là ». De la même manière, Kasu estime qu'il y a un lien entre son orientation sexuelle et sa préférence pour les personnages féminins « puisque c'est une affaire plus typiquement gai d'être plus attiré par des personnages féminins », mais il ne sait pas comment cela affecte concrètement sa relation avec Lara Croft et « ne pense pas au fait qu'[il est] gai quand [il] joue ».

Effie et Pixie Blue mentionnent que partager des traits identitaires avec Lara – le fait d’être une femme européenne blanche – les amène à davantage s’identifier à elle : « Il y a physiquement, sociodémographiquement, des caractéristiques qui font que je me sens proche et que j’ai envie d’être comme elle » (Effie) (voir Annexe I pour des extraits supplémentaires). Pour Connor, c’est la proximité entre son âge et celle de l’héroïne qui a une incidence sur la relation qu’il établit avec elle. Puisqu’il est né en 1994 et, elle, en 1996, il a « grandi [et] évolué avec Lara » et la voit en quelque sorte comme sa « petite sœur ». Pour d’autres, c’est le fait de partager des expériences vécues avec Lara, plus que leur profil sociodémographique, qui favorise leur identification au personnage. Voir Lara « douter dans des moments sombres » a aidé Kyra à se projeter dans le personnage :

Par exemple avec le tout dernier jeu [*Shadow of the Tomb Raider*], franchement à un moment je me suis dit « ah tiens un *nervous breakdown*. On aurait dit moi il y a...

Libby indique, quant à elle, comprendre l’héroïne lorsqu’elle subit des avances « malaisantes » : « [...] je suis compréhensive quand elle se fait *cruiser* et que c’est vraiment malaisant. On a toutes été là et c’est plate. J’imagine que je peux plus comprendre ça que quelqu’un à qui ce n’est jamais arrivé ».

Pour certain·e·s, ce sont davantage les traits de personnalité de Lara qui les amènent à apprécier le personnage ou à s’y attacher. La force de Lara et son côté « garçon manqué [tout en restant] féminine » ont fait en sorte que Taylor s’identifie davantage à elle : « ça me rendait plus courageuse et plus forte et j’étais contente d’avoir un personnage féminin qui n’était pas ridicule et nounouille ». C’est l’authenticité de Lara Croft qui « a résonné » avec Nate et a favorisé son attachement.

Donovan, Rowan et Pixie Blue soulignent que leur profil sociodémographique n’a pas d’impact sur leur relation avec Lara Croft. Pour Donovan et Rowan, la relation qu’ils construisent avec des personnages vidéoludiques demeure la même, peu importe leur genre. Rowan soulève d’ailleurs que le genre de Lara n’est pas abordé dans les jeux :

« [...] il n’y a pas de sentiment de *girl power*... Lara Croft fait tout ce qu’elle fait non pas parce que c’est une femme dans un monde d’hommes, mais parce que c’est un individu à part entière [...] »

Par conséquent, il ne pense pas qu'il la percevrait différemment ou que sa relation avec le personnage serait modifiée s'il avait un genre différent. Pour lui, la relation établie avec un personnage relève du type de jeu plutôt que du personnage en lui-même. Ainsi, il accompagne Nathan Drake, ou n'importe quel personnage de jeux similaires à *Tomb Raider*, au même titre qu'il accompagne Lara. S'il apprécie davantage Nathan Drake, c'est dû à « des préférences personnelles qui n'ont rien à voir avec ses caractéristiques [sociodémographiques] ». Dans les jeux de rôle (RPG) où il crée son propre avatar, comme *Skyrim* (Bethesda, 2011), ou encore, les jeux « où il y a plus de possibilités sur les narrations ou sur les choix » tels que *Mass Effect* (BioWare, 2007-2017) et *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007-2015), il a plus tendance à se sentir comme le personnage. Finalement, même si c'est plus facile, pour Pixie Blue, de s'identifier à Lara parce qu'elles partagent des caractéristiques sociodémographiques, cela ne lui « poserait pas problème » si Lara avait été d'origine sud-américaine, comme il était prévu au départ. Quant à Éric, il ne sait pas si différentes origines ethniques auraient un impact sur sa relation avec Lara parce qu'il ne l'a pas vécu.

Certain·e·s répondant·e·s constatent qu'un lien pourrait exister entre leur relation avec Lara Croft et leur profil sociodémographique alors que d'autres n'en voient pas. En effet, pour certain·e·s la relation créée avec Lara – ou plus généralement avec un personnage vidéoludique – s'explique plutôt par des traits de personnalité en commun, des expériences de vie similaires ou encore, le type de jeu.

4.5 Détournements de Lara Croft

Dans la littérature, il est soulevé que les détournements de Lara Croft permettent d'exagérer sa sexualisation (Kennedy, 2002 ; Rehak, 2003), mais également de complexifier le personnage en ne le limitant pas à son érotisme (Mikula, 2003) ou encore, de lui attribuer un potentiel féministe (Schleiner, 2001). Nous nous sommes donc intéressée aux façons dont les fans interrogé·e·s s'approprient le personnage de Lara Croft à travers diverses pratiques de détournements.

4.5.1 Création de contenu autour de Lara Croft

Huit des participant·e·s indiquent créer différents contenus autour de Lara Croft alors que les cinq autres (Benji, Carlie, Donovan, Libby et Rowan) ne s'adonnent pas à cette pratique. Carlie

mentionne toutefois réfléchir à faire un *mod* pour *Tomb Raider II* (1997) afin d'ajouter des éléments de jeu dans le Manoir Croft puisque c'est l'un de ses lieux préférés.

Parmi les répondant·e·s qui s'appliquent à créer des détournements de Lara Croft, la majorité (5/8) réalise des *fanarts*. Pour la plupart, les dessins créés sont souvent des reproductions de Lara Croft qui ne réimaginent ou ne réinterprètent pas le personnage, bien que le style esthétique puisse varier. Ainsi, Kasu a fait un dessin de type *chibi*⁶⁸ ou encore, une version plus sombre et « moins féminine » de Lara à l'annonce du *reboot* de 2013 alors qu'uniquement l'atmosphère « *survival horror* » avait été dévoilée. Effie fait des reproductions « plutôt fidèles » de Lara, mais « dans son propre style artistique ». Elle manque de temps pour coucher sur papier « la vision précise du personnage [qu'elle a] dans [sa] tête » et les différentes mises en scène dans lesquelles elle l'imagine. Un des *fanarts* de Kyra accentue la combativité de Lara en la présentant de dos face à trois antagonistes beaucoup plus grands qu'elle : « c'était pour axer vraiment sur le fait qu'elle était seule contre tous et pour exagérer un petit peu l'aspect menaçant [de ses adversaires] ». Nate s'est adonné uniquement à des reproductions fidèles du personnage pour améliorer ses techniques de dessin : « ça a été clairement pour apprendre à mieux dessiner des personnages donc, c'était beaucoup de déconstruire le personnage et de le refaire en dessin ». Pixie Blue souligne qu'elle s'inspirait des différentes représentations de Lara, que ce soit à travers les bandes dessinées ou les jeux, pour réaliser ses dessins.

Pixie Blue mentionne également écrire des *fanfictions* inspirées de l'univers de *Tomb Raider* et plus particulièrement, de l'opus *Angel of Darkness* (2003). Elle « essaie de rester au maximum sur ce que [Lara] est censée être, en fonction de ce qui transparaît dans les jeux sur son caractère ». Bien qu'il soit inévitable qu'elle ait « une interprétation un peu personnelle » du personnage et, qu'en ce sens, elle doit y « avoir mis [un peu] [sa] patte sans le vouloir », elle « essaie de rester aussi fidèle que possible à ses réactions, à ses anticipations et à ses relations avec les autres personnages ».

Éric apprécie créer des *mods* « pour améliorer [son] expérience de jeu » en changeant, par exemple, les textures des anciens jeux pour les rendre plus compatibles aux standards graphiques et

⁶⁸ Style de dessin de type *manga* dont les personnages sont de petites tailles et mignons.

esthétiques d'aujourd'hui. Il a par exemple retravaillé Lara Croft dans *Tomb Raider: Legend* (2006) en reprenant son ombre à paupières des anciens jeux et en rendant ses yeux plus lumineux, parce qu'autrement il la trouvait « abominable [et] pas belle du tout ». Il apprécie également créer des tenues supplémentaires à Lara puisqu'il travaille dans le domaine de la mode. Néanmoins, il précise être limité par l'application utilisée pour modifier les anciens *Tomb Raider* (« *Texmod* ») qui ne permet pas de créer de la texture, mais seulement de redessiner et d'enlever de la texture. Somme toute, il préfère jouer avec des *mods* que d'en créer par manque de patience.

Voulant incarner Lara Croft, Connor a réalisé un *cosplay*⁶⁹ du personnage inspiré du *reboot* de 2013 : pantalon cargo déchiré par l'usure, arc en bois, bottes de combat (« *rangers* »), chemise, etc. « pour essayer de recréer le côté un petit plus masculin de *Tomb Raider* ». À l'occasion d'une soirée déguisée, Taylor a également opté pour un *cosplay* de Lara Croft, mais basé sur la version cinématographique interprétée par Angelina Jolie parce qu'elle aimait « le côté un peu *bad girl* » du personnage, avec son *t-shirt* gris, pantalon et veste de cuir et parce que ces éléments sont plus faciles à trouver en magasin. Sans avoir réalisé un *cosplay* à proprement parler, Éric s'est inspiré d'une image promotionnelle de *Tomb Raider III* (1998) pour créer une robe dans le cadre de ses études en mode qu'il a lui-même porté lors du défilé étudiant. Il a toutefois été déçu de ne pas pouvoir « faire ce qu'il voulait » et « se maquiller pour ressembler à l'héroïne ».

Les inspirations et les motivations derrière les diverses pratiques de détournements effectuées par les fans interrogé·e·s varient ; pour certain·e·s, elles revêtent un côté utilitaire alors que pour d'autres, elles sont réalisées pour le plaisir. Une constante semble toutefois émerger au niveau du *fanart* ; les participant·e·s qui s'adonnent à cette pratique ont davantage tendance à reproduire fidèlement le personnage de Lara Croft plutôt qu'à le réimaginer ou le réinterpréter.

4.5.2 Consommation de contenu créé par les fans

Parmi les fans interrogé·e·s, huit consomment des contenus créés par les fans alors que les cinq autres n'en consomment pas. Donovan préfère s'en tenir aux œuvres officielles et au travail des studios de développement, donc il suit très peu les créations des fans. Rowan mentionne parfois

⁶⁹ « Loisir consistant à se déguiser en un personnage fictionnel et à l'imiter sur le mode du jeu de rôle. Le terme est un mot-valise composé des termes “costume” et “play”. » (Barnabé, 2017, p. 446)

voir passer des *fanarts* sur le fil d'actualité de ses réseaux sociaux, mais ne pas en rechercher activement. Carlie manifeste quant à elle de l'intérêt pour un *mod* modernisant *Tomb Raider II* qu'elle n'a pas encore téléchargé bien qu'elle précise l'avoir dans ses onglets ouverts. Finalement, Taylor s'intéresse davantage aux adaptations et aux produits dérivés – comme les bandes dessinées, les statuettes, les vêtements, – qu'aux créations des fans.

Encore une fois, la pratique la plus populaire auprès des répondant·e·s est le *fanart*. En effet, cinq des huit participant·e·s consommant des contenus créés par les fans s'intéressent au *fanart*. Connor et Éric n'ont pas de préférence quant à la manière dont est représentée Lara dans ces œuvres, mais accordent de l'importance à leur côté visuel ou encore, à leur esthétisme. Kyra et Effie précisent quant à elles qu'elles n'apprécient pas les *fanarts* qui sexualisent davantage Lara. Si cela n'apporte rien de plus au personnage et que ce n'est pas intéressant, « ce n'est pas la peine » (Kyra). Effie, elle, apprécie davantage les *fanarts* qui mettent en scène le caractère héroïque de Lara à travers les différents environnements qu'elle explore ou dans des scènes d'action où elle manipule des armes. Les *fanarts* de Lara que Kasu consommait provenaient de forums où les personnes « étaient des fans » et donc, ce n'était « pas juste des personnes qui étaient là pour voir ses seins ». Ces *fanarts* étaient « *accurate* » et « ils représentaient le personnage qu'il voyait dans le jeu vidéo : c'était Lara dans un décor, qui interagissait avec le décor ; c'était axé sur Lara ». Cela n'était « pas objectivant », mais plutôt « bien amené ». Lorsque Lara est transposée au monde concret, comme dans le cas de *cosplay*, explique Kasu, cela « devient facilement vulgaire parce que c'est là que tu vois que, dans la vie de tous les jours, ça détonne ».

En plus d'écrire des *fanfictions*, Pixie Blue en lit également. Elle s'intéresse davantage à celles qui font une reproduction fidèle de Lara. Elle souligne d'ailleurs que ces récits sont souvent rédigés par des femmes et que celles-ci ont tendance à conserver « l'énergie du personnage » que l'on retrouve dans les jeux classiques (1996-2003).

Éric et Nate utilisent tous deux des *mods* lorsqu'ils jouent à *Tomb Raider*. Pour Éric, il est important que le personnage de Lara Croft ne soit pas dénaturé, par exemple que son visage ne soit pas complètement changé et méconnaissable. Toutefois, il ne voit pas d'inconvénient à ce que le physique de Lara soit changé pour arborer des proportions plus réalistes, telles qu'une poitrine moins plantureuse, tant que cela lui reste fidèle, c'est-à-dire « sportive » et « musclée » avec une

« taille fine », tout en demeurant une « belle femme » qui « a de la prestance » et qui « reste sexy ». En ce sens, il évoque un *mod* pour *Tomb Raider 2013* qui fait ressembler Lara aux images promotionnelles diffusées avant la sortie du jeu et qui se rapproche un peu plus de la Lara des anciens jeux.

Sur les images promotionnelles, elle est quand même... elle est mimi, elle est vraiment belle, je trouve qu'on la reconnaît peut-être des fois un petit peu, mais dans le *in game* oh là là... Du coup, grâce à certains *mods* – et merci les fans – on arrive à ravoir quelqu'un de potable, c'est pas encore ça, mais on s'y approche.

Éric apprécie également utiliser des *mods* de tenue pour Lara, autant réalistes qu'invraisemblables.

Je peux passer d'une Lara en Hello Kitty, avec un haut Hello Kitty et avec des cheveux roses à une Lara vraiment plus basique qui a juste le haut qui a changé de couleur et qui est devenu blanc au lieu de bleu.

Un des intérêts, pour Éric, à utiliser ces *mods* est qu'il peut retrouver d'anciennes tenues de Lara dans les nouveaux jeux. Nate, quant à lui, utilise seulement des *mods* pour avoir des niveaux supplémentaires, par exemple, et ne touche pas à ce qui se fait autour de Lara Croft afin de « ne pas ternir la vision » qu'il en a, considérant que plusieurs *mods* exploitent le caractère sexualisé du personnage : « en connaissance de cause de ce qui se fait sur le personnage, je n'ai pas osé en fait, mais c'était purement volontaire de ne pas explorer ».

Finalement, Kasu a regardé certaines vidéos humoristiques sur YouTube qui reprennent divers éléments des jeux « pour faire dire des affaires loufoques et absurdes à Lara », ce qu'il trouvait drôle. Libby se rappelle une modélisation du personnage, dans sa version *Tomb Raider II* ou *Tomb Raider III*, qui accentue l'irréalisme de son corps : « elle n'avait pas d'équilibre et tombait en avant parce que ses seins sont trop gros ».

Parmi les fans interrogé·e·s, le *fanart* semble être la pratique de détournement vidéoludique la plus populaire, que ce soit au niveau de la création ou de la consommation. Toutefois, d'autres pratiques sont également appréciées par les participant·e·s. Il ressort que les motivations et l'importance accordée à certains éléments sont différentes pour chaque personne.

En somme, les participant·e·s semblent accorder davantage d'importance à la personnalité de Lara Croft qu'à son apparence, ce qui s'exprime notamment à travers leurs interprétations du

personnage, leur manière de jouer à *Tomb Raider* et d'incarner l'héroïne ainsi que leurs pratiques de détournement. En effet, les fans interrogé·e·s ne posent pas un regard objectivant sur le personnage et n'utilisent pas les possibilités d'action ainsi que la caméra pour le contempler bien qu'il·elle·s reconnaissent son charme. De la même manière, il·elle·s privilégient des pratiques de détournement qui se concentrent sur le côté aventurier de Lara plutôt que sur son érotisme. C'est d'ailleurs le caractère fonceur et l'intelligence de Lara Croft qui ont inspiré certain·e·s répondant·e·s à ne jamais capituler. C'est un personnage qui a également permis de briser certains stéréotypes de genre et, en ce sens, qui a servi de modèle pour quelques participant·e·s. Finalement, chaque personne a une relation différente avec le personnage de Lara Croft ; relation teintée, pour certain·e·s, de leurs caractéristiques identitaires et, pour d'autres, de leurs expériences vécues.

CHAPITRE V

DISCUSSION DES RÉSULTATS

Dans le présent chapitre, nous interpréterons nos résultats à la lumière de notre cadre théorique. Pour commencer, nous présenterons comment les participant·e·s s'approprient Lara Croft à travers, d'une part, leur interprétation du personnage et, d'autre part, les détournements qu'il·elle·s en font. Par la suite, nous exposerons la relation qu'établissent les fans interrogé·e·s avec Lara Croft pour finalement expliquer en quoi le sens qu'il·elle·s accordent à l'héroïne influence leur relation à celle-ci.

5.1 Appropriation du personnage de Lara Croft

Considérer les jeux vidéo en tant qu'espace d'appropriation revient à croire que l'expérience de jeu est différente pour chaque joueur·se et que le sens donné à un jeu varie entre chaque personne (Bonenfant, 2015). Notre analyse des entrevues réalisées avec les fans de Lara Croft confirme que le personnage revêt une signification propre à chaque joueur·se. Dans cette section, nous démontrerons donc la manière dont les fans s'approprient le personnage de Lara Croft à travers leur interprétation de celui-ci et leurs pratiques de détournement.

5.1.1 Par l'interprétation

Les réponses de nos participant·e·s illustrent que les joueur·se·s doivent composer avec les structures et les règles des jeux, mais qu'il·elle·s ont toujours une certaine liberté pour interpréter le jeu d'une manière qui leur est propre. En effet, nos participant·e·s ont tous et toutes une interprétation personnelle du personnage de Lara Croft qui se conforme avec seulement certains éléments établis par les concepteur·rice·s.

Pour la plupart, ce n'est pas le côté lascif du personnage qui fait son attrait, mais plutôt sa force de caractère, son intelligence, ses diverses habiletés physiques, etc. Leurs interprétations de l'héroïne accentuent sa personnalité et ses capacités plutôt que son apparence. Pourtant, les producteur·rice·s des jeux *Tomb Raider* ont longtemps utilisé le corps désirable et séduisant de leur héroïne comme argument de vente. Pour une partie des fans, ce n'est toutefois pas ce qui est important dans *Tomb Raider* et le personnage de Lara Croft.

