

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

FÉMINISMES ET JEUX VIDÉO : L'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES FÉMININS  
DANS LA SÉRIE ASSASSIN'S CREED

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN SCIENCE POLITIQUE

PAR

LAURENCE LANCTÔT

OCTOBRE 2020

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.10-2015). 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

La réalisation de ce mémoire n'aurait pas pu être possible sans le soutien de plusieurs personnes de mon entourage que j'aimerais remercier.

Pour commencer, je souhaite remercier mon directeur de recherche, Frédérick Gagnon, pour m'avoir poussée à me dépasser. Vos commentaires, vos (re)lectures et votre soutien m'ont permis de terminer ce mémoire. Votre passion pour l'enseignement et votre dévouement m'ont inspirée à découvrir et réaliser mes propres passions.

Merci à ma famille de m'avoir soutenue tout le long de cette expérience. Un merci particulier à ma sœur pour m'avoir inspiré ce sujet et plusieurs des réflexions qui se retrouvent entre ces pages. Un grand merci à toutes mes amies. Je vous adore. Plus particulièrement merci à Sophie et Nandani pour ces nombreux vendredis soir de discussions, de plaisirs et de fous rires.

Merci aussi à mes collègues pour vos encouragements. Vous n'avez jamais cessé de me dire de ne pas lâcher.

Merci à ma professeure de danse, Christine Maltais, qui comprenait exactement tout ce que je vivais. Ta rencontre a été une révélation pour moi. Tu m'as permis de devenir une femme plus confiante capable d'accomplir des choses que je ne pensais jamais pouvoir réaliser. Tes cours ont été un lieu d'évasion et d'expression sans limites.

Enfin, je voudrais souligner la présence de toutes les femmes dans ma vie. Ce mémoire est aussi pour vous.

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS .....	v
RÉSUMÉ.....	iii
CHAPITRE I	
L'APPARENCE ENTRE LA CONSTRUCTION ET LA MATÉRIALITÉ DES CORPS.....	18
1.1. Claudia: Assassin's Creed II, Brotherhood et Revelations.....	18
1.1.1. Division sexuelle et immobilisation.....	19
1.1.2. Contrôle des femmes et code vestimentaire .....	22
1.1.3. Demoiselle en détresse .....	29
1.2. Aya : Assassin's Creed Origins.....	33
1.2.1. Remise en question des limitations corporelles et spatiales.....	34
1.2.2. Sobriété et dichotomie raciale .....	35
1.2.3. <i>Male Gaze</i> .....	37
1.2.4. Normes d'effacement et de hiérarchisation .....	41
1.2.5. Les corps « abjects ».....	43
CHAPITRE II	
LES RÔLES DES PERSONNAGES FÉMININS, ENTRE APPROPRIATION ET PERFORMATIVITÉ.....	47
2.1. Claudia: Assassin's Creed II, Brotherhood et Revelations.....	48
2.1.1. Sexage, immobilisation et confinement.....	48
2.1.2. Femme au foyer.....	51
2.1.3. Protagonistes non jouables et non essentiels .....	53
2.1.4. Les liens entre la performativité et les stéréotypes.....	55
2.2. Aya : Assassin's Creed Origins.....	59
2.2.2. Acolytes ou Cheerleaders .....	63
2.2.3. Les faussetés des croyances essentialistes selon Butler .....	66

## CHAPITRE III

L'IDENTITÉ, UNE QUESTION DE DIVERSITÉ .....	71
3.1. L'identité une construction sociale.....	71
3.1.1. L'hétérosexisme et l'hétéronormativité selon les personnages de Claudia et Aya.....	75
3.2. Orientalisme et exotisme .....	80
3.2.1. Orientalisme et regard féministe.....	80
3.2.2. Aya, un exemple d'exotisme ou d'émancipation .....	82
3.2.3. Identité et racisme.....	88
BIBLIOGRAPHIE .....	95