Nous estimons donc que les joueur·se·s interrogé·e·s font une lecture négociée (Hall, 1994) du personnage de Lara Croft ; bien qu'il·elle·s reconnaissent sa sexualisation, ce n'est pas l'aspect principal qui retient leur attention et qui se retrouve au centre de leur interprétation. Ainsi, les répondant·e·s ne se contentent pas d'intégrer directement et sans restriction le sens donné à Lara Croft par ses producteur·rice·s et n'interprètent pas, non plus, le personnage d'une manière complètement différente. Ils et elles choisissent plutôt d'interpréter Lara Croft à travers leur propre cadre de référence tout en admettant qu'il y ait certains éléments chez le personnage sur lesquels il·elle·s n'ont pas de contrôle.

Plusieurs joueur·se·s concilient la vision sexualisée de Lara Croft mise de l'avant par certains éléments des jeux avec une vision plus positive du personnage relevant de l'*empowerment*. Par exemple, certain·e·s mentionnent que même si ses tenues légères participent à l'érotisation de Lara Croft, elles sont « *cool* » (Libby) et donnent l'impression d'une femme qui est « sûre d'elle » (Taylor). Leur perception de Lara Croft comme une figure d'*empowerment* à la fois « sexy et capable » (Effie) fait écho à celle d'Anne-Marie Schleiner (2001), selon qui Lara Croft est un modèle pour les femmes puisqu'elle ébranle le stéréotype de la bimbo qui est belle, mais inintelligente. Elle s'apparente également à la conception de Janine Engelbrecht, qui voit le personnage comme un symptôme du postféminisme⁷⁰ et comme une incarnation emblématique du modèle de la « *Supergirl* » qui « adopte des caractéristiques associées traditionnellement à la masculinité, telles que la force et l'action, comme moyen d'*empowerment* tout en présentant des attributs féminins exagérés »⁷¹ (2020, s.p. [Notre traduction]).

Comme certain·e·s chercheur·se·s (Kennedy, 2002 ; Krichane, 2011 ; Blanchet, 2015), la plupart des répondant·e·s sont d'avis que l'érotisme de Lara Croft n'est pas le point central des jeux et

⁷⁰ Le postféminisme part du principe que l'égalité des genres est atteinte et donc, que le féminisme est dépassé et plus nécessaire. Dans son ouvrage phare, *Backlash: The Undeclared War Against Women* (1991), Susan Faludi décrit le postféminisme comme une réaction contre les avancées faites par la deuxième vague du féminisme. Le courant postféministe, qui débute au milieu des années 1980, met l'accent sur le choix et encourage les femmes à se réapproprier leur sexualité et leur féminité même si cela contribue à la consolidation de stéréotypes. Parmi les figures postféministes de la culture populaire, nous pouvons penser aux Spice Girls et à Madonna, entre autres, qui mettent de l'avant leur *sex-appeal* tout en revendiquant des attitudes et privilèges masculins. (Engelbrecht, 2020 ; Gamble, 2006)

⁷¹ « [...] the postfeminist 'supergirl' adopts certain characteristics traditionally associated with masculinity as a means of empowerment, such as strength and action, yet, as is seen in Figure 1, not only maintains, but displays exaggerated physical 'feminine' attributes. »

pointent plutôt du doigt le marketing comme étant responsable de l'hypersexualisation du personnage. Certain·e·s décrivent le marketing autour de Lara Croft de « paresseux », « ridicule », « *cheap* », « vulgaire » et même, « d'humiliant » pour le personnage. Pour eux et elles, l'essence de Lara Croft n'est pas son érotisme qui a plutôt été surexploité par le marketing. Ainsi, une distinction entre la Lara Croft des jeux et celle du marketing s'impose. Le discours critique de nos participant·e·s vis-à-vis les campagnes publicitaires de *Tomb Raider* confirme l'affirmation de Deuber-Mankowsky (2005) selon laquelle le traitement médiatique de Lara Croft est décrié par ses fans. Il est intéressant de souligner que la commercialisation de *Tomb Raider* centrée sur les attributs de Lara Croft a également suscité une forte critique de la part de son créateur, Toby Gard, si bien qu'il a quitté Core Design après la sortie du premier opus. En effet, il souhaitait que Lara Croft soit « un personnage attirant, mais qui, en même temps, inspire le respect, avec un vrai sens moral » (Serel, 2017, p. 107). Ainsi, il semble que même au sein des employé·e·s des studios derrière les aventures de Lara Croft, le sens donné au personnage ne soit pas le même.

Une des possibilités d'appropriation du personnage de Lara Croft soulevée dans la littérature réside dans la libre interprétation de son orientation sexuelle en dehors d'un cadre hétéronormatif, favorisée par l'absence d'intrigue romantique dans les jeux *Tomb Raider* (Kennedy, 2002 ; Mikula, 2003). Puisque Lara Croft n'est jamais présentée dans des relations amoureuses et puisqu'il y a peu d'indices sur son orientation sexuelle dans les jeux, il est en effet difficile de déterminer quelle est la « lecture dominante » (Hall, 1994) de cet aspect. Le fait qu'elle soit mise en scène dans des relations avec des hommes, dans les films de 2001 et 2003, peut laisser croire qu'elle est hétérosexuelle, mais les adaptations sous forme de bandes dessinées la présentent comme étant bisexuelle.

Il est intéressant de constater que, sur cette question, chaque participant·e a sa propre opinion et interprète certains éléments du jeu différemment. Selon certain·e·s fans interrogé·e·s, la façon dont a été conçu le personnage pour plaire aux hommes hétérosexuels laisse imaginer qu'elle est hétérosexuelle. D'autres soulèvent la tension entre Lara Croft et Curtis Trent comme indice d'une potentielle relation amoureuse et, donc, d'une Lara Croft hétérosexuelle. Enfin, certain·e·s font ce qu'Adrienne Shaw et Bonnie Ruberg (2017) appellent une lecture *queer* d'un jeu qui n'aborde pas d'emblée des thématiques LGBTQIA+ en mentionnant percevoir des indicateurs de *queerness* dans les nouveaux jeux *Tomb Raider* (2013-2018), laissant sous-entendre que Lara est lesbienne

ou bisexuelle, ou en relevant une ambiguïté entre Lara et certains personnages masculins et féminins laissant penser qu'elle est bisexuelle. Quelques-uns disent apprécier le flou qui plane autour de son orientation sexuelle puisque cela laisse la chance à tout le monde de se faire sa propre idée du personnage et de plus facilement s'y identifier.

Alors que certain·e·s participant·e·s relèvent la possibilité que, dans le jeu de 2013, Lara et Sam forment un couple, Connor, lui, croit plutôt que leur proximité est due au fait que ce sont deux meilleures amies et, qu'en général, « on veut tout faire pour sauver son ou sa meilleur·e ami·e ». Cette interprétation nous incite à nuancer l'affirmation de Blythe Adams (2017) selon laquelle la relation entre Sam et Lara est souvent perçue, par les fans, comme une relation amoureuse.

Pour résumer, la façon dont les joueur·se·s interrogé·e·s interprètent le personnage de Lara Croft relève la plupart du temps d'une lecture négociée du personnage puisqu'il·elle·s composent avec certains éléments proposés par les studios de développement, dont la représentation hypersexualisée de Lara Croft, mais décident tout de même d'accorder plus d'importance à d'autres aspects du personnage tels que sa personnalité, son intelligence et sa force physique. Puisque l'orientation sexuelle du personnage n'est pas clairement indiquée dans les jeux, certain·e·s participant·e·s l'imaginent hétérosexuelle alors que d'autre font une lecture *queer* du personnage en la considérant comme lesbienne ou bisexuelle.

5.1.2 Par le détournement

Les pratiques de détournement de nos participant·e·s ne correspondent pas à la tendance soulevée par Bob Rehak (2013) selon qui la communauté de fans de *Tomb Raider* est composée principalement d'hommes hétérosexuels dont les détournements idéalisent le fait qu'elle soit une héroïne désirable.

En effet, parmi les répondant·e·s s'adonnant à des pratiques de détournement, aucun ne le fait dans le but d'objectiver le personnage. Les fans interrogé·e·s préfèrent plutôt créer ou consommer des contenus qui misent sur le caractère héroïque et aventurier de Lara Croft que sur ses atouts physiques. Nate refuse même de consommer des contenus autour de Lara Croft créés par les fans pour ne pas ternir sa vision de l'héroïne sachant les dérives qu'elle a pu subir.

Nous avons vu précédemment que la pratique du détournement peut faire émerger de nouveaux sens et peut servir autant de critique ou d'hommage par rapport à l'œuvre originale (Barnabé, 2017). Sans être totalement un hommage ou une critique du personnage, les pratiques de détournement de nos répondant·e·s se retrouvent quelque part entre les deux et révèlent le sens qu'il·elle·s donnent à Lara Croft. En effet, ces fans démontrent que, pour elles et eux, l'intérêt du personnage réside dans sa personnalité et non dans sa sexualisation. Par le biais de ses *mods*, par exemple, Éric tente de retrouver l'essence de ce qu'il considère être la vraie Lara – soit celle des jeux de la première période de la franchise (1996-2003). C'est pourquoi il fait en sorte que les représentations de l'aventurière dans les jeux récents ressemblent davantage à celles des jeux classiques.

Parmi les différents types de détournement figure aussi la *fanfiction* qui est une pratique majoritairement féminine si l'on se fie à Barnabé (2017) et au témoignage de Pixie Blue. Le fait que la plupart des *fanfictions* de *Tomb Raider* sont écrites par des femmes semble d'ailleurs avoir une répercussion sur la façon dont est abordée Lara Croft dans ces œuvres. Pixie Blue mentionne effectivement que les femmes qui rédigent ces nouveaux récits ont tendance à conserver l'essence du personnage qui, selon elle, relève davantage de son tempérament, de son intelligence et de ses prouesses athlétiques que de son physique séduisant.

Même si on ne peut nier qu'il existe des détournements de Lara Croft exacerbant l'érotisme du personnage et participant, dès lors, à son hypersexualisation, les témoignages que nous avons récoltés nous incitent à relativiser la conception des fans de *Tomb Raider* comme des hommes hétérosexuels qui n'apprécient que son *sex appeal* sans accorder d'importance aux autres facettes du personnage. Cela aide d'ailleurs à comprendre la popularité des *reboots* dans lesquels la célèbre archéologue, bien que correspondant toujours à des idéaux de beauté, n'est plus autant sexualisée.

Bref, les pratiques de détournement du personnage de Lara Croft faites par les fans que nous avons interrogé·e·s laissent supposer que plusieurs joueur·se·s apprécient l'héroïne pour une multitude de raisons qui n'ont rien à voir avec son physique et ne participent pas à son hypersexualisation.

5.1.3 Influence des caractéristiques sociodémographiques des fans sur leur interprétation de Lara Croft

S'il est clair, à la lumière des témoignages de nos participant·e·s, que l'expérience de jeu est différente pour chaque joueur·se et que le sens donné à un jeu varie pour chaque personne, il reste à comprendre comment leurs caractéristiques sociodémographiques influencent leurs interprétations.

Pour certain·e·s participant·e·s, leur perception de Lara Croft est sans aucun doute teintée par certaines de leurs caractéristiques sociodémographiques comme le fait d'être homosexuel, d'être bisexuelle, d'être une femme ou d'être plus vieux. En effet, les hommes homosexuels et les femmes n'ont pas tendance à objectiver le personnage. Ce ne sont toutefois pas tous les hommes hétérosexuels interrogés qui le font. Le fait d'être issu·e·s de la communauté LGBTQIA+ semble favoriser une lecture *queer* du personnage. En effet, la grande majorité des participant·e·s homosexuel·le·s ou bisexuel·le·s ont mentionné la possibilité que Lara Croft le soit également. Le fait d'être hétérosexuel·le n'empêche toutefois pas de faire une telle lecture si l'on se fie aux témoignages de Nate et Taylor.

Il est par ailleurs intéressant de constater que la plupart des participant·e·s – qu'il·elle·s fassent partie de la communauté LGBTQIA+ ou non – considèrent que l'orientation sexuelle de Lara Croft n'est pas un élément important pour l'histoire et le personnage. Cela renforce l'affirmation de Shaw (2014) selon laquelle les personnes marginalisées ne cherchent pas nécessairement à se voir représentées à l'écran, mais le vivent plutôt comme une surprise agréable quand cela arrive. La présence de personnage LGBTQIA+ dans les jeux vidéo est donc importante socialement, afin de rendre compte de la diversité des réalités et des expériences, mais ne l'est pas forcément d'un point de vue individuel. Pour plusieurs joueur·se·s, les jeux vidéo sont un moyen d'échapper à la vie quotidienne et, donc, n'ont pas besoin d'être un « reflet de la réalité »⁷² (Shaw, 2014, p. 161 [Notre traduction]). C'est d'ailleurs une idée qu'évoque Éric en abordant l'apparence et la personnalité de Lara Croft qu'il qualifie « d'atypiques », mais qui fait justement partie du plaisir d'incarner l'héroïne. En effet, il mentionne que le jeu vidéo « ce n'est pas un simulateur de vie réelle », mais plutôt un moyen pour s'évader et se vider la tête. Selon Éric, la dernière trilogie de *Tomb Raider*

⁷² « [...] *reflection of reality* [...] »

(2013-2018) a dénaturé le personnage de Lara Croft en voulant le rendre plus réaliste. Il ajoute qu'il est possible de trouver des représentations plus réalistes ou qui sortent de la norme – sexuelle, raciale ou de genre – dans d'autres personnages, tels qu'Ellie dans *The Last of Us* (Naughty Dogs, 2013-2020) et donc, qu'il n'est pas nécessaire pour Lara Croft de se conformer à ces représentations alternatives. Comme le souligne Martine Delvaux (2018) dans son ouvrage *Les filles en série*, les corps féminins représentés à travers les médias sont basés sur le même modèle de beauté. Ce n'est donc pas une seule représentation hypersexualisée d'une héroïne de jeu vidéo qui est problématique en soi, mais la sérialité de cette représentation, c'est-à-dire le fait qu'elle se répète à travers différents médias et finit, dès lors, par normaliser des idéaux de beauté inatteignables, par nous entraîner à juger les femmes selon ces standards irréalistes et par inciter les femmes à se conformer à ce modèle (Delvaux, 2018).

Pour d'autres, ce sont plutôt des facteurs socioculturels qui ont une incidence sur leur interprétation de Lara Croft. L'éducation qu'a reçue Nate de sa mère en ce qui concerne le respect des femmes l'a amené à voir l'attention portée au corps de l'héroïne comme un élément négatif du marketing et ce, même s'il est un homme hétérosexuel. Quelques participant·e·s attribuent en outre leur changement de perception du personnage au fil du temps à leur prise de conscience des stéréotypes sexistes et des mouvements féministes. Il semble donc que la perception et l'interprétation de Lara Croft ne soient pas fixes, mais plutôt évolutives et contingentes au contexte socioculturel dans lequel se retrouvent les joueur·se·s.

Bref, les interprétations faites par les joueurs et joueuses du personnage de Lara Croft sont parfois influencées par leurs caractéristiques sociodémographiques. On ne peut toutefois pas se fier à ces caractéristiques pour anticiper l'interprétation des joueur·se·s puisque des facteurs socioculturels contribuent également au sens accordé à Lara Croft.

5.2 Identification à Lara Croft

En nous basant sur les caractéristiques de Lara Croft et sur les théories concernant la relation construite avec un personnage vidéoludique (Arsenault, 2013 ; Therrien, 2013), l'héroïne devrait théoriquement susciter une identification empathique chez les joueur·se·s qui l'incarnent plutôt qu'une projection de soi. En effet, Lara Croft est un avatar caractérisé jouable avec une perspective

à la troisième personne. De plus, *Tomb Raider* comporte plus de marqueurs d'allosubjectivité, comme la présence de cinématiques dans lesquelles on entend la voix du personnage ou encore ses cris de douleur, que des marqueurs de subjectivisation tels que les éclaboussures de sang à l'écran. Ceci est censé renforcer l'impression que Lara Croft est un personnage distinct des joueur·se·s.

Néanmoins, la moitié des participant·e·s ont mentionné se projeter dans la peau de Lara Croft lorsqu'il·elle·s jouent à *Tomb Raider*, c'est-à-dire qu'il·elle·s se sentent comme eux et elle, mais avec des super-pouvoirs. Pour Nate, le fait que la personnalité de Lara Croft soit peu dévoilée dans les anciens jeux (1996-2008) favorise sa projection dans le personnage. La version classique de Lara Croft s'approche effectivement davantage d'un « avatar coquille vide » dont les caractéristiques sont peu développées par rapport à sa version ultérieure. Alors qu'Arsenault (2013) souligne que les cris de douleur poussés par un personnage accentuent la relation d'altérité et donc, créent une distance entre le personnage et les joueur·se·s, cet élément semble avoir renforcé la projection dans le personnage chez Kasu. En effet, celui-ci indique que les cris de Lara Croft dans la dernière trilogie (2013-2018) sont tellement « percutants » qu'il arrive à se mettre à la place du personnage et ressentir sa douleur.

Quatre participant·e·s mentionnent plutôt avoir l'impression d'accompagner Lara Croft dans ses aventures, ce qui correspond à la posture de l'identification empathique dans laquelle les joueur·se·s perçoivent le personnage comme distinct et sont amené·e·s à ressentir de l'empathie pour lui (Therrien, 2013). Pour Benji, cette distanciation envers l'héroïne s'exprime notamment par le fait qu'il se fâche contre elle si elle ne réussit pas une certaine action même si cela est dû à une erreur de sa part. La relation que Nate a établie avec l'héroïne a par ailleurs changé à partir de 2013, car sa personnalité est plus développée que dans les jeux précédents. Ainsi, plutôt que de se projeter dans le personnage comme il le faisait en jouant aux anciens jeux, il se perçoit dorénavant comme son coéquipier. Il est donc passé de la posture de l'extension de soi à celle de l'identification empathique.

Pour quelques répondant·e·s, la relation avec Lara Croft relève du détachement, soit le fait de ne ressentir aucune émotion vis-à-vis son avatar (Papale, 2014). Ces joueur·se·s conçoivent en quelque sorte le personnage de Lara Croft comme une marionnette qui leur permet de naviguer dans l'environnement de jeu et ne ressentent pas de tristesse quand ils ou elles la voient mourir.