## RÉSUMÉ

Cette recherche a pour but d'aborder l'évolution des représentations féminines dans les jeux vidéo. En choisissant la série *Assassin's Creed*, nous avons l'intention d'observer l'évolution de deux personnages féminins, Claudia Auditore et Aya, conceptualisés à 8 ans d'intervalle. Ainsi, nous pourrions constater l'évolution de la conception des personnages féminins dans cette série de jeux vidéo. Nous réaliserons cette recherche en nous basant sur des théories féministes de la 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> vague pour illustrer les rapports de pouvoir et les discours qui maintiennent les femmes dans une position d'infériorité. Nous avons visionné de nombreuses vidéos et nous avons joué plusieurs heures aux jeux de cette série pour arriver à déterminer les trois thématiques importantes de cette recherche. Ces thématiques nous ont été inspirées par la présence et la répétition de nombreux stéréotypes de genre reproduits dans les jeux vidéo. Ainsi, nous avons déterminé que l'apparence, les rôles et l'identité seraient les thèmes importants pour développer notre sujet. En nous référant aux stéréotypes de la demoiselle en détresse, de la femme au foyer, de l'héroïne sexualisée, du rôle des acolytes et des stéréotypes de race, nous constaterons une évolution de la représentation de ces deux personnages. Ainsi, les normes d'immobilisation et de contrôle des femmes, les rôles de subalternes et le manque de diversité seront les aspects remis en question par l'évolution de la représentation de ces deux personnages.

Mots-clés : Jeux vidéo, féminisme, stéréotypes, genre, représentation, rôle, identité, *Assassin's Creed*.

## INTRODUCTION

L'univers des jeux vidéo est complexe. Depuis plus d'une quarantaine d'années, il ne cesse d'évoluer et de se diversifier. Cependant, il est important de nous questionner sur la place des femmes dans ce milieu. Le contexte du *GamerGate* est pertinent à aborder, car il met en évidence les violences qu'ont subies des femmes voulant critiquer le manque de représentation des femmes et des minorités dans les jeux vidéo<sup>1</sup>. Cela va même plus loin, car ceci démontre que la société a de la difficulté à accepter les critiques féministes sur des aspects problématiques de notre société. Le cas d'Anita Sarkeesian<sup>2</sup> n'est pas unique. Elle reçoit continuellement des menaces de mort ainsi que des incitations à la violence à son endroit. Cet exemple démontre qu'il y a un problème rattaché au fait que des femmes critiquent les jeux vidéo et particulièrement lorsqu'il est question de la représentation des personnages féminins et des groupes minoritaires dans les jeux vidéo. Ce type de critiques est difficilement accepté par les joueurs masculins, mais quand est-il des concepteurs de jeux vidéo? Il est clair qu'il y a une tendance en ce qui concerne la diversification des personnages. Cependant, la présence de stéréotypes de genre dans les jeux est

---

<sup>1</sup> La controverse du GamerGate est une série de polémique qui a eu lieu durant l'été 2014. L'ex-petit ami de la développeuse de jeux vidéo Zoé Quinn a diffusé des photos et des messages privés, de cette dernière, sur les réseaux sociaux. À la suite de quoi, il publie une longue lettre l'accusant de l'avoir trompé avec un journaliste de la presse spécialisée dans les jeux vidéo. Cette publication fut le point de départ d'une gigantesque campagne de harcèlement en ligne contre les femmes et des journalistes ayant été accusés de collusion, de manque d'éthique et de prostitution. D'autres militantes féministes du milieu du jeu vidéo ont été victimes de menaces et d'injures. William Audureau. (15 septembre 2014). Derrière le #GamerGate, une nébuleuse antiféministe. *Le Monde*. Récupéré de [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeeministe\\_4485191\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeeministe_4485191_4408996.html).

<sup>2</sup> Anita Sarkeesian est une vidéoblogueuse ayant une maîtrise en sociologie et politique. Elle crée le site internet *feministfrequency.com* en 2009 où elle publie