Selon Papale (2014), le détachement envers un personnage vidéoludique peut découler de l'échec des concepteur·rice·s à engager les joueur·se·s dans la narration ou dans la jouabilité du jeu. C'est en effet ce qui semble expliquer le sentiment de détachement que vivent certain·e·s participant·e·s. Ils et elles considèrent que les différents jeux *Tomb Raider* sont trop « prévisibles et clichés » (Carlie) pour s'investir émotionnellement ou, dans le cas des *reboots*, trop dramatiques pour pouvoir s'y identifier (Benji), trop faciles pour s'y investir (Taylor) ou trop « mal travaillé » (Éric) pour s'attacher au personnage malgré les efforts faits par les concepteur·rice·s de lui conférer une complexité émotionnelle. Par ailleurs, autant Éric que Benji ont soulevé avoir vécu une dissonance ludonarrative dans le jeu de 2013 lorsque Lara Croft est en état de choc après avoir tué une personne pour la première fois, mais complètement indifférente lorsqu'elle élimine ses ennemis par la suite. Cette dissonance ludonarrative a contribué à leur sentiment de détachement envers Lara Croft. Nous pouvons donc penser que la manière dont est représenté un personnage vidéoludique, tant sur le plan physique que mental, peut avoir une incidence sur le type de relation qui sera construite avec ce dernier. Si l'on se fie au témoignage de Carlie, un détachement vis-à-vis l'avatar et la fiction d'un jeu peut résulter en un plus grand engagement envers la jouabilité.

Comme le démontrent Shaw (2014) et Papale (2014), l'identification à un personnage fictionnel est un phénomène complexe. En effet, pour certain·e·s participant·e·s, la relation à Lara Croft n'est pas fixe, mais fluctue entre l'extension de soi et l'identification empathique à travers les différents jeux *Tomb Raider* et même, à différents moments d'un même jeu. Alors que les moments de tension semblent favoriser la projection de soi, les moments d'échec, les séquences plus émotives et les cinématiques semblent favoriser la prise de distance par rapport au personnage jouable. Alors qu'éprouver de l'empathie envers un personnage relève de l'identification empathique si l'on se fie à Therrien (2013), certain·e·s participant·e·s se projetant dans la peau de Lara Croft ont également mentionné ressentir de l'empathie à son égard.

La relation entre les joueur·se·s et leur avatar est donc difficile à définir et surtout, à prévoir. Il existe plusieurs postures d'identification à un personnage vidéoludique que les joueur·se·s peuvent expérimenter et elles peuvent varier non seulement à travers les jeux d'une même franchise, mais également à différents moments d'un même jeu. En effet, la frustration vécue en jeu lors de passages difficiles peut amener les joueur·se·s à se détacher momentanément du personnage et se fâcher contre lui, voire « l'engueuler » (Taylor). Les moments de stress semblent également

favoriser la projection dans le personnage. D'ailleurs, pour certain·e·s, le fait que la dernière trilogie soit plus simple que les anciens jeux les amène à moins « s'investir » (Taylor) dans le personnage parce qu'il y a moins de défis. Finalement, la présence d'une psychologie plus complexe et développée chez Lara dans les derniers jeux modifie la relation au personnage pour la plupart des fans interrogé·e·s. Si, pour certain·e·s, cela favorise la proximité avec l'héroïne, pour d'autres, cela participe plutôt à établir une distance envers elle pouvant aller jusqu'au détachement.

5.2.1 Influence des caractéristiques sociodémographiques des fans sur leur relation avec Lara Croft

Les témoignages de nos participant·e·s nous amènent à nuancer l'idée d'Adrienne Shaw (2014) selon laquelle les traits identitaires d'une personne (son genre, son orientation sexuelle, ses origines ethniques, etc.) n'ont pas d'influence directe sur la relation établie avec un personnage. En effet, il semble y avoir un lien entre les caractéristiques sociodémographiques de nos participant·e·s et leur relation avec Lara Croft, bien que leur rapport à l'héroïne ne se réduise pas à une adéquation entre leurs traits identitaires et ceux du personnage.

La majorité des femmes et deux des hommes homosexuels ayant participé à notre étude préfèrent les personnages féminins dans les jeux vidéo et ont plus d'aisance à s'identifier à ces derniers. Carlie souligne néanmoins que cet intérêt accru envers les protagonistes féminines, dont Lara Croft, peut s'expliquer par la sous-représentation des femmes dans les jeux vidéo ; puisque les personnages féminins sont encore minoritaires dans le paysage vidéoludique, les rares possibilités d'incarner une femme sont plus que bienvenues. Pour Benji et Kasu, les protagonistes féminines permettent d'incarner des personnages qui s'éloignent de la norme du héros masculin et offrent souvent une complexité qui est absente ou moins exploitée chez leurs homologues masculins. Ainsi, les personnages féminins semblent offrir à certain·e·s joueur·se·s des expériences différentes que celles habituellement procurées par les jeux vidéo, ce qui semble recherché par certain·e·s. Par ailleurs, les hommes hétérosexuels ayant pris part à notre recherche n'ont pas de difficulté à s'identifier à Lara Croft même si elle est une femme. De la même manière, Shaw (2014) souligne que pour la plupart de ses participant·e·s, la manière dont est représentée leur avatar – humain ou non, homme ou femme, hétérosexuel·le ou issu·e de la diversité sexuelle, etc. – n'a pas d'influence négative sur leur expérience de jeu et donc, qu'il n'y a aucune raison pour que les personnages vidéoludiques ne soient pas plus diversifiés. Elle ajoute que les aspects ludiques et

interactifs des jeux vidéo amènent les joueur·se·s à « s'identifier en tant que » plutôt qu'au personnage et que c'est le récit qui favorise l'identification au personnage. Ainsi, elle « aborde la manière dont le jeu, en tant qu'expérience incarnée et contextuelle, façonne la relation des joueur·se·s à leur avatar »⁷³ (2014, p. 98 [Notre traduction]).

Comme nous l'avons vu, Carlie est incapable de s'identifier au personnage puisqu'elle est, selon ses dires, trop « Mary Sue », c'est-à-dire une version idéalisée et irréaliste d'un personnage féminin qui ne présente aucun défaut. Cela illustre bien la distinction que Shaw fait entre « s'identifier en tant que » et « s'identifier à » (Shaw, 2014). En effet, même si Carlie et Lara Croft partagent le même genre, les traits de personnalité de l'héroïne l'empêchent d'établir une relation d'identification à cette dernière. Dans le cas de Carlie, s'identifier en tant que femme n'implique donc pas pour autant de s'identifier à Lara Croft.

Trois participant·e·s remarquent que le fait de partager des expériences vécues avec Lara Croft facilite leur identification au personnage. Kyra et Connor, par exemple, ressentent une plus grande proximité avec Lara dans les moments où elle est particulièrement vulnérable parce qu'il·elle·s ont déjà connu cet état d'esprit. Cela renforce l'idée de Shaw (2014) selon laquelle les caractéristiques sociodémographiques entraînent, généralement, une connexion en surface alors que le partage d'expériences de vie avec les personnages permet de mieux s'identifier à eux. Toutefois, un·e joueur·se peut être davantage susceptible d'avoir eu des expériences de vie similaires à celle du personnage lorsqu'il ou elle partage des caractéristiques sociodémographiques telles que le genre, l'ethnicité, l'orientation sexuelle, etc. (Shaw, 2014). C'est d'ailleurs le cas de Libby qui dit comprendre Lara lorsqu'elle reçoit des avances déplacées parce qu'en tant que femme, c'est une situation qu'elle a vécue à maintes reprises.

Les traits de personnalité et les valeurs de Lara Croft semblent aussi avoir une plus grande incidence sur le type de relation construite avec le personnage que les caractéristiques sociodémographiques des joueur·se·s. C'est sa force, son intelligence, sa sensibilité et son authenticité qui ont permis à Taylor, Kasu et Nate de « résonner » avec l'héroïne et de s'identifier à elle. C'est par ailleurs le côté sérieux de Lara Croft qui fait en sorte que Rowan s'attache moins

⁷³ « *I adress the way play as an embodied and a contextually specific experience shapes players' relationships to their avatars/characters.* »

à elle qu'au personnage plus comique de Nathan Drake. L'adéquation aux valeurs de Lara Croft et l'appréciation des traits de caractère du personnage semblent avoir plus d'impact sur l'attachement envers lui et sur la relation d'identification établie que le profil sociodémographique des joueur·se·s. Ceci explique pourquoi Pixie Blue, dont l'identification à Lara Croft est favorisée par le fait qu'elles partagent des caractéristiques sociodémographiques, stipule que sa relation avec le personnage serait probablement la même si elle était d'un genre ou d'une origine ethnique différente.

Finalement, la relation que le·la joueur·se établit avec le personnage peut aussi dépendre du type de jeu plus que des caractéristiques du personnage. Comme l'explique Therrien (2013), les jeux d'aventure favorisent l'identification empathique aux personnages alors que les jeux de rôle permettant aux joueur·se·s de créer leur avatar facilitent l'extension de soi. Au-delà du type d'avatar, le fait d'offrir des choix narratifs aux joueur·se·s et de leur conférer un certain contrôle sur le récit du jeu semblent également avoir une incidence, pour certaines personnes, sur la relation établie avec le personnage. Pour Carlie, le choix de dialogues, par exemple, favorise son engagement fictionnel au jeu et fait en sorte qu'elle se sent plus investie dans l'histoire. Ceci explique pourquoi même si elle est « très différente » du personnage de Geralt dans les jeux *The Witcher*, elle s'identifie davantage à lui qu'à Lara Croft puisqu'elle a l'impression de pouvoir contrôler le récit à travers les choix qui lui sont proposés. Puisque les jeux *Tomb Raider* sont davantage orientés autour de l'action que de la narration et moins axés sur les dialogues, elle s'investit moins dans leur histoire. Le type de jeu a donc, pour Carlie, un impact sur son niveau d'engagement au récit vidéoludique, qui influence également sa relation envers le personnage qu'elle incarne.

En somme, il semble que les caractéristiques sociodémographiques des joueur·se·s n'ont qu'une faible influence sur la relation qu'il·elle·s établissent avec les personnages vidéoludiques et que plusieurs autres facteurs, tels que des expériences de vie similaires ainsi que la personnalité et les valeurs du personnage, importent dans la construction de cette relation. Ainsi, même si les traits identitaires des joueur·se·s ont une certaine incidence sur leur rapport au personnage, nous croyons, tout comme Adrienne Shaw (2014), qu'il faut remettre en question le lien univoque entre les caractéristiques sociodémographiques des joueur·se·s et leur identification aux personnages vidéoludiques puisque, comme nous l'avons démontré dans cette section, l'identification est un

phénomène complexe qui ne s'explique pas uniquement par une adéquation entre les profils sociodémographiques des joueur·se·s et leur avatar.

5.2.2 Influence de Lara Croft sur la construction de l'identité des fans

Comme plusieurs auteur·e·s (Kennedy, 2002 ; Mikula, 2003 ; Schleiner, 2001), plusieurs fans interrogé·e·s croient que Lara Croft peut servir de modèle puisqu'elle remet en question certains stéréotypes de genre – notamment l'idée que les femmes sont passives – et brouille la frontière entre féminité et masculinité.

Le fait d'avoir Lara Croft comme modèle influence la conception que certain·e·s participant·e·s font des femmes en les incitant à croire que rien ne leur est inaccessible (Effie) et que la féminité ne se limite pas aux normes sociales qui la construisent (Taylor). Les proportions irréalistes du corps de l'héroïne incitent, quant à elles, à prendre conscience de l'artificialité des normes de beauté imposées aux femmes (Connor), comme le supposait Kennedy (2002) dans son article *Lara Croft : Feminist Icon or Cyberbimbo*. Le fait que Lara Croft occupe une place centrale dans les jeux *Tomb Raider* encourage des jeunes filles comme Libby à s'intéresser aux jeux vidéo en remettant en question l'idée qu'ils relèvent du domaine masculin et en montrant qu'il existe des alternatives au modèle traditionnel de héros, comme le suggère Anne-Marie Schleiner (2001) dans son article *Does Lara Croft Wear Fake Polygons*. Quant au caractère intrépide de Lara Croft, il inspire à persévérer et ne pas abandonner au premier obstacle (Taylor).

En ce sens, le personnage de Lara Croft semble bel et bien performatif, au sens où l'entend Trépanier-Jobin (2012), puisqu'il participe, dans une certaine mesure, à la construction de l'identité des joueur·se·s qui l'incarnent, que ce soit en remettant en question les stéréotypes de genre et la notion de féminité, en apprenant aux joueur·se·s à ne pas renoncer devant les écueils, à affronter leurs peurs et à avoir confiance en eux·elles (Kyra) ou encore, en suscitant chez eux·elles un désir d'exploration (Nate et Taylor).

5.2.3 Influence de la perception des fans sur la manière d'incarner Lara Croft

Alors que Lara Croft est décrite, dans la littérature, comme étant conçue pour le regard masculin, autant en raison de son physique et de ses mouvements que des angles de caméra (Han et Song,

2014 ; Schleiner, 2001 ; Krichane, 2011), les participant·e·s ne posent pas un regard objectivant sur l'héroïne. En effet, lors de sessions de jeu, la grande majorité regarde surtout l'environnement afin d'explorer, de trouver le chemin à emprunter, de repérer les ennemis et d'identifier les obstacles. Sur les treize répondant·e·s, seul Éric mentionne regarder Lara Croft lorsqu'il joue à *Tomb Raider* parce qu'il est attiré par son attitude « *badass* » et non par son corps. Ainsi, comme le démontre Jennings (2018), le regard n'est pas déterminé uniquement par la structure du jeu ; il est également influencé par la perception des joueur·se·s et le rapport qu'il·elle·s établissent avec le personnage selon leur situation socioculturelle et personnelle. Dans le cas de *Tomb Raider*, la quasi-totalité des répondant·e·s choisit l'environnement comme objet de leur regard afin d'être en mesure de progresser dans le jeu alors qu'Éric regarde Lara lorsqu'il joue sans poser un regard objectivant sur elle.

Même si les participant·e·s choisissent de ne pas objectifier Lara Croft lors de leurs sessions de jeu, certains éléments du jeu font en sorte qu'il·elle·s sont parfois confronté·e·s à sa sexualisation comme les plans de caméra qui focalisent sur le corps de l'héroïne (Kasu). Cela illustre bien l'idée de Jennings (2018) selon laquelle les angles de caméra, prédéterminés par les concepteur·rice·s, participent à définir l'objet du regard en jeu et l'idée de Trépanier-Jobin et Bonenfant (2017) selon laquelle l'objectivation des héroïnes de jeux vidéo passe non seulement par leurs représentations hypersexualisées, mais également par certaines mécaniques de jeu et techniques cinématographiques qui mettent l'accent sur leur érotisme.

Cela ne veut pas dire pour autant que les joueur·se·s, durant ces scènes, posent assurément un regard objectivant sur le personnage. Même si la scène se veut *sexy*, elle ne sera pas nécessairement interprétée comme tel par les joueur·se·s. Pour Kasu, par exemple, les prises de vues qui mettent de l'avant la sensualité de Lara créent parfois des situations étranges qui deviennent comiques. Comme l'indique Jennings (2018), le regard posé sur le personnage dépend aussi de l'interprétation des joueur·se·s et de ce sur quoi il·elle·s décident de focaliser.

Par ailleurs, le fait de ne pas sexualiser le personnage semble influencer la manière qu'ont les joueur·se·s de l'incarner. En effet, selon la théorie de l'identité projective de James Paul Gee, l'avatar est un amalgame entre les intentions ainsi que les actions des joueur·se·s et des éléments qui sont hors de leur contrôle (Waggoner, 2009). La façon de jouer un personnage est donc teintée

par les aspirations et désirs qu'ont les joueur·se·s pour lui (Gee dans Waggoner, 2009). Ainsi, les participant·e·s qui mettent tou·te·s de l'avant le caractère aventurier et l'intelligence de Lara Croft l'incarnent dans cet esprit sans actualiser le potentiel d'objectivation de l'héroïne.

Comme nous l'avons vu, les joueur·se·s désirant soumettre Lara Croft à un regard voyeur pourraient aussi le faire en utilisant les acrobaties (Krichane, 2011). Or, il est intéressant de constater que cette mécanique de jeu est populaire auprès de la plupart des fans interrogé·e·s, mais en raison de son caractère amusant et pratique plus que pour renforcer leur plaisir visuel. Encore une fois, même si certains éléments de la jouabilité participent à l'érotisation de Lara Croft, les répondant·e·s n'actualisent pas leur fonction objectivante. Il·elle·s lui font exécuter des acrobaties pour renforcer son côté athlétique et surhumain. Cela illustre d'ailleurs bien la théorie de Gee selon laquelle les actions que les joueur·se·s font faire aux avatars visent d'abord et avant tout à concrétiser la vision qu'il·elle·s se font du personnage ou encore de l'idéal qu'ils ou elles aimeraient le voir devenir (Gee dans Waggoner, 2009). Faire faire des acrobaties à Lara Croft permet par exemple à Effie de réaliser un fantasme, soit faire de la gymnastique même si elle n'a pas les habiletés pour le faire dans sa vie hors jeu. À travers le personnage de Lara Croft, Effie arrive donc à expérimenter de nouvelles habiletés.

Les témoignages de nos participant·e·s contredisent l'affirmation de Kennedy (2002) selon laquelle, pour les hommes hétérosexuels, le plaisir d'incarner Lara Croft relève de la maîtrise et du contrôle d'un corps féminin. En effet, aucun des hommes hétérosexuels ayant participé à notre recherche ne joue à *Tomb Raider* pour avoir le sentiment de posséder le corps de Lara Croft. Donovan reconnaît qu'il est plaisant d'incarner un personnage du sexe opposé attirant et qu'il accordait de l'importance au charme de Lara Croft lorsqu'il était adolescent. Il a toutefois une autre vision du personnage aujourd'hui ; il la conçoit comme une icône positive pour ses traits de caractère et son intelligence plus que comme un *sex-symbol*. Comme le souligne Jennings (2018), le regard est une praxis que les joueur·se·s peuvent adopter, apprendre et développer durant leurs moments de jeu. Le regard est donc évolutif plutôt que de rester statique tout au long d'une vie.

Les témoignages des participant·e·s indiquent que, comme le souligne MacCallum-Stewart (2014), il est réducteur de mentionner que les hommes hétérosexuels jouent à *Tomb Raider* pour combler

un désir voyeur. Même s'il est possible que certains hommes y jouent pour cette raison, cela n'est définitivement pas une tendance chez nos participants.

Il est en outre possible de croire qu'un personnage qui incarne des idéaux de beauté attire davantage les joueur·se·s, peu importe son genre et peu importe le genre du joueur ou de la joueuse. Comme le mentionne Effie, il est plus agréable d'incarner un personnage attirant, qu'il soit un homme ou une femme. Si l'on se fie au témoignage d'un des participant·e·s à l'étude de Shaw qui ne souhaite pas que les personnages vidéoludiques lui ressemblent « parce que cela ne ferait pas un bon jeu »⁷⁴ (2014, p. 161 [Notre traduction]), c'est peut-être une apparence que l'on voit rarement au quotidien qui attire l'attention des joueur·se·s. En ce sens, une autre participante à l'étude de Shaw souligne que, pour marquer l'imaginaire, les personnages de jeux vidéo doivent avoir une apparence plus remarquable, voire « outrageuse » que celle des personnes dans la vie de tous les jours (2014, p. 168). C'est aussi la mentalité et le physique atypiques de Lara Croft qui rendent *Tomb Raider* intéressant selon Éric, puisque ce n'est pas quelqu'un que nous croisons tous les jours dans la rue. Bien que l'esthétique des personnages influence la manière dont les joueur·se·s orientent leur regard (Jennings, 2018), comme en témoignent les réponses des participant·e·s, ce n'est pas parce qu'un·e joueur·se est attiré·e par le physique d'un personnage qu'il·elle pose nécessairement un regard objectivant sur lui.

Finalement, bien que l'apparence de Lara Croft n'amène pas nécessairement les joueur·se·s à poser un regard voyeur sur l'héroïne, le fait qu'il est quasi impossible, dans certaines situations, d'ignorer la sexualisation du personnage, a une influence sur l'expérience des joueur·se·s et brise parfois leur immersion. Lorsque la caméra s'immobilise sur sa poitrine, par exemple, la navigation devient plus complexe (Benji). Le fait que Lara puisse se retrouver en bikini dans une caverne rompt avec la fiction du jeu (Nate). Le rebondissement exagéré de sa poitrine crée une situation cocasse alors que la scène n'était pas censée être drôle (Benji).

En somme, les fans interrogé·e·s font une lecture négociée de Lara Croft en accordant davantage d'importance à sa personnalité, son intelligence et ses capacités athlétiques qu'à son physique aguichant. Par ailleurs, cette perception de l'héroïne semble avoir une incidence sur la relation que

⁷⁴ « [...] *it doesn't make for a good game.* »

les participant·e·s établissent avec le personnage. En effet, bien qu'il·elle·s reconnaissent tou·te·s la beauté de Lara Croft, personne ne pose sur elle un regard objectivant. Leur manière d'incarner Lara Croft est plutôt fidèle à leur vision de l'héroïne comme une femme forte, intellectuellement et physiquement. Finalement, nous constatons que la relation qu'entretiennent les joueur·se·s avec Lara Croft est changeante, que ce soit au fil des différents opus de la série *Tomb Raider* ou encore, à différents moments d'un même jeu. Ce faisant, il semble prudent de dire que l'identification à un personnage fictionnel est un phénomène complexe qui peut s'exprimer de différentes façons.

CONCLUSION

Le personnage de Lara Croft, dont la popularité perdure depuis plus de 25 ans, a su transcender la frontière du jeu vidéo pour faire sa place dans la culture populaire et s'imposer comme un symbole de l'héroïne d'action. L'ambiguïté intrinsèque au personnage – due au fait qu'elle est une icône positive de femme forte et indépendante naviguant dans un environnement traditionnellement masculin, mais également une représentation problématique de la féminité dans la mesure où elle est hypersexualisée – a amené plusieurs chercheur·se·s à s'y intéresser sans qu'un consensus n'émerge autour du personnage. Si certain·e·s la voient comme un modèle, car elle ébranle certains stéréotypes sexistes, d'autres la perçoivent plutôt comme un exemple emblématique d'objectivation du corps féminin. Alors que plusieurs auteur·e·s soulèvent l'idée que les appropriations et détournements du personnage faits par les joueurs ont le potentiel d'en faire une figure féministe ou comportent le risque d'en faire un personnage plus érotisé, aucun·e ne s'attarde à l'analyse du point de vue des joueur·se·s sur Lara Croft. Ainsi, l'objectif de ce mémoire était de mettre en lumière différentes interprétations possibles du personnage de Lara Croft. Nous souhaitions voir si la vision qu'ont certain·e·s fans de l'héroïne penche du côté de l'objectivation ou, au contraire, de la subversion. De plus, nous voulions vérifier l'influence de leur perception de Lara Croft sur la relation qu'il·elle·s établissent avec le personnage.

Nous avons donc élaboré un cadre théorique autour des notions d'appropriation, d'interprétation et d'identification aux personnages vidéoludiques. Nous sommes partie du principe que les jeux vidéo sont un espace d'appropriation, c'est-à-dire que le sens donné à un jeu diffère pour chaque joueur·se (Bonenfant, 2015). Nous avons également mobilisé la théorie du codage/décodage de Stuart Hall (1994) afin de mettre en lumière les différentes lectures possibles d'un même objet médiatique. Finalement, nous avons démontré comment l'appropriation et l'interprétation s'expriment à travers la pratique du détournement vidéoludique qui peut servir d'hommage ou de critique vis-à-vis de l'œuvre originale (Barnabé, 2017). Pour ce qui est de la relation établie avec un personnage vidéoludique, nous avons établi que l'identification à un personnage fictionnel est un phénomène complexe (Shaw, 2014 ; Papale, 2014) et qu'il existe différents types de relations possibles, dont l'extension de soi et l'identification empathique (Arsenault, 2013 ; Therrien 2013).

Sur le plan méthodologique, nous avons opté pour une recherche qualitative exploratoire qui nous permet, en fin de parcours, de poser des hypothèses sur la manière dont les joueur·se·s s'approprient le personnage de Lara Croft à travers leurs interprétations et leurs pratiques de détournements, ainsi que sur la relation qu'il·elle·s établissent avec l'héroïne et comment elle peut être influencée par leur interprétation. Pour ce faire, nous avons réalisé treize entrevues individuelles avec des fans de *Tomb Raider* qui nous ont permis d'avoir accès à différents sens pouvant être conférés à Lara Croft et à différentes relations pouvant être établies avec le personnage.

Il ressort de ces entretiens semi-dirigés que les fans interrogé·e·s font une lecture négociée (Hall, 1994) de Lara Croft. En effet, il·elle·s se concentrent davantage sur les traits de personnalité de l'héroïne, son intelligence et ses habiletés physiques plutôt que sur son érotisme. Cette vision de Lara Croft se transpose également dans les pratiques de détournements des participant·e·s qui ne cherchent pas à la sexualiser davantage. Comme il est avancé dans la littérature, l'absence d'intrigue amoureuse laisse la liberté aux joueur·se·s d'interpréter l'orientation sexuelle de Lara Croft et d'en faire une lecture *queer*. Néanmoins, le physique aguichant du personnage amène certain·e·s à penser qu'il a été conçu pour le plaisir à d'un public masculin hétérosexuel et, dès lors, que ses relations amoureuses s'inscrivent également dans un cadre hétérosexuel. Finalement, la perception qu'ont les répondant·e·s de Lara Croft peut être influencée, dans une certaine mesure, par leurs caractéristiques sociodémographiques, mais des facteurs socioculturels entrent également en ligne de compte dans leur interprétation du personnage.

Les écrits scientifiques soutiennent que la représentation hypersexualisée de Lara Croft la pose en tant qu'objet du regard masculin créée pour le plaisir visuel des joueurs présumés être des hommes hétérosexuels. Dès lors, il est proposé que, pour les hommes hétérosexuels, le plaisir d'incarner Lara Croft relève de la maîtrise et du contrôle d'un corps féminin (Kennedy, 2002). Néanmoins, parmi nos treize participant·e·s, seulement trois sont des hommes hétérosexuels et les quatre autres hommes, homosexuels. De plus, six de nos participant·e·s sont des femmes (deux bisexuelles et quatre hétérosexuelles). Il semble donc que le personnage de Lara Croft n'attire pas seulement l'attention des joueurs masculins hétérosexuels. Par ailleurs, aucun des fans interrogé·e·s ne pose un regard objectivant sur l'héroïne même s'il·elle·s reconnaissent sa beauté et son attrait visuel.

Les propos des participant·e·s confirment que l'identification est un phénomène complexe (Papale, 2014 ; Shaw, 2014) qui varie selon une multitude de facteurs pour chaque individu. Ainsi, même si nous pouvons penser d'emblée que les jeux *Tomb Raider* favorisent une identification empathique, soit se voir accompagner le personnage dans sa quête en préservant une certaine altérité avec lui, certain·e·s fans interrogé·e·s se projettent dans le personnage de Lara Croft en adoptant la posture de l'extension de soi (Therrien, 2013). Il semble également que la relation à Lara Croft ne soit pas fixe, mais fluctue selon différentes séquences de jeu ainsi que les différents opus de la franchise. En effet, la réimagination de Lara Croft à partir de 2013 a amené plusieurs répondant·e·s à établir une nouvelle relation avec l'héroïne, mais pas toujours pour le mieux puisque, pour certain·e·s, cette nouvelle version du personnage les a amené·e·s à ressentir un détachement vis-à-vis lui. Encore une fois, il semble que les caractéristiques sociodémographiques des participant·e·s n'ont qu'une faible influence sur leur relation à Lara Croft. Même si certain·e·s reconnaissent que le fait d'être une femme ou d'être homosexuel a un impact sur leur rapport au personnage, d'autres soulèvent plutôt l'influence de facteurs externes tels que le fait de partager des expériences vécues avec le personnage, ses traits de personnalité ainsi que le type de jeu.

Finalement, nous nous sommes intéressée au lien mutuel qui peut se créer entre les joueur·se·s et le personnage de Lara Croft. Le concept d'identité projective (Gee dans Waggoner, 2009) nous a aidée à comprendre l'impact de la perception des fans interrogé·e·s sur leur manière d'incarner l'héroïne. En effet, la lecture négociée que font les participant·e·s du personnage influence la relation qu'il·elle·s établissent avec lui puisque cela les amène à ne pas l'objectiver. Le concept de performativité de l'avatar (Trépanier-Jobin, 2012) nous a également permis de mettre en lumière l'interinfluence entre Lara Croft et les joueur·se·s interrogé·e·s. Si les joueur·se·s ont une influence sur l'héroïne qui s'exprime à travers leur expérience de jeu, Lara Croft a également une influence sur leur propre vie. En effet, plusieurs voient Lara Croft comme un modèle leur apprenant à surpasser leurs peurs, les encourageant à persévérer ou remettant en question certains stéréotypes de genre.

Afin de synthétiser notre analyse, revenons maintenant aux questions de recherche qui ont guidé ce mémoire. Dans un premier temps, nous nous demandions en quoi les interprétations, appropriations et détournements de Lara Croft participent à en faire, dans l'esprit des fans, une figure plus subversive ou, au contraire, une figure objectivée et érotisée. Bien que nos

participant·e·s interprètent le personnage de Lara Croft en se concentrant davantage sur sa psychologie et sa force, autant mentale que physique, et en ignorant son côté lascif, nous ne croyons pas qu'il·elle·s en font une lecture totalement subversive. Nous considérons plutôt que leur lecture négociée de l'héroïne se situe quelque part entre la subversion et l'objectivation. En effet, sans nier la sexualisation de Lara Croft, les fans interrogé·e·s font le choix d'accorder davantage d'importance aux traits de personnalité du personnage sans pour autant en transformer complètement le sens. Dès lors, de nouvelles significations n'émergent pas de l'interprétation des répondant·e·s qui auraient pu imaginer, par exemple, une Lara Croft complètement féministe. Leur interprétation de Lara Croft s'appuie plutôt sur des éléments déjà présents chez l'aventurière qu'il·elle·s estiment plutôt positifs contrairement à son physique démesuré qu'il·elle·s jugent comme étant cliché.

En deuxième lieu, nous souhaitons savoir comment les interprétations, appropriations et détournements de Lara Croft influencent la relation d'identification qu'établissent les fans avec le personnage. Nous pensons que cette vision de Lara Croft, basée principalement sur son tempérament, a une incidence sur la relation que construisent les participant·e·s avec l'héroïne. Effectivement, aucun des répondant·e·s ne pose un regard objectivant et voyeur sur Lara Croft lors de leurs sessions de jeu. Leur perception de Lara Croft ne les amène pas à la voir comme un objet à leur disposition pour leur plaisir visuel. Le plaisir de l'incarner ne repose pas sur un désir de contempler et contrôler un corps féminin attirant, mais plutôt sur le plaisir de pouvoir réaliser des prouesses et des actions qui sortent de l'ordinaire en raison de la force de caractère et des nombreuses habiletés physiques du personnage.

Troisièmement, nous voulions connaître l'influence des caractéristiques sociodémographiques des fans sur leur interprétation de Lara Croft et sur la relation qu'il·elle·s établissent avec l'héroïne. Si le profil sociodémographique de certain·e·s influencent effectivement leur interprétation et leur relation à Lara Croft, il ne fait pas de doute que des facteurs socioculturels, tels que l'éducation et une conscientisation à l'égard d'enjeux sociaux, exercent également une influence sur la perception du personnage. Si les femmes et les hommes homosexuels ont davantage d'intérêt envers les personnages féminins que masculins, les raisons souvent évoquées sont la rareté des protagonistes féminines dans le paysage vidéoludique, la plus grande complexité des personnages féminins par rapport aux personnages masculins et le désir d'incarner des personnages qui s'éloignent de la

norme du héros masculin, ce qui offre une expérience de jeu différente. Ainsi, il semble que la prédominance, dans la culture vidéoludique, de la thématique de la masculinité militarisée, qui englobe les thèmes de la guerre, de la conquête et du combat (Kline *et al.*, 2003), amène certain·e·s joueur·se·s à chercher des représentations alternatives, ce qu'il·elle·s retrouvent principalement dans les personnages féminins.

De même, la relation d'identification qu'établissent les participant·e·s avec Lara Croft ne se réduit pas à leurs caractéristiques sociodémographiques. Encore une fois, des facteurs externes tels que les expériences vécues, les traits de personnalité du personnage ainsi que le type de jeu jouent un rôle sur l'identification au personnage. Ainsi, les hommes participant à notre recherche parviennent à s'identifier à Lara Croft même s'ils n'ont pas le même genre. Dès lors, nous pouvons remettre en question l'idée que les joueurs masculins ne peuvent s'identifier à une protagoniste féminine souvent évoquée comme argument pour justifier la prépondérance des personnages masculins dans l'univers du jeu vidéo. À l'instar de l'étude de Shaw (2014), les caractéristiques sociodémographiques des joueur·se·s semblent entraîner une relation plus superficielle au personnage alors qu'une connexion significative se crée surtout grâce à l'expérience de vie et l'histoire du personnage.

En dernier lieu, notre question générale de recherche consistait à savoir de quelles manières les fans interprètent le personnage de Lara Croft, se l'approprient et en font divers détournements. Comme nous l'avons mentionné précédemment, l'interprétation des participant·e·s du personnage de Lara Croft se retrouve entre une vision subversive et une vision objectivée de l'héroïne. En effet, les joueur·se·s sont confronté·e·s au physique de Lara Croft, qui a d'ailleurs parfois un impact sur leur expérience de jeu malgré eux et elles, mais décident d'accorder de l'importance surtout à ses traits de caractère, son intelligence et son athlétisme. Cette lecture négociée du personnage s'exprime également à travers les pratiques de détournements des fans interrogé·e·s. En effet, dans leurs détournements du personnage de Lara Croft, les participant·e·s mettent l'accent sur sa personnalité, sa combativité et son côté aventurier plutôt que sur son *sex appeal*. Par ailleurs, pour certain·e·s, les détournements du personnage sont une manière de retrouver ce qu'il·elle·s considèrent être la véritable Lara Croft.

Nous espérons avoir mis en lumière la complexité de Lara Croft qui se reflète non seulement dans la conception du personnage, mais qui s'exprime également à travers le discours des joueur·se·s. L'attention des joueur·se·s ne semble pas s'arrêter au physique séduisant de l'héroïne, mais plutôt aller au-delà de cet aspect du personnage. Dès lors, nous croyons que la lascivité de Lara Croft n'amène pas nécessairement les fans à la percevoir de manière objectivante.

Enfin, il importe de souligner les limites que comporte cette recherche. D'abord, comme il s'agit d'une recherche qualitative dont l'échantillon est restreint, nous ne sommes pas en mesure de généraliser nos résultats. Nous proposons uniquement des hypothèses sur la manière dont les fans de *Tomb Raider* s'approprient et interprètent le personnage de Lara Croft. Par ailleurs, nos participant·e·s partagent une vision sensiblement homogène de l'héroïne qui accorde davantage d'importance à sa personnalité qu'à son corps érotisé. Ainsi, il serait pertinent également de s'intéresser aux personnes qui interprètent le personnage différemment en misant davantage sur sa sexualisation par exemple. En effet, comme nous l'avons démontré dans le chapitre I, des détournements qui accentuent l'érotisme de Lara Croft existent. Dès lors, il serait intéressant de se pencher sur les motivations des personnes qui s'adonnent à ces pratiques afin de comprendre le sens qu'elles accordent à l'aventurière et leur rapport à celle-ci. À cet effet, un échantillon différent pourrait être établi puisque le nôtre comportait plus d'hommes homosexuels (4) par rapport aux hommes hétérosexuels (3) et peu de femmes issues de la diversité sexuelle (2) par rapport aux femmes hétérosexuelles (4). De plus, nous n'avons pas été en mesure de récolter les témoignages de personnes racisées. Dès lors, il serait pertinent de développer davantage cette analyse en intégrant d'autres points de vue sur le personnage de Lara Croft. De surcroît, il serait intéressant de s'attarder aux perceptions de personnes qui ne se considèrent pas comme des fans de *Tomb Raider* afin d'éviter un biais d'appréciation. Comme la majorité de nos répondant·e·s se considèrent comme des fans de la franchise, il va sans dire que leurs interprétations de Lara Croft sont teintées par cet attachement à *Tomb Raider*.

Dans le cadre de ce mémoire, nous nous sommes attardée au sens qu'accordent les joueur·se·s à Lara Croft en réalisant des entrevues, mais, à notre connaissance, aucune recherche ne porte spécifiquement sur les détournements existants du personnage. Ainsi, il serait intéressant d'analyser ces différentes pratiques afin de mettre en lumière les tendances qui émergent des créations de joueur·se·s. Nous avons soulevé quelques exemples de réappropriations féministes de

Lara Croft, mais il serait également pertinent de voir quelles autres significations de l'héroïne permettent d'en faire une figure plus subversive.

Somme toute, Lara Croft est un personnage riche et complexe qui intéresse les chercheurs·se·s depuis une vingtaine d'années et qui continuera probablement à inspirer les recherches sur le jeu vidéo au prisme du genre pour les années à venir puisque plusieurs autres aspects de l'aventurière restent encore à élucider.

ANNEXE A

LA FRANCHISE TOMB RAIDER EN TROIS PÉRIODES

Période	Éditeur et développeur	Année	Titre	Plateforme(s)
1 ^{re} période	Eidos Interactive Core Design	1996	<i>Tomb Raider</i>	PC, PS1, Saturn
		1997	<i>Tomb Raider II</i>	PC, PS1
		1998	<i>Tomb Raider III</i>	
		1999	<i>Tomb Raider: The Last Revelation</i>	
		2000	<i>Tomb Raider: Chronicles</i>	PC, PS1, Dreamcast
			<i>Tomb Raider</i>	Game Boy Color
		2001	<i>Tomb Raider: Curse of the Sword</i>	
		2002	<i>Tomb Raider: The Prophecy</i>	Game Boy Advance
	Eidos Interactive IOMO	2003	<i>Tomb Raider: The Angel of Darkness</i>	PC, PS2
			<i>Tomb Raider: The Osiris Codex</i>	Java ME
		2004	<i>Tomb Raider: Quest for Cinnabar</i>	
			<i>Tomb Raider: The Elixir of Life</i>	
		2006	<i>Tomb Raider: Puzzle Paradox</i>	
			<i>Tomb Raider: The Action Adventure</i>	DVD
2 ^e période	Eidos Interactive Crystal Dynamics	2006	<i>Tomb Raider: Legend</i>	PC, PS2, Xbox, Xbox 360, GameCube
		2007	<i>Tomb Raider: Anniversary</i>	PC, PS2, Xbox 360, Wii
		2008	<i>Tomb Raider: Underworld</i>	PC, PS3, Xbox 360, Wii
3 ^e période	Square Enix Crystal Dynamics	2010	<i>Lara Croft and the Guardian of Light</i>	PC, PS3, Xbox 360
		2013	<i>Tomb Raider</i>	PC, PS3, Xbox 360
			<i>Lara Croft: Reflections</i>	iOS
		2014	<i>Lara Croft and the temple of Osiris</i>	PC, PS4, Xbox One
		2015	<i>Lara Croft: Relic Run</i>	iOS, Android
			<i>Lara Croft Go</i>	iOS, Android, PC
			<i>Rise of the Tomb Raider</i>	PC, PS4, Xbox 360, Xbox One
		2018	<i>Shadow of the Tomb Raider</i>	PC, PS4, Xbox One
	CDE Entertainment Emerald City Games	2023	<i>Tomb Raider: Reloaded</i>	iOS, Android, Netflix Games Services

ANNEXE B
GRILLE D'ENTRETIEN

Questions	Variables étudiées
Connaissances de la saga Tomb Raider et du personnage de Lara Croft	
1. À quels jeux de la série Tomb Raider avez-vous déjà joué ?	- Connaissances des jeux - Rapport à la saga Tomb Raider
2. Quel(s) jeu(x) avez-vous préféré(s) ? Pourquoi ?	- Rapport à la saga Tomb Raider
3. Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux de la série Tomb Raider ?	- Connaissances des jeux - Rapport à la saga Tomb Raider
4. Comment décririez-vous la série de jeux Tomb Raider 4.1. Au niveau des mécaniques, de la jouabilité, de l'histoire, des personnages, etc. ?	- Connaissances des jeux - Rapport à la saga Tomb Raider
5. Qu'est-ce qui vous a attiré dans les jeux Tomb Raider ? Qu'est-ce qui vous a donné envie d'y jouer ?	- Rapport à la saga Tomb Raider
6. Qu'est-ce qui vous plaît dans les jeux Tomb Raider ? Qu'est-ce qui vous a fait devenir fan de la franchise ?	- Connaissances des jeux - Rapport à la saga Tomb Raider
7. Constatez-vous des changements entre les jeux classiques (1996-2010) et les reboots (2013-2018) ? Si oui, lesquels ?	- Connaissances des jeux - Rapport à la saga Tomb Raider
8. Quelle place occupe la franchise dans votre vie ? Quelle importance accordez-vous aux jeux ?	- Connaissances des jeux - Rapport à la saga Tomb Raider
Perception du personnage de Lara Croft	
9. Comment décririez-vous Lara Croft ? (son apparence, sa personnalité, etc.) ?	- Avatar caractérisé/coquille vide - Interprétation
10. Selon vous, quelle est l'orientation sexuelle de Lara Croft ? 10.1. Quel(s) élément(s) dans les jeux ou à l'extérieur des jeux vous font dire cela ?	- Interprétation
11. Constatez-vous des changements au niveau du personnage de Lara Croft (apparence, personnalité, etc.) entre les jeux classiques (1996-2010) et les reboots (2013-2018) ? Si	- Rapport à Lara Croft - Interprétation

	oui, lesquels ?	
12.	Quelle est votre opinion sur l'apparence et la personnalité de Lara Croft dans les jeux classiques (avant 2013) ? 12.1. Diriez-vous qu'elle est une icône positive ou un cliché ?	- Rapport à la saga Tomb Raider, à Lara Croft - Identification au personnage - Interprétation
13.	Comment son apparence et sa personnalité dans les jeux classiques influencent-elles votre expérience de jeu ?	- Rapport à Lara Croft - Identification au personnage - Interprétation
14.	Quelle est votre opinion sur l'apparence et la personnalité de Lara Croft dans les reboots (à partir de 2013) ?	- Rapport à la saga Tomb Raider, à Lara Croft - Identification au personnage - Interprétation
15.	Comment son apparence et sa personnalité dans les reboots influencent-elles sur votre expérience de jeu ?	- Rapport à Lara Croft - Identification au personnage - Interprétation
16.	Comment votre perception de Lara Croft influence-t-elle votre manière de jouer à Tomb Raider ? 16.1. Lorsque possible, est-ce que vous privilégiez certaines tenues par rapport à d'autres dans les jeux (exemple : bikini ou tenue tactique) ?	- Appropriation
17.	À quel point appréciez-vous le personnage de Lara Croft et pourquoi ?	- Rapport à Lara Croft - Appropriation - Interprétation
18.	Diriez-vous que le personnage de Lara Croft a eu une influence sur votre vie ? Si oui, comment ? 18.1. Vous a-t-elle inspiré d'une quelconque manière ?	- Rapport à Lara Croft - Performativité de l'avatar
19.	Quelle est votre opinion du marketing et des publicités entourant les jeux Tomb Raider ? 19.1. Trouvez-vous qu'il y a un changement entre les jeux classiques et les reboots ? Si oui, lesquels ?	- Rapport à Lara Croft - Interprétation
Incarner Lara Croft		
20.	Lorsque vous jouez à Tomb Raider, quelle relation établissez-vous avec le personnage de Lara Croft ? 20.1. Avez-vous l'impression d'être dans la peau de Lara ou plutôt qu'elle est votre coéquipière ou encore, une marionnette que vous manipulez	- Identification au personnage - Extension de soi, identification empathique, identité projective, détachement

20.2.	pour atteindre les objectifs du jeu ? Pourquoi ? Si le personnage était un homme, votre relation avec celui-ci serait-elle différente à votre avis ? Pourquoi ?	
21.	Est-ce que votre relation avec le personnage de Lara Croft a changé entre les jeux classiques et les reboots ? Si oui, comment a-t-elle changé ?	- Identification au personnage - Extension de soi, identification empathique, identité projective, détachement
22.	Lorsque vous jouez à Tomb Raider, avez-vous tendance à ressentir les émotions de Lara Croft ? Pouvez-vous me donner des exemples de situation dans laquelle vous avez ressenti ses émotions ?	- Identification au personnage - Extension de soi, identification empathique, identité projective, détachement
23.	Que ressentez-vous lorsque vous jouez à Tomb Raider ? Quelles émotions/sentiments ?	- Rapport au jeu - Émotions
24.	En général, lorsque vous jouez à Tomb Raider, qu'est-ce qui retient votre attention ? Sur quoi portez-vous votre regard ? 24.1. Sur Lara Croft ? L'environnement ? Les ennemis ? Autre ? Pourquoi ?	- Objectivation - Subversion - Regard masculin - Regard féminin
25.	Lorsque vous jouez (ou avez joué) à Tomb Raider, que ressentez-vous quand vous regardez Lara Croft ? Pourquoi ?	- Objectivation - Subversion - Regard masculin - Regard féminin
26.	Le regard que vous portez (ou portiez) sur Lara Croft a-t-il changé au fil des années ? Si oui, pourquoi ?	- Objectivation - Subversion - Regard masculin - Regard féminin
27.	Vous arrive-t-il de contempler le personnage en tournant autour avec la caméra ? Pourquoi ?	- Objectivation - Subversion - Regard masculin - Regard féminin
28.	Lorsque vous jouez (ou avez joué) aux jeux classiques (avant 2013) est-ce que vous faisiez réaliser diverses acrobaties à Lara (ex : faire le poirier pour remonter d'une rambarde, faire une roulade, etc.) ? Si oui, pourquoi ? 28.1. Que pensez-vous du fait qu'il ne soit plus possible de lui faire faire des acrobaties dans les reboots (à partir de 2013) ?	- Objectivation - Subversion - Regard masculin - Regard féminin
Détournements de Lara Croft		

29. Avez-vous déjà créé des contenus autour de Lara Croft (mods, fanart, fanfiction, machinima, cosplay, etc.) ? Si oui, quels types ? 29.1. Pourriez-vous les décrire ? Comment représentiez-vous Lara dans ces contenus ?	- Détournement - Objectivation - Subversion
30. Qu'est-ce qui vous a motivé à créer de tels contenus ? 30.1. Que recherchiez-vous en créant ces contenus ?	- Détournement - Objectivation - Subversion
31. Avez-vous déjà consommé des contenus autour de Lara Croft (mods, fanart, fanfiction, machinima, etc.) ? Si oui quels types ? 31.1. Pourriez-vous les décrire ? Comment est représentée Lara dans ces contenus ?	- Détournement - Objectivation - Subversion
32. Qu'est-ce qui vous a motivé à consommer de tels contenus ? 32.1. Quel est leur attrait ?	- Détournement - Objectivation - Subversion
33. Prenez-vous part à la communauté de Tomb Raider/Lara Croft d'une autre façon que par la création et/ou la consommation de contenus créés par les fans ? Si oui, de quelle manière ? 33.1. Par exemple, est-ce que vous participez à des forums (ou autre) qui permettent d'échanger avec d'autres fans ?	- Communauté - Inclusion/exclusion
34. Comment qualifieriez-vous la communauté de fans de Tomb Raider/Lara Croft ? 34.1. Par exemple, diriez-vous qu'elle est inclusive ou toxique ? Pourquoi ?	- Communauté - Inclusion/exclusion
Portrait de l'individu	
35. Quel âge avez-vous ?	- Données sociodémographiques
36. Quelle est votre occupation ?	- Données sociodémographiques
37. Quelles sont vos origines ethniques ?	- Données sociodémographiques
38. À quel genre vous identifiez-vous ?	- Données sociodémographiques
39. Quelle est votre orientation sexuelle ?	- Données sociodémographiques
40. À votre avis, comment vos caractéristiques sociodémographiques (le fait d'être une femme, un homme, une personne racisée,	- Rapport à Lara Croft/données sociodémographiques

	etc.) influencent-elles votre perception de Lara Croft ?	
41.	À votre avis, comment vos caractéristiques sociodémographiques ont-elles une influence sur la relation que vous construisez avec Lara Croft lorsque vous jouez à Tomb Raider ?	- Identification au personnage/données sociodémographiques
Informations supplémentaires		
42.	En terminant, y a-t-il autre chose que vous voudriez mentionner sur Lara Croft et/ou Tomb Raider que nous n'avons pas abordé au cours de l'entrevue ?	- Informations supplémentaires
43.	Par quel pseudonyme souhaitez-vous être identifié dans le compte-rendu de la recherche ?	- Informations supplémentaires

ANNEXE C
MESSAGE DE RECRUTEMENT

****PARTICIPATION À UNE RECHERCHE ÉTUDIANTE SUR *TOMB RAIDER*****

Je cherche des fans de *Tomb Raider* pour prendre part à une étude sur le personnage de Lara Croft effectuée dans le cadre de mon mémoire de maîtrise en communication – concentration jeux vidéo et ludification (UQAM). Les participant·e·s doivent être âgé·e·s de 18 ans et plus, parler français et avoir joué à au moins trois jeux de la série dont un paru avant 2010 et un paru à partir de 2013.

Il s’agira de participer à une entrevue sur Zoom d’environ 1 heure au courant du mois d’octobre au moment qu’il vous convient pour répondre à diverses questions concernant votre perception des jeux *Tomb Raider* et du personnage de Lara Croft.

Les participant·e·s seront libres de se retirer de la recherche en tout temps et des pseudonymes seront utilisés pour référer à eux·elles dans le compte rendu de la recherche. Si vous pensez correspondre au profil recherché, vous pouvez me contacter par courriel.

ANNEXE D
QUESTIONNAIRE PRÉLIMINAIRE

Participation à une recherche étudiante sur *Tomb Raider*

Ce questionnaire vise à sélectionner des personnes pour prendre part à des entrevues individuelles d'environ une (1) heure pour discuter des jeux *Tomb Raider* et du personnage de Lara Croft. Il se pourrait qu'après avoir réalisé ce questionnaire votre participation ne soit pas retenue puisque, pour les besoins de la recherche, le profil des participant·e·s se doit d'être le plus varié possible. Si tel est le cas, vous serez avisé des raisons de ce choix.

Prénom et nom :

Adresse courriel :

1. À quel(s) jeu(x) *Tomb Raider* parmi les suivants avez-vous déjà joué ?
 - a. *Tomb Raider* (Core Design, 1996)
 - b. *Tomb Raider II* (Core Design, 1997)
 - c. *Tomb Raider III* (Core Design, 1998)
 - d. *Tomb Raider: The Last Revelation* (Core Design, 1999)
 - e. *Tomb Raider: Chronicles* (Core Design, 2000)
 - f. *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (Core Design, 2003)
 - g. *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics, 2006)
 - h. *Tomb Raider: Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007)
 - i. *Tomb Raider: Underworld* (Crystal Dynamics, 2008)
 - j. *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)
 - k. *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015)
 - l. *Shadow of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2018)
 - m. Aucun

2. À quel(s) jeu(x) *Tomb Raider* parmi les suivants avez-vous déjà joué ?
 - a. *Tomb Raider* (Game Boy Color, 2000)
 - b. *Tomb Raider: Curse of the Sword* (Game Boy Color, 2001)
 - c. *Tomb Raider: The Prophecy* (Game Boy Advance, 2002)
 - d. *Tomb Raider: The Osiris Codex* (Java, 2003)
 - e. *Tomb Raider: Quest of Cinnabar* (Java, 2004)
 - f. *Tomb Raider: The Elixir of Life* (Java, 2004)
 - g. *Tomb Raider: Puzzle Paradox* (Java, 2006)
 - h. *Tomb Raider: The Action Adventure* (DVD, 2006)
 - i. *Lara Croft and the Guardian of Light* (2010)
 - j. *Lara Croft: Reflections* (Mobile, 2013)
 - k. *Lara Croft and the temple of Osiris* (2014)

- l. Lara Croft: Relic Run (Mobile, 2015)
 - m. Lara Croft Go (Mobile, 2015)
 - n. Aucun
3. Vous arrive-t-il de rejouer à certain(s) jeu(x) Tomb Raider ?
- a. Oui
 - b. Non
4. Avez-vous déjà consommé d'autres œuvres fictionnelles dérivées de l'univers Tomb Raider (films, livres, BDs, etc.)
- a. Oui
 - b. Non
5. Quel âge avez-vous ?
6. Quelle est votre occupation ?
7. Quelles sont vos origines ethniques ?
8. À quel genre vous identifiez-vous ?
9. Quelle est votre orientation sexuelle ?

ANNEXE E

PROFIL DES PARTICIPANT·E·S

Nom	Âge	Genre	Orientation sexuelle	Origines ethniques	Occupation
Benji	27 ans	Homme	Homosexuel	Blanc (Québécois)	Étudiant
Carlie	29 ans	Femme	Bisexuelle	Blanche (Québécoise)	Étudiante
Connor	27 ans	Homme	Homosexuel	Blanc (Français)	Étudiant
Donovan	24 ans	Homme	Hétérosexuel	Blanc (Grandi en Martinique)	Étudiant
Effie	32 ans	Femme	Hétérosexuelle	Blanche (Française)	Ingénieure en informatique
Éric	23 ans	Homme	Homosexuel	Blanc (Français)	Styliste-designer
Kasu	29 ans	Homme	Homosexuel	Blanc (Québécois)	Étudiant
Kyra	24 ans	Femme	Bisexuelle	Blanche (Française)	Correspondante de presse
Libby	35 ans	Femme	Hétérosexuelle	Blanche (Québécoise)	Étudiante
Nate	28 ans	Homme	Hétérosexuel	Blanc (Québécois)	Modeleur 3D
Pixie Blue	31 ans	Femme	Hétérosexuelle	Blanche (Française)	Interprète-traductrice
Rowan	26 ans	Homme	Hétérosexuel	Blanc (Français)	Programmeur <i>gameplay</i>
Taylor	32 ans	Femme	Hétérosexuelle	Blanche (Française)	Gérante d'une boutique

ANNEXE F

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

Sujet de recherche

Perception de la série de jeux vidéo *Tomb Raider* et du personnage de Lara Croft

Préambule

Nous vous demandons de participer à un projet de recherche. Avant d'accepter de participer à ce projet de recherche, veuillez prendre le temps de comprendre et de considérer attentivement les renseignements qui suivent. Ce formulaire de consentement vous explique le but de cette étude, les procédures, les avantages, les risques et inconvénients, de même que les personnes avec qui communiquer au besoin. Le présent formulaire de consentement peut contenir des mots que vous ne comprenez pas. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles.

Description du projet et de ses objectifs

La présente recherche s'intéresse aux perceptions et aux rapports qu'entretiennent les fans de la série de jeux *Tomb Raider* avec le personnage de Lara Croft.

Nature et durée de votre participation

Dans le cadre de cette recherche, nous vous demandons de participer à une seule entrevue individuelle d'une durée approximative d'une (1) heure dans laquelle nous vous poserons diverses questions sur votre expérience avec les jeux *Tomb Raider* et votre perception du personnage de Lara Croft. L'entrevue se déroulera en ligne sur la plateforme *Zoom*. L'entrevue sera enregistrée et retranscrite sous forme de verbatim. Puisque *Zoom* ne permet pas d'enregistrer uniquement l'audio d'une réunion, un enregistrement vidéo sera également réalisé, mais il sera supprimé sur le champ pour ne conserver que l'enregistrement audio de l'entrevue.

Il se pourrait qu'après avoir réalisé le questionnaire préliminaire votre participation à cette étude ne soit pas retenue puisque, pour les besoins de la recherche, le profil des participant-e-s se doit d'être le plus varié possible. Si tel est le cas, vous serez avisé des raisons de ce choix.

Avantages liés à la participation

Aucune compensation financière n'est prévue. Toutefois, vous aurez la satisfaction de contribuer à l'avancement des connaissances sur un jeu vidéo qui vous passionne.

Risques liés à la participation

Il se pourrait que certaines questions vous rendent mal à l'aise, mais vous êtes libres de ne pas répondre à certaines questions ou d'interrompre l'entrevue à tout moment sans vous justifier. Des ressources sont également à votre disposition en cas d'inconfort psychologique ou émotionnel. Vous pouvez notamment contacter les lignes d'écoute Tel-Aide (514-935-1101), Tel-Écoute (514-493-4484 /tel_ecoute@hotmail.com) ou Interligne (1-888-505-1010), le centre communautaire LGBTQ+ de Montréal (514-528-8424 /info@ccglm.org) et GRIS-Montréal (514-590-0016).

Confidentialité

Vos informations personnelles ne seront connues que des chercheuses et ne seront pas dévoilées lors de la diffusion des résultats. Un pseudonyme sera utilisé pour référer à vous dans le compte-rendu de la recherche. L'enregistrement de l'entrevue et sa retranscription de même que le présent formulaire de consentement seront conservés sur un disque dur externe protégé par un mot de passe. Une fois l'enregistrement de l'entrevue retranscrit sous forme de verbatim, il sera détruit.

Utilisation secondaire des données

Acceptez-vous que les données de recherche soient utilisées pour réaliser d'autres projets de recherche dans le même domaine ? Ces projets de recherche seront évalués et approuvés par un Comité d'éthique de la recherche de l'UQAM avant leur réalisation. Les données de recherche seront conservées de façon sécuritaire. Afin de préserver votre identité et la confidentialité des données de recherche, vous ne serez identifié que par un pseudonyme.

Acceptez-vous que les données de recherche soient utilisées dans le futur par d'autres chercheurs à ces conditions ?

☐ Oui ☐ Non

Participation volontaire et retrait

Votre participation est entièrement libre et volontaire. Vous pouvez refuser de participer ou vous retirer en tout temps sans devoir justifier votre décision. Si vous décidez de vous retirer de l'étude, vous n'avez qu'à aviser Élodie Simard et toutes les données vous concernant seront détruites.

Indemnité compensatoire

Aucune indemnité compensatoire n'est prévue, mais votre participation ne demande aucune dépense de votre part.

Accès aux résultats de la recherche

Souhaitez-vous être informé de la publication de la recherche ?

☐ Oui ☐ Non

Des questions sur le projet ?

Pour toute question additionnelle sur le projet et sur votre participation, vous pouvez communiquer avec les responsables du projet.

Des questions sur vos droits ? Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE) a approuvé le projet de recherche auquel vous allez participer. Pour des informations concernant les responsabilités de l'équipe de recherche sur le plan de l'éthique de la recherche avec des êtres humains ou pour formuler une plainte, vous pouvez contacter la coordination du CERPE : cerpe-pluri@uqam.ca

Remerciements

Votre collaboration est essentielle à la réalisation de notre projet et l'équipe de recherche tient à vous en remercier.

Consentement

Je déclare avoir lu et compris le présent projet, la nature et l'ampleur de ma participation, ainsi que les risques et les inconvénients auxquels je m'expose tels que présentés dans le présent formulaire. J'ai eu l'occasion de poser toutes les questions concernant les différents aspects de l'étude et de recevoir des réponses à ma satisfaction.

Je soussigné(e) accepte volontairement de participer à cette étude. Je peux me retirer en tout temps sans préjudice d'aucune sorte.

Je certifie qu'on m'a laissé le temps voulu pour prendre ma décision.

Une copie signée de ce formulaire d'information et de consentement doit m'être remise.

Prénom Nom

Signature

Date

Engagement du chercheur

Je soussigné(e) certifie

(a) avoir expliqué au signataire les termes du présent formulaire ; (b) avoir répondu aux questions qu'il m'a posées à cet égard ;

(c) lui avoir clairement indiqué qu'il reste, à tout moment, libre de mettre un terme à sa participation au projet de recherche décrit ci-dessus ;

(d) que je lui remettrai une copie signée et datée du présent formulaire.

Prénom Nom

Signature

Date

ANNEXE G

CERTIFICATION ÉTHIQUE

No. de certificat : 2022-4035
Date : 2021-09-23

CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE plurifacultaire) a examiné le projet de recherche suivant et le juge conforme aux pratiques habituelles ainsi qu'aux normes établies par la *Politique No 54 sur l'éthique de la recherche avec des êtres humains* (janvier 2016) de l'UQAM.

Titre du projet : Interprétation, appropriation et détournement du personnage de Lara Croft

Nom de l'étudiant : Elodie Simard

Programme d'études : Maîtrise en communication, concentration jeux vidéo et ludification

Direction(s) de recherche : Gabrielle Trépanier Jobin

Modalités d'application

Toute modification au protocole de recherche en cours de même que tout événement ou renseignement pouvant affecter l'intégrité de la recherche doivent être communiqués rapidement au comité.

La suspension ou la cessation du protocole, temporaire ou définitive, doit être communiquée au comité dans les meilleurs délais.

Le présent certificat est valide pour une durée d'un an à partir de la date d'émission. Au terme de ce délai, un rapport d'avancement de projet doit être soumis au comité, en guise de rapport final si le projet est réalisé en moins d'un an, et en guise de rapport annuel pour le projet se poursuivant sur plus d'une année au plus tard un mois avant la date d'échéance (**2022-09-23**) de votre certificat. Dans ce dernier cas, le rapport annuel permettra au comité de se prononcer sur le renouvellement du certificat d'approbation éthique.

Sylvain Lafleur
pour la présidence

AVIS FINAL DE CONFORMITÉ

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE plurifacultaire) a examiné le projet de recherche suivant et le juge conforme aux pratiques habituelles ainsi qu'aux normes établies par la *Politique No 54 sur l'éthique de la recherche avec des êtres humains* (janvier 2016) de l'UQAM.

Titre du projet : Interprétation, appropriation et détournement du personnage de Lara Croft

Nom de l'étudiant : Elodie Simard

Programme d'études : Maîtrise en communication, concentration jeux vidéo et ludification

Direction(s) de recherche : Gabrielle Trépanier Jobin

Merci de bien vouloir inclure une copie du présent document et de votre certificat d'approbation éthique en annexe de votre travail de recherche.

Les membres du CERPE plurifacultaire vous félicitent pour la réalisation de votre recherche et vous offrent leurs meilleurs vœux pour la suite de vos activités.



Caroline Coulombe
Professeure, Département de management
Présidente du CERPÉ plurifacultaire

ANNEXE H

JEUX TOMB RAIDER JOUÉS PAR LES PARTICIPANTS

Nom	Jeux principaux	Jeux secondaires
Benji	Tomb Raider I, Tomb Raider II, Tomb Raider III, Legend, Anniversary, Underworld, Tomb Raider (2013)	-
Carlie	Tomb Raider I, Tomb Raider II, Anniversary, Shadow of the Tomb Raider	-
Connor	Tous sauf Angel of Darkness	Guardian of Light, Temple of Osiris, Relic Run, Lara Croft Go
Donovan	Tomb Raider (2013), Rise of the Tomb Raider, Shadow of the Tomb Raider	-
Effie	Tous	Tomb Raider (Game Boy Color), Temple of Osiris, Relic Run, Lara Croft Go
Éric	Tous	Tous
Kasu	Legend, Anniversary, Underworld, Tomb Raider (2013), Rise of the Tomb Raider, Shadow of the Tomb Raider	-
Kyra	Tomb Raider I, Tomb Raider II, The Last Revelation, Chronicles, Legend, Anniversary, Underworld, Tomb Raider (2013)	Guardian of Light, Relic Run, Lara Croft Go
Libby	Tous	Lara Croft Go
Nate	Tous sauf Angel of Darkness	Tomb Raider (Game Boy Color), Guardian of Light, Temple of Osiris
Pixie Blue	Tous sauf les reboots (2013-2018)	Tomb Raider (Game Boy Color), The Prophecy (GBA), Relic Run, Lara Croft Go
Rowan	Tomb Raider III, Tomb Raider (2013), Shadow of the Tomb Raider	-
Taylor	Tous	Tomb Raider (Game Boy Color), Relic Run, Lara Croft Go

ANNEXE I

EXTRAITS ADDITIONNELS DES ENTREVUES

Rapport à la saga *Tomb Raider*

Découverte des jeux *Tomb Raider*

« Il [*Tomb Raider*] était pionnier dans ses technologies de troisième personne et de caméra à l'époque. Et c'est le seul dont on se souvient vraiment parce que les autres jeux qui devaient être concurrents à l'époque étaient moins bien. Et du coup, c'est peut-être parce que c'était le champion de l'époque de ce genre, du troisième personne, parce que c'était le début de la troisième personne. Peut-être parce que c'était le champion à l'époque que j'y étais exposé via mon père là-dessus. » (Rowan)

Lara Croft comme principale raison de jouer à *Tomb Raider*

« [...] ça donnait envie d'explorer plus d'être dans le rôle d'un personnage qui était suffisamment bonne pour ne pas trop se faire prendre par sa peur. Elle était sûre d'elle-même pis je pense que c'est quelque chose qui est extrêmement séduisant en tant que joueur, surtout en tant que jeune, de [se] dire : « OK, le jeu me fait peur, mais clairement, comme le personnage, lui, ne semble pas avoir peur, je vais essayer d'aller de l'avant ». (Nate)

« [...] bref, quand j'étais petite, on a eu une *PlayStation 2*, mais je crois qu'un petit peu avant ça j'avais vu le film avec Angelina Jolie, je crois que c'est ça en fait qui m'a donné envie de jouer aux jeux. [...] pour moi c'était une femme forte en fait, une femme qui, comment dirais-je, oui voilà, qui voyage dans le monde, qui n'a pas peur de la bagarre. » (Kyra)

« Ben au tout départ c'était le personnage [...] j'avais vu en fait des espèces de *posters* de promotion dans des magasins avant de jouer au jeu et tout de suite forcément j'ai été attirée par cette nana quoi en gros qui avait l'air d'avoir du caractère, qui m'avait l'air d'y aller et après forcément c'était le côté aventure, le côté "la femme moderne" intelligente que je pense au fond on a toute envie d'être, qui part à l'aventure et ce côté vraiment ouais voyager, tout ça quoi. » (Pixie Blue)

Importance de *Tomb Raider*

« Mon but était d'aller chez *Eidos* en fait pour cette raison-là spécifique, parce que j'avais le goût en fait justement de moi aussi donner un peu du sentiment que j'avais vécu quand j'étais jeune par rapport à Lara Croft, par rapport à l'univers dans lequel ça se passe, les personnages autour puis il y a le *feeling* qu'on a en y jouant en fait euh ben aux jeux vidéo. » (Nate)

« Elle [la franchise *Tomb Raider*] prend pas mal de place, c'est vrai que si j'ai pas ma petite dose entre guillemets, si je vais pas voir des vidéo ou lire certains articles au

moins une fois par jour, c'est vrai que j'ai une sorte de manque quoi dans le sens où j'aime bien. Puis, j'aime bien discuter avec les gens sur les *fandom*, commenter des photos, ce genre de choses. Bon, je pense que comme beaucoup de fans je collectionne un peu donc ça c'est pareil des fois je fouille enfin c'est vrai que ouais ça prend un petit peu de place quand même. » (Pixie Blue)

« [...] moi je joue à beaucoup de jeux dans le fond faque tsé ça reste un jeu parmi tant d'autres si on veut, mais c'est une série de jeux à laquelle je reviens quand même souvent. Justement, je pense que *Tomb Raider II* c'est l'exemple de jeu auquel je reviens tout le temps parce qu'il y a cet aspect-là émotif, même si je le finis jamais, je fais juste le réinstaller pis là je trippe un peu à rejouer les niveaux pis j'arrête. » (Carlie)

« [...] ça reste un jeu [...] ça passe pas avant ma famille là, mais c'est un des premiers vraiment auquel j'ai accroché pis que j'ai joué beaucoup faque tsé j'ai un tattoo du pique à glace de Lara [...] pour moi c'est des souvenirs que j'ai aussi avec mes amis dans le temps [...] c'est beaucoup de nostalgie aussi [...] *Tomb Raider*, c'est un des jeux genre pour lequel j'achèterais une console pour [...] » (Kasu)

« Quand j'étais petite j'avais des *posters Tomb Raider* partout dans ma chambre, des *t-shirts Tomb Raider*, des chaussettes *Tomb Raider*, la parure de lit... Maintenant, en grandissant, je me suis calmée. J'ai gardé tous mes trophées, toutes mes statues, tout ça, dans des cartons dans le garage. J'en ai juste une qui est exposée dans la salle avec le PC. [...], mais j'ai quand même ce petit espoir qu'ils ressortent un *Tomb Raider* qui puisse me redonner la niaque et le plaisir que j'avais avant. Donc du coup, ça a toujours une place parce que je réfléchis même à me faire un tatouage en rapport avec ça, mais beaucoup moins qu'avant. » (Taylor)

« [...] j'étudie pis je travaille à temps plein pis c'est comme si je peux en jouer une fois par deux semaines tsé c'est cool, mais aussi des fois ça arrive que je passe des mois... Mettons l'été, c'est moins commun que l'été je vais m'installer pis que je vais jouer. Faque la franchise en tant que telle, les jeux, oui. Les films, je n'ai pas encore vu le nouveau film, je m'en fous un petit peu. J'avais regardé les comics quand j'étais petite, mais j'ai pas trouvé que c'était particulièrement inspirant pour leur contenu. » (Libby)

Perception de Lara Croft

Description de Lara Croft

« Elle a un objectif pis [elle] va faire tout ce qu'il faut pour arriver à cet objectif-là, mais aussi, je trouve que ça en fait quelqu'un d'assez comme égocentrique de plusieurs manières puis pas nécessairement toujours à l'écoute des autres de ce que je peux dire [...] » (Carlie)

« [...] moi, c'est un des aspects que j'aimais bien, c'est son indépendance, sa force et sa capacité à faire mieux que la plupart des hommes si on veut. En tout cas sur certains

domaines. [...] c'était plutôt le caractère et les capacités du personnage que son physique qui sont vraiment, je trouve, intéressants. » (Effie)

« Je comprends qu'il y a certains hommes pour qui Lara Croft c'est vraiment comme une figure de sexuelle. Mais, moi, ça n'a jamais été ça. Je la trouvais intéressante parce qu'elle avait l'air compétente dans ce qu'elle faisait, que ça soit des mouvements physiques ou que ça soit de par son interprétation. » (Libby)

« [...] moi ce que je trouve intéressant surtout c'est le côté vraiment indépendant quoi, sûr de soi, de pas avoir peur de faire face aux gens, d'aller de l'avant quoi, de foncer quand il y a quelque chose à faire. C'est vraiment cette force de caractère, je trouve, qui la représente bien en tant que personnage au-delà vraiment du physique même. » (Pixie Blue)

Opinion sur la personnalité de Lara Croft

« [...] on sait qu'elle est un peu dure à cuir, tout ça, mais elle parle pas beaucoup pis les cinématiques sont pas très bien faites faque c'est assez difficile de parler de sa personnalité » (Benji).

« [...] sa personnalité, *underscript* aussi en même temps. Je veux dire on ne sait pas trop... Tsé c'est quelqu'un qui brille par sa force, mais on voit pas nécessairement ses vulnérabilités. » (Libby)

Hypersexualisation de Lara Croft

« [...] l'apparence, effectivement, elle est exagérément proche d'une poupée Barbie. En soi, c'est vrai qu'à l'époque, ça choquait pas. Aujourd'hui, on referait exactement le personnage. Peut-être que le même enfin, les mêmes choix en terme de physique du personnage, ça pourrait poser question. Donc du coup, je me suis pas tellement posé la question à l'époque. » (Effie)

« Bon après c'est vrai que physiquement, j'ai toujours trouvé qu'elle avait beaucoup trop une énorme poitrine, ça c'était, c'est indéniable. » (Éric)

« Ben elle était beaucoup plus triangulaire là je veux dire c'est sûr. [...] Peut-être les bras auraient pu être plus larges, en particulier dans les jeux comme quatre, cinq, six, là je pense elle avait [...] des tous petits bras. » (Libby)

« Après, il y a eu des problèmes. C'est vrai qu'il y a certains niveaux où euh elle est en short alors qu'il y a de la neige, bon voilà quoi euh c'est pas très très logique hein. On pensera à TRII où elle est au Tibet, où elle a un énorme blouson, mais un short et euh le Nevada, dans TRIII, où elle a un énorme treillis bleu [pantalon camouflage] en plus, super pratique, et un petit crop top noir alors qu'il fait 40 ou 30 degrés quoi enfin les coups de soleil bonjour. » (Éric)

« [...] ben je pense qu'on est beaucoup de filles finalement, et des joueuses j'entends, à l'avoir vue finalement comme une nana ben en t-shirt et en short qui part faire des aventures quoi et c'est vrai que, bah pour parler concrètement, euh tout ce qui est notamment autour de sa sexualisation, bah voilà, sa poitrine euh ses formes euh moi

c'est un truc qui m'a jamais... enfin adolescente c'est un truc qui me passait complètement au-dessus de la tête parce que je voyais autre chose en fait, je voyais au-delà [...] » (Pixie Blue)

Lara Croft : icône ou cliché ?

Lara Croft en tant que cliché

« Un cliché. Pour moi, vraiment parce que le jeu vidéo fin des années 90 début 2000, c'était très très masculin. Et, il y avait pas mal de problèmes, dans tous les cas à cette époque, de sexualisation des personnages féminins. Et je pense que Lara était pareille. Je me souviens qu'elle était sur les couvertures de magazines toujours présentées avec les lèvres pulpeuses, les postures cambrées. Je me souviens de ça et du coup, en effet, pour moi, c'est vraiment un cliché. L'ancienne Lara Croft est un cliché. » (Rowan)

Lara Croft comme icône positive

« Non, plus une icône positive. Parce qu'elle est pas ridicule et elle était pas ridicule et malgré tout, depuis 25 ans, elle inspire encore énormément de personnes, énormément de jeunes filles ou de femmes donc je pense pas qu'elle soit ridicule sinon elle n'inspirerait pas autant de personnes après autant d'années. Il y a énormément de personnes qui l'adore ou qui ont au moins joué une fois et ont eu de très bons souvenirs donc pour moi ça peut être qu'une image positive et pas ridicule. » (Taylor)

« Pour moi c'est positif et je n'en démord pas, c'est vrai que si on se met dans certains points de vue, on peut trouver ça cliché. Mais bon, comme moi, j'ai vraiment l'impression qu'à l'époque, dans les années 90, ce qu'on pouvait dire ou exprimer sur les femmes était bien différent d'aujourd'hui. C'est quand même passé une trentaine d'années, donc... » (Effie)

Lara Croft, à la fois un cliché et une icône

« Je pense qu'à l'époque, c'était probablement cliché dans le sens où comme le *look* de Lara était très utilisé pour vendre ou comme pour présenter le produit. Je pense que le contexte du jeu des *Tomb Raider* pis le personnage de Lara en tant que tel par sa personnalité et tout est peut-être moins cliché, mais c'est vraiment son apparence je trouve qui la trahit un petit peu à ce niveau-là. » (Nate)

« Ouais, c'est vraiment ambigu. C'est quelque chose que je sais que moi, personnellement, je vois comme positif. Je pense que ça a été positif pour beaucoup de monde, mais clairement, ça a été quelque chose qui a renforcé des stéréotypes parce que ça jouait pile dedans en fait pis ça allait les chercher volontairement. » (Nate)

« [...] c'est vrai que le personnage est présenté comme étant justement extrêmement acrobate euh qualifié, en fait, de faire une tonne de trucs. Pis je pense que c'est un point qui, pour moi est extrêmement positif, c'est le fait de montrer que c'est un

personnage qui est capable. Puis, quand tu me posais la question au début en disant “Est-ce que tu vois ça comme une icône positive ou négative ?”, je pense que toutes les actions qu’on fait dans le jeu, c’est extrêmement positif parce qu’on va pouvoir se battre, on va pouvoir justement comme escalader des choses, on va accomplir une tonne de tâches qui sont extrêmement *challengeantes*. » (Nate)

« L’empouvoirement voilà alors en étant [...] un petit peu même un cliché au niveau physique, c’est-à-dire en étant une *bimbo*, mais en étant super intelligente, en sachant parler plein de langue, etc. Et, il peut y avoir de l’*empowerment* aussi en étant justement un peu plus humaine, un peu plus musclée, etc. » (Kyra)

« Dans le temps, quand tu considérais les jeux justement elle était un peu avant-garde pis c’était nouveau faque oui c’était une fille avec des seins pointus t’sais, mais c’était une fille dans les jeux vidéo pis y’en avaient pas tant pis c’était une fille forte pis c’est ça. » (Kasu)

« C’est un cliché parce qu’en fait les héroïnes des années 90 et etc. bon elles étaient souvent comme ça hein, les gros seins, les machins, donc ça fait très cliché des années 90, mais c’est aussi iconique [...] Lara Croft, tout le monde la reconnaît enfin le haut bleu, le *short* marron, enfin c’est mythique [...] C’est la première héroïne principale d’un jeu vidéo, pas d’un jeu vidéo, mais principale en tout cas. D’ailleurs, c’était un gros pari pour eux [Core Design] à l’époque de faire ça et de la rendre Britannique donc oui non c’est... Lara Croft, pour moi, c’est la Mona Lisa par excellence du jeu vidéo et du numérique. » (Éric)

Orientation sexuelle de Lara Croft

Difficulté à identifier son orientation sexuelle

« Est-ce qu’elle a déjà eu un chum ? On sait pas. Ou une blonde ? On sait pas trop. C’est pas vraiment explicité dans aucune des franchises d’après ce que j’ai vu [...] Mais je ne trouve pas vraiment qu’il y ait grand-chose qui nous donne d’indice par rapport à elle c’est quoi son intérêt. Elle est objet de, mais j’ai pas remarqué vraiment d’indices. [...] Je ne peux pas dire que je tiens pour acquis qu’elle est dans une orientation ou une autre là. » (Libby)

« Dans les premiers, elle est présentée comme presque asexuelle je dirais, elle est comme plus un objet de désir qu’un objet désirant comment je le dirais. Mais euh c’est ça faque j’ai comme l’impression que c’est comme neutre, mais en même temps elle correspond à un espèce de standard de beauté de l’époque qui est très hétérosexuel donc en tant qu’objet désirant, je vois pas grand-chose, mais comme objet de désir, c’est clairement un objet de désir comme hétérosexuel. » (Carlie)

« Mais, c’est vrai que dans les jeux *Tomb Raider*, notamment les récents, j’ai pas trop fait attention à ça. Il y a aucun moment où il y a une cinématique où je me suis dit “Oh, il y a une tension avec tel personnage” en fait. » (Donovan)

« Si ce n’est les films qui donnent un indice. C’est vrai que dans le jeu, on n’a aucun indice. On ne sait pas. En tout cas à ma connaissance. » (Effie)

« Dans les jeux, on n'en parle pas du tout. » (Éric)

« Ils en parlent pas beaucoup [...], mais, il y'a tellement pas de trucs amoureux j'ai l'impression dans ses histoires, donc je vois pas [...] » (Kasu)

Lara Croft comme étant hétérosexuelle

« Alors, c'est vrai que dans le 1^{er}... dans les jeux de *Core Design*, alors on la met avec Curtis Trent voilà. Après je sais pas si c'est vraiment une très bonne relation, je sais pas. Je ne saurais dire. Dans les films, on la met avec deux personnages masculins, donc dans les deux. Donc là à partir de là, on estime qu'elle a peut-être, comment dirais-je, une attirance pour les hommes. » (Kyra)

« [...] c'est quand on voit ne serait-ce que son attitude envers les hommes et l'histoire aussi du 6 était vachement intéressante pour ça, avec l'introduction de Curtis qui je trouve justement amenait quelque chose en plus bah forcément un peu de tension sexuelle comme on dit... voilà, on sait pas trop, ils flirtent ou ils flirtent pas, bon il s'avérait qu'au départ, en tout cas dans le script original, ils étaient en effet finir ensemble euh en tout cas selon le développeur du jeu [...] » (Pixie Blue)

« [...] dans les films ils lui racontent des aventures avec des hommes [...] » (Taylor)

« [...] dans *Le Berceau de la Vie*, elle serait potentiellement hétéro parce qu'elle [...] se serait tapée [...] son ami qui l'aide à trouver les Yakusa. » (Connor)

« Le côté Hollywood bon ben elle est hétéro visiblement [...] » (Éric)

« Après, on va pas se mentir, les jeux Lara Croft ont été pensés pour les hommes à la base tu vois et ont sexualisé le personnage au tout début de la franchise. Je pense que c'est moins le cas maintenant. Donc je pense que dans les premiers jeux, c'est sûr que le personnage était perçu comme hétérosexuel. » (Donovan)

« [...] pis c'est vrai que Lara a été *designed* pour le *assumed straight male player* [...] » (Benji)

« [...] je pense que par défaut en fait, juste par l'éducation en général, on a tendance à dire "Ah ben clairement elle est hétérosexuelle faque elle va s'intéresser aux hommes". » (Nate)

Lara Croft comme étant bisexuelle ou lesbienne

« [...] la Lara Croft des BDs, elle est bisexuelle, elle couche un peu avec tout... » (Éric)

« [...] pour avoir lu des comics, elle a déjà embrassé des femmes [...] » (Taylor)

« [...] c'est pas un jeu que j'ai joué, mais je sais qu'il y avait une relation potentiellement avec une femme dans un autre jeu, je sais plus si c'est *Angel Of Darkness* ou *Underworld* ou je sais plus trop, mais c'est ça, c'était vraiment comme un cliché lesbien genre fois mille de genre *archnemesis*, mais comme *frenemy*, mais qu'elle a un peu une relation romantique avec. » (Carlie)

« Dans la dernière trilogie, [...] j'ai l'impression qu'il y avait une petite ambiguïté avec Sam, bon ça représente sa meilleure amie. Je pense que toi voilà tu ferais tout pour sauver ta meilleure amie, moi pareil pour le mien. » (Connor)

« Je sais que dans le, je crois que c'est le premier jeu, il y a comme un personnage qui, si je me souviens bien, elle veut pas trop le tuer pis il y a peut-être une interaction qui pourrait suggérer quelque chose. [...] je pense quand même dans le deuxième bloc de jeux, il y a un personnage féminin qui est avec elle, qui semble... ben à laquelle elle semble être vraiment proche pis qui pourrait laisser suggérer justement que ben en fait on ne sait pas trop. » (Nate)

« [...] dans les jeux de Core Design, alors on la met avec Curtis Trent voilà. [...] Dans les films, on la met avec deux personnages masculins, donc dans les deux. Donc, à partir de là, on estime qu'elle a peut-être, comment dirais-je, une attirance pour les hommes. Après, à partir de 2013, la scénariste avait indiqué qu'elle aurait aimé qu'elle [Lara] soit en couple avec le personnage de Sam du coup. Et, à partir vraiment du reboot, on sait pas. C'est-à-dire qu'il y a plusieurs personnages [inaudible] qui pourraient être des *love interests* potentiels voilà. Peut-être une bi-sexualité à mon avis, on ne sait pas. Je ne sais pas. » (Kyra)

« [...] c'est peut-être juste mes biais à moi-même qui me disent que c'est ça que je voudrais qui soient, mais euh, mais c'est j'ai l'impression qu'elle serait bisexuelle ou lesbienne plus que hétérosexuelle. » (Carlie)

L'orientation sexuelle de Lara n'est pas importante

« [...] je m'en fiche complètement pis moi justement, je la verrais bien comme dans les BDs, cette personnalité-là très sexy, sûre d'elle, femme, homme, elle s'en fout en fait, elle a pas le temps, elle a pas le temps, elle a tellement 30 000 trucs à gérer, elle a juste pas le temps. » (Éric)

« Finalement, je sais pas c'est quoi son orientation sexuelle pis je trouve que c'est intéressant de laisser ça de manière ouverte pis que tout le monde y voit un peu ce qu'il veut. » (Benji)

« Et donc, c'est vrai que c'est difficile, c'est vraiment selon le bon vouloir de chacun, en gros, c'est selon la vision de chacun en gros. » (Kyra)

Le rôle du marketing dans la sexualisation du personnage

Le marketing, coupable de la sexualisation de Lara

« [...] c'est d'ailleurs de là, je pense, que viens le côté un petit peu hypersexualisé finalement, enfin encore une fois c'est mon opinion hein, mais je pense que c'est aussi pour ça que le personnage a un petit peu dérivé parfois, c'est que finalement on était sur une image, moi je trouve très très simple dans le jeu et pour ce qu'on en fait parfois en dehors ben au niveau marketing finalement ben on a dérivé sur des choses qui pour moi sont pas forcément intéressantes quoi, pas forcément pertinentes. » (Pixie Blue)

« [...] c'était [le marketing] beaucoup sur la femme physique avec un corps très voluptueux. Plus la femme objet. [...] Pour attirer les hommes. » (Connor) « Tout ce qui est les magazines où voyait Lara en couverture à moitié nue en disant elle est hyper sexy, etc. J'avais quand même quelques magazines de jeux vidéo que j'ai relu et effectivement la tonalité des articles ou des publicités me choquait plusieurs années après parce que c'était "l'héroïne elle est super, elle a des gros seins donc c'est vraiment top comme jeu". [...] Et c'est vrai que c'est dommage qu'une partie du marketing ait été basé dessus. » (Effie) « Après le problème c'était surtout le marketing autour des jeux je pense. [...] en gros, le problème principal c'était alors disons l'image du jeu et l'image des fans si on imagine que les gens étaient attirés par le jeu seulement à cause de la plastique du personnage. Voilà, ça, ça a pu être un gros problème. » (Kyra)
Impact des caractéristiques sociodémographiques sur la perception de Lara Croft
<u>Être le public cible de Tomb Raider</u> « Je pense qu'en tant que gars euh c'est sûr qu'il y a comme une vision spécifique qui a longtemps été poussée au niveau de la femme hypersexualisée. Puis je sais que ça m'a clairement affecté justement. » (Nate) « Je pense que mes caractéristiques font que... Ben mes caractéristiques font que c'était à moi qu'on voulait exposer cette ancienne image de Lara Croft. Et ben maintenant, vu que j'y ai été exposée, c'est pour ça que j'ai cette image de l'ancienne Lara Croft. » (Rowan)
Influence de Lara Croft sur la vie des participant·e·s
<u>Lara Croft comme inspiration</u> « Et même qu'à l'inverse, comme tranquillement en ce moment je sens que ça peut donner envie à beaucoup de gars de pas se poser la question comme « c'est qui j'incarne, pourquoi je l'incarne ou est-ce une fille, est forte, elle sait qu'est-ce qu'elle fait, elle sait où elle s'en va, ou encore hey je me reconnais même si je suis pas du même sexe » et en même temps, pour des filles de se dire « Ah wow nice comme enfin un personnage » pis je dis « enfin », mais je pense qu'au-delà de TR, clairement on souhaite qu'il y ait de plus en plus de personnages féminins. » (Nate)
<u>Lara Croft comme modèle</u> « Et pis ben encore une fois, comme je l'ai toujours vu un peu comme un modèle euh, je me suis toujours dit de faire... d'essayer de me motiver finalement, à me dire "ah ben oui c'est sûr, ça c'est le genre de caractère si je pouvais être comme ça, un peu plus souvent en tout cas dans la vie peut-être que ça me dépannerait". » (Pixie Blue)

« Enfin, dernière chose vraiment, c'est l'attitude du personnage qui est assez intéressant je dirais... même si c'est un personnage de fiction, ça peut être un certain modèle vraiment pour sa combativité [...] » (Kyra)

« [...] je pense qu'elle m'a inspiré à valoriser la force. Pas l'utilisation de la force non autorisée là, mais d'être une personne forte [...] » (Libby)

« [...], mais je me suis jamais arrêtée à des stéréotypes de genre dans plein d'aspects de ma vie ou on me disait « Non, une fille, fais pas ça ou des choses, fais pas... enfin, une fille, ça ne fait pas ce genre de chose » bah voilà, il y a pas mal d'aspects de ma vie où bah typiquement, je ne me suis jamais posé la question. Je pense que c'est grâce à ça, grâce à c'est ce personnage-là. » (Effie)

Incarner Lara Croft

Lara en tant qu'objet du regard

« Je regarde pas le personnage du centre tout le long. J'ai confiance que quand je dis de sauter elle saute pis qu'on se rend où on est censé se rendre [rires]. Je ne pense pas que je la regarde nécessairement elle en particulier. » (Libby)

« Ça va toujours être sur l'environnement autour. Où est-ce qu'on s'en va, qu'est-ce qu'on fait, où est-ce qu'on peut grimper, où ce qu'on peut... S'il y a des ennemis, ça va être vraiment de se plonger dans l'action. » (Nate)

« C'est peut-être une déformation de joueuse, mais, c'est souvent comme ça que je fonctionne. Je commence à essayer de repérer rapidement où est-ce qu'elle peut aller en essayant d'être vraiment euh "comment je vais pouvoir couvrir le plus de territoires possibles, le plus exhaustivement possible". C'est vraiment en mode faut tout que j'explore et j'aille voir dans tous les coins. » (Effie)

Acrobaties

« Mais non, c'est vraiment parce que ça m'impressionne pis j'aime – tsé je regarde la gymnastique aux Olympiques aussi là faque je trouve ça le fun à voir. » (Benji)

« [...] c'était juste pour la faire avancer plus vite » (Connor)

« Disons que c'est pratique en fait pour aller plus vite dans le jeu et pour éviter les pièges surtout. Voilà. Oui oui j'aime beaucoup les acrobaties dans ces jeux-là. » (Kyra)

« [...] il y avait une action qui te permettait de faire un 180 pis de revenir dans tes pas. C'est complètement impossible compte tenu du momentum dans la vie physique, mais c'était super pratique [...] » (Libby)

« C'est ça qui m'a accroché là pis y'en avait plein pis j'en apprenais des nouveaux pis j'étais comme "Ah !" je redécouvrais le jeu là. Faque tsé j'ai rejoué plein de fois pis un moment donné quand j'ai découvert que tu pouvais faire le saut de l'ange ben là je faisais juste monter pis sauter dans la fontaine. » (Kasu)

Perception lorsque le regard se pose sur Lara

« Je pense que je ressens de la compassion aussi. Autant le désir de pas se faire blesser dans ce qui se passe. » (Nate)

« juste de l'attachement dans le sens où encore une fois on a envie je pense de la faire évoluer dans l'aventure, on a envie d'éviter de mourir parce que c'est quand même pas cool [rires] je pense que ouais ça serait plutôt ça, de l'attachement. » (Pixie Blue)

« [...] d'habitude c'est genre "Ah cette année, ils ont décidé de mettre de l'eau, là ses cheveux prennent plus longtemps à sécher ou là ils ont ajouté des bulles quand elle nage". Tsé c'est des détails, c'est de l'observation un peu factuelle. J'ai pas d'émotions par rapport à ça. [...] ça va être comme "ah son style de marche" ou genre "OK elle traverse tsé quand elle est dans la neige pis là la neige ça la ralentie" genre "OK ouain c'est cool". C'est seulement de l'observation des effets pis comment ça a changé dans les jeux. » (Libby)

« Pis pour la nouvelle Lara Croft, je pense que je trouve qu'encore là c'est le côté très comme technique qui embarque sur le dessus, mais j'aime comment qu'ils ont pensé leur design, y'a beaucoup d'attention aux détails pis ça je trouve que c'est vraiment cool là. Mettons quand elle va dans l'eau dans *Shadow Of The Tomb Raider* pis qu'elle sort, elle a les cheveux mouillés pis elle essore sa couette pour enlever l'eau euh pleins de petits détails comme ça que je trouve qui justement, dans les anciens jeux, comme quand je disais son physique me fait juste penser tout le long « elle doit avoir mal » pis dans les nouveaux, je trouve que justement que de ce niveau-là c'est plus réaliste pis un peu plus aussi de c'est ça que je ferais moi aussi si je sortais de l'eau la première affaire que je ferais c'est d'enlever l'eau dans mes cheveux en faisant ça. Faque y'a plus ce côté réaliste-là, mais c'est plus une appréciation esthétique du travail des gens qui ont développé le jeu finalement que je ressens quand je la vois "eille c'est bien pensé genre". » (Carlie)

Impact du personnage sur l'expérience de jeu

« Ben ça fait en sorte que dans ce cas-là mon expérience de jeu était plus difficile parce que je voulais essayer de sauter ou je me rappelle plus pis je pouvais pas voir comme il faut. » (Benji)

« Tsé je le vois comme dans *Tomb Raider Underworld*, un moment donné on est agrippé pis ses seins bougent à cause de ce qu'elle porte pis le *breast physic*, tsé je veux dire je le vois pis je suis comme "OK", mais ça n'influence pas mon expérience. Ben peut-être que ça me fait rire un peu pis je trouve ça un peu niaisieux, mais ça influençait pas mon expérience tant que ça. » (Benji)

« [...] sur le dernier *Tomb Raider*, j'essayais le maximum de jouer *stealth*. Je ne sais pas si c'est parce que c'est un style de jeu que moi j'apprécie, le jeu *stealth*, ou si c'est parce qu'on me faisait contrôler Lara Croft. Je me demande si on me faisait contrôler un homme de 150 kilos et 2 mètres 50, si j'aurais été davantage combat ? Sans doute que oui. Sans doute que si on joue avec... Bah avec Nathan Drake. Je remarque maintenant que quand je joue à *Uncharted*, je joue beaucoup moins *stealth*.

Donc c'est possible que... Bah après les jeux veut que j'ai l'impression que le combat à armes à feu est plus dur dans *Tomb Raider* que dans *Uncharted*. » (Rowan)

Identification à Lara Croft

« Je pense que ça avait rapport avec plein de facteurs comme la musique, l'écriture, mais encore là, je pense que c'est aussi que j'avais des choix dans l'histoire pis je pouvais comme décider un peu dans quel ordre je fais les choses pis comment je règle certaines situations faque ça m'aidait à sentir comme plus l'investissement dans l'histoire. » (Carlie sur son engagement narratif dans *The Witcher*)

Nouvelle Lara, nouvelle relation d'identification

« [...] t'sais c'est la victime pis c'est pas sa faute pis blablabla pis quasiment c'est pas sa faute d'être riche genre ou je sais pas trop. » (Carlie sur le fait que Lara est encore très *Mary Sue*)

« Le vrai point, c'est qu'à la fin de SOTTR, je me disais "est-ce que là Lara va mourir dans la fin de l'histoire ?". Et j'étais un petit peu, dans un cas, si elle se sacrifie pour sauver l'humanité, bah tant pis. Mais, enfin, c'est triste, mais ce n'est pas si grave, c'est Lara. Et si elle s'en sort, c'est tant mieux. Mais, ça ne m'empêchait pas de dormir. Et ce que je voulais vraiment, c'était finir le jeu, finir l'histoire, avoir vraiment la finalité, "est-ce que je vais au moins sauver l'humanité ?". Mais si Lara y passait, c'était pas très grave. » (Rowan)

Et si Lara était un homme

« [...] le personnage de Drake j'ai pas du tout cet intérêt-là que j'ai pour le personnage de Lara Croft qui va me faire aller lire dessus pis me poser des questions dessus pis y penser. T'sais même quand je lis des réflexions plus critiques par rapport à Lara Croft, il reste que j'y pense tout le temps, le personnage me reste en tête tandis que Drake, j'ai jamais rien lu sur lui pis il m'intéresse pas [...] » (Carlie)

« [...], mais justement, je trouve qu'il y a un côté émotionnel pis sensibilité qui est présent. Puis ce n'est pas tant l'idée de rendre le personnage de Lara Croft... pis là évidemment je parle des plus récents principalement, mais je pense que justement, le personnage de Lara Croft n'est pas un personnage qui est sensible au sens d'être à fleur de peau, mais plutôt qui semble être plus OK avec le fait de présenter ses émotions. C'est quelque chose que je m'identifie beaucoup plus en tant que personne, c'est quelque chose qui est plus proche de mes valeurs en fait que de voir Nathan Drake, par exemple, qui oui peut avoir des émotions, mais qui en général va cacher ça derrière des *jokes*. Pis justement, je trouve que c'est un petit peu de l'hypocrisie. C'est comme "OK ben c'est correct, tu peux faire des blagues", mais des fois ça brise justement la tension, je trouve qui est nécessaire. Puis Lara Croft justement a ça en tant que personnage. » (Nate)

« La réponse est simple parce que je suis gai voilà, donc si c'est un mec qui est bien gaulé moi je dis oui [...] » (Connor)

Influence des caractéristiques sociodémographiques sur la relation établie avec Lara

« Euh ben c'est sûr que, entre guillemets, sur les caractéristiques de base, ça colle. Donc femme blanche bon voilà c'est sûr que c'est plus facile pour moi certainement que des personnes racisées ou autre de s'identifier à ce personnage-là. [...] en un sens elle est différente, mais dans un autre sens elle est pareille, donc effectivement je m'identifie plus que si elle avait été euh elle avait coché aucune des cases que moi je coche, ça c'est sûr je pense c'est... il y a un rapprochement qui se fait c'est sûr. » (Effie)

« [...] le personnage est Européen, elle est anglaise, bon ben blanche de peau, je pense que oui, forcément on s'identifie dans le sens où oui c'est un profil qui parle à beaucoup de monde. Après, est-ce qu'elle aurait été Latino, comme l'idée était évoquée au tout départ du projet, je sais pas si finalement ça aurait posé beaucoup... enfin moi personnellement ça me poserait pas problème. » (Pixie Blue)

Détournements de Lara Croft

Consommation de contenus créés par les fans

« j'aimais bien plutôt les *fanarts* en action ou dans des décors style les niveaux qu'elle explorait, etc... pas trop les *fanarts* effectivement où elle est représentée de manière sexy ou des choses comme ça, ça m'a jamais trop intéressée. Mais plutôt, les *fanarts* où elle est en action avec des armes... Voilà. » (Effie)

BIBLIOGRAPHIE

- Alberge, D. (2019, 4 novembre). British Museum is world's largest receiver of stolen goods, says QC. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/world/2019/nov/04/british-museum-is-worlds-largest-receiver-of-stolen-goods-says-qc>
- Arent, L. (1999, 15 juillet). *Game Maker : Lara's No Playmate*. Wired. <https://www.wired.com/1999/07/game-maker-laras-no-playmate/>
- Arsenault, D. (2013). Qui est-je? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (p. 249-272). Presses de l'Université du Québec.
- Baditer, E. (1989). Féminisme. Dans I. N. Afanassiev et M. Ferro (dir.), *50 idées qui ébranlent le monde : dictionnaire de la glasnot* (p. 482-484). Éditions Belin.
- Balzerani, M. (2007). ... Et le jeu vidéo créa la femme - Lara Croft, une héroïne postmoderne. *Edit*, (7). www.edit-revue.com
- Bard, C. (2012). *Le féminisme au-delà des idées reçues*. Le Cavalier Bleu.
- Baril, A. (2007). De la construction du genre à la construction du sexe : les thèses féministes postmodernes dans l'oeuvre de Judith Butler. *Recherches féministes*, 20(2), 61-90. <https://doi.org/10.7202/017606ar>
- Barnabé, F. (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon* [Université de Liège].
- Batchelor, J. (2017, 27 novembre). *East meets West : Yosuke Matsuda on growing Square Enix's global empire*. gamesindustry.biz. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-27-east-meets-west-yosuke-matsuda-on-growing-square-enixs-global-empire>
- Bereni, L., Chauvin, S., Jaunait, A. et Revillard, A. (2012). *Introduction aux études sur le genre* (2^e éd.). De Boeck.
- Blanchet, A. (2015). Mais qui êtes-vous Madame Croft? Analyse d'une icône vidéoludique genrée à l'existence plurimédiatique. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (p. 37-52). PUM.
- Blythe Adams, M. (2017). Andromeda on the Rocks: Retreading and Resisting Tropes of Female Sacrifice in Tomb Raider. *Kinephanos*, (Gender Issues in Video Games), 103-126.
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber.
- Bonneville, L., Grosjean, S. et Lagacé, M. (2007). *Introduction aux méthodes de recherche en communication*. Gaëtan Morin éditeur.
- Business Wire. (1997, 10 mars). *Eidos Interactive's Tomb Raider Wins Several Game of the Year Awards and a Codie*. Business Wire. <https://web.archive.org/web/20160315201629/http://www.thefreelibrary.com/Eidos+Interactive's+Tomb+Raider+Wins+Several+Game+of+the+Year+Awards...-a019188778>
- Butler, J. (2006). *Trouble dans le genre: Pour un féminisme de la subversion*. La Découverte.

- Carr, D. (2002). Playing with Lara. Dans T. Krzywinska et G. King (dir.), *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (p. 171-180). Wallflower Press.
- Cassell, J. et Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.
- Chess, S. (2017). *Ready Player Two. Women Gamers and Designed Identity*. University of Minnesota Press.
- Cocker, G. (2006, 7 avril). *Lara Croft earns Guinness World Record*. GameSpot UK.
<https://web.archive.org/web/20070929135538/http://uk.gamespot.com/news/6147291.html>
- Consalvo, M. (2008). Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace Challenges. Dans Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner et J. Y. Sun (dir.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming* (p. 177-191). MIT Press.
- Coville, M. (2015). L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge: politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (p. 53-67). PUM.
- Dalzell, T. (2009). *The Routledge Dictionary of Modern American Slang and Unconventional English*. Routledge.
- Delvaux, M. (2018). *Les filles en série : Des Barbies aux Pussy Riot* (2e éd.). Les éditions du remue-ménage.
- Deuber-Mankowsky, A. (2005). *Lara Croft: Cyber Heroïne*. University of Minnesota Press.
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38(5-6), 425-442.
- Dor, S. (2017, février). Richard Bartle et le rôle des typologies : joueurs, pratiques ou communautés? *Parenthèse vidéoludique*.
<https://www.simondor.com/blog/2017/03/richard-bartle-typologies.html>
- Driscoll, C. (2015). Gamer Girls. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (p. 179-216). PUM.
- Duggan, M. (2015, 15 décembre). *Gaming and Gamers*. Pew Research Center.
<https://www.pewresearch.org/internet/2015/12/15/gaming-and-gamers/>
- Engelbrecht, J. (2020). The New Lara Phenomenon : A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider. *Game Studies*, 20(3).
- Entertainment Software Association. (2020, juillet). *2020 Essential Facts about the Video Game Industry*. <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Entertainment Software Association of Canada. (2020). *Real Canadian Gamer. Essential Facts 2020*. https://essentialfacts2020.ca/wp-content/uploads/2020/11/RCGEF_en.pdf
- Faludi, S. (2006). *Backlash. The Undeclared War Against American Women* (The 15th Anniversary Edition). Three Rivers Press.
- Firestone, S. (1970). *The Dialectic of Sex. The Case for Feminist Revolution*. William Morrow

- and Company, Inc.
- Fullerton, T., Fron, J., Pearce, C. et Morie, J. (2008). Getting Girls into the Game: Toward a “Virtuous Cycle”. Dans Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner et J. Y. Sun (dir.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming* (p. 161-176). MIT Press.
- Gamble, S. (2006). Postfeminism. Dans S. Gamble (dir.), *The Routledge Companion to Feminism and Postfeminism* (Routledge, p. 36-45).
- GameSpot. (2001). *15 Most Influential Games of All Time*. GameSpot.
https://web.archive.org/web/20070930063006/http://www.gamespot.com/gamespot/features/pc/most_influential/p6.html
- Gaudiaut, T. (2020, 27 juillet). *Le jeu vidéo, première industrie du divertissement*. Statista.
- Gray, K. L., Voorhees, G. et Vossen, E. (2018). Introduction : Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture. Dans *Feminism in Play* (p. 1-17). Palgrave MacMillan.
- Gubin, E., Jacques, C., Rochefort, F., Studer, B., Thébaud, F. et Zancarini-Fournel, M. (dir.). (2004). *Le siècle des féminismes*. Éditions de l’Atelier.
- Guinness World Records. (2019, 21 mars). *Best-selling videogame heroine*. Guinness World Records. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/best-selling-videogame-heroine>
- Hall, S. (1994). Codage/Décodage. *Réseaux*, 12(68), 27-39.
- Han, H.-W. et Song, S.-J. (2014). Characterization of Female Protagonists in Video Games: A Focus on Lara Croft. *Asian Journal of Women’s Studies*, 20(3), 27-49.
<https://doi.org/10.1080/12259276.2014.11666189>
- Hemovich, V. (2018). From Princess to Protagonist: Redesigning the Video Game Superhero. Dans M. Goodrum, T. Prescott et P. Smith (dir.), *Gender and the Superhero Narrative* (p. 205-220). University Press of Mississippi.
- Hepler, J. B. (2016). *Women in Game Development : Breaking the Glass Level Cap*. CRC Press.
- Hill Collins, P. (2015). Intersectionality’s Definitional Dilemmas. *Annual Review of Sociology*, 41, 1-20.
- Huntemann, N. B. (2010). Pixel Pinups: Images of Women in Video Games. Dans R. A. Lind (dir.), *Race/Gender/Media: Considering Diversity Across Audiences, Content, and Producers* (2e éd., p. 250-257). Routledge.
- IGN. (1996, 13 décembre). *Tomb Raider : PlayStation finally has its own Mario*. IGN.
<https://www.ign.com/articles/1996/12/14/tomb-raider-5>
- Indiana Jonesing. (1997, janvier). *Next Generation*, 3(25), 180.
- International Game Developers Association. (2019, 20 novembre). *Developer Satisfaction Survey 2019* [Summary Report]. https://s3-us-east-2.amazonaws.com/igda-website/wp-content/uploads/2020/01/29093706/IGDA-DSS-2019_Summary-Report_Nov-20-2019.pdf

- Jansz, J. et Martis, R. G. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*, 56(3-4), 141-148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Jennings, S. C. (2018). Women Agents and Double-Agents: Theorizing Feminine Gaze in Video Games. Dans K. L. Gray, G. Voorhees et E. Vossen (dir.), *Feminism in Play* (p. 235-249). Palgrave MacMillan.
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Game Studies*, 2(2). <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- Kline, S., Dyer-Whiteford, N. et de Peuter, G. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. McGill-Queen's University Press.
- Krichane, S. (2011). Lara Croft: Simulation d'un héros féminin. Dans L. Bilat et G. Haver (dir.), *Le héros était une femme...* (p. 127-140). Éditions Antipodes.
- Kuznetsova, E. (2017). *Trauma in Games: Narrativizing Denied Agency, Ludonarrative Dissonance and Empathy Play* [Mémoire de maîtrise, University of Alberta].
- Lamoureux, D. (2006). Y a-t-il une troisième vague féministe? *Cahiers du Genre*, 3(1), 57-74.
- Lancaster, K. (2004). Lara Croft : The Ultimate Yong Adventure Girl or the Unending Media Desire for Models, Sex, and Fantasy. *PAJ : A Journal of Performance and Art*, 26(3), 87-97.
- Lejacq, Y. (s. d.). *Tomb Raider Writer Rhianna Pratchett on Why Every Kill Can't Be the First and Why She Hoped to Make Lara Gay*. Kill Screen. <https://killscreen.com/articles/tomb-raider-writer-rhianna-pratchett-why-every-kill-cant-be-first-and-why-she-wanted-make-lara-croft-gay/>
- Lowbridge, C. (2016, 24 octobre). *Tomb Raider : How Lara Croft became a game changer*. BBC. <https://www.bbc.com/news/uk-england-derbyshire-37619114>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I. et Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584.
- MacCallum-Stewart, E. (2014). "Take That, Bitches!" Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives. *Game Studies*, 14(2). <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>
- MacDonald, R. (2000, 2 mai). *Tomb Raider Review*. GameSpot. <https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-review/1900-2534136/>
- Mayer, R. et Ouellet, F. (1991). L'entrevue. Dans *Méthodologie de recherche pour les intervenants sociaux* (p. 305-333). Gaëtan Morin éditeur.
- Maynard-Jeuge, I. (2013). Bimbo. Dans *Le petit Larousse illustré* (p. 124). Larousse.
- McWhertor, M. (2009, 23 avril). *Tomb Raider Lifetime Sales Show Off Lara Croft's Biggest Hits*. Kotaku. <https://kotaku.com/tomb-raider-lifetime-sales-show-off-lara-crofts-biggest-5224724>
- Micheli-Rechtman, V. et Balzerani, M. (2008). Corps contemporain, post-modernité et jeux vidéo : le syndrome de Lara Croft. *La clinique lacanienne*, 2(14), 135-147.
- Mikula, M. (2003). Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft. *Continuum*,

- 17(1), 79-87. <https://doi.org/10.1080/1030431022000049038>
- Mongeau, P. (2011). *Réaliser son mémoire ou sa thèse : côté jeans et côté tenue de soirée*. Presses de l'Université du Québec.
- Mulvey, L. (2009). Visual Pleasure and Narrative Cinema. Dans L. Braudy et M. Cohen (dir.), *Film Theory and Criticism* (7^e éd., p. 711-722). Oxford University Press.
- Paillé, P. et Mucchielli, A. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Armand Colin.
- Papale, L. (2014). Beyond Identification: Defining the Relationships Between Player and Avatar. *Journal of Games Criticism*, 1(2).
- Pavard, B. (2017). Faire naître et mourir les vagues : comment s'écrit l'histoire des féminismes. *Itinéraires*, 2, 1-17. <https://doi.org/10.4000/itineraires.3787>
- Perron, B. (2015). Le survival horror, un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée. Dans F. Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (p. 95-120). PUM.
- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Office québécois de la langue française. https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf
- Prescott, J. et Bogg, J. (2014). *Gender Divide and the Computer Game Industry*. IGI Global.
- Rehak, B. (2003). Mapping the Bit Girl Lara Croft and new media fandom. *Information, Communication & Society*, 6(4), 477-496. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163222>
- Richard, G. T. (2013). Gender and Gameplay: Research and Future Directions. Dans B. Bigl et S. Stoppe (dir.), *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies* (p. 269-284). Peter Lang.
- Romano, A. (2018, 17 mars). *Why we've been arguing about Lara Croft for two decades*. Vox. <https://www.vox.com/culture/2018/3/17/17128344/lara-croft-tomb-raider-history-controversy-breasts>
- Ruberg, B. et Shaw, A. (dir.). (2017). *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press.
- Sarkeesian, A. (2013, 7 mars). *Damsel in Distress (Part 1)* [Vidéo]. <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>
- Sarkeesian, A. (2014, 16 juin). *Women as Background Decoration* [Vidéo]. <https://feministfrequency.com/video/women-as-background-decoration-tropes-vs-women/>
- Sarkeesian, A. (2015, 21 août). *Women as Reward* [Vidéo]. <https://feministfrequency.com/video/women-as-reward/>
- Sarkeesian, A. (2017, 27 avril). *The Lady Sidekick* [Vidéo]. <https://feministfrequency.com/video/the-lady-sidekick/>
- Sarkeesian, A. et Petit, C. (2020, 15 octobre). More Video Games Featured Women This Year. Will It Last? *Wired*. <https://www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3/>
- Savoie, M. (2019). *L'influence du mode narratif de la série Half-Life sur l'engagement de sa communauté de joueurs* [Mémoire de maîtrise, UQAM].

- Sawyer, M. (1997, 5 juin). Lara hit in The Face: Interview with Toby Gard. *The Face*. Récupéré de <https://web.archive.org/web/20070518144613/http://www.cubeit.com/ctimes/news0007a.htm>
- Schleiner, A.-M. (2001). Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. *Leonardo*, 34(3), 221-226. <https://doi.org/10.1162/002409401750286976>
- Schleiner, A.-M. (2017). *The Player's Power to Change the Game: Ludic Mutation*. Amsterdam University Press.
- Serel, A. (2017). *L'histoire de Tomb Raider. 1996-2008 : L'odyssée de Lara Croft*. Éditions Pix'n Love.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Sihvonen, T. (2011). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Amsterdam University Press.
- Sterbakov, H. (1996, 9 décembre). *Tomb Raider Review*. GameSpot. <https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-review/1900-2549874/>
- Summers, A. et Miller, M. K. (2014). From Damsels in Distress to Sexy Superheroes: How the Portrayal of sexism in video games magazines has changed in the last twenty years. *Feminist Media Studies*, 14(6), 1028-1040.
- The Fifty Best Games of All Time. (1999, février). *Next Generation*, 5, 72-81.
- Therrien, C. (2013). La présence vidéoludique. De l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (p. 225-247). Presses de l'Université du Québec.
- Thornham, S. (2006). Second Wave Feminism. Dans S. Gamble (dir.), *The Routledge Companion to Feminism and Postfeminism* (p. 25-35). Routledge.
- Treanor, N. (2002). Introduction: Feminism in America. Dans *The Feminist Movement* (p. 12-35). Greenhaven Press.
- Trépanier-Jobin, G. (2012). Mobilisation de l'avatar dans la (dé)construction de l'identité de genre. L'exemple des machinimas parodiques. Dans C. Perraton, O. Kane et F. Dumais (dir.), *Mobilisation de l'objet technique dans la production de soi* (p. 143-163). PUQ.
- Trépanier-Jobin, G. (2017). Introduction: Problématique de genre dans les jeux vidéo. *Kinephanos*, 12-23.
- Trépanier-Jobin, G. et Bonenfant, M. (2017). Bridging Game Studies and Feminist Theories. *Kinephanos*, 24-53.
- Trudeau, J. (2004). Genre et technosciences: les rôles féminins dans l'univers de quatre jeux vidéo. *Les cahiers de l'IREF*, 11.
- Waggoner, Z. (2009). *My Avatar, My Self. Identity in Video Role-Playing Games*. McFarland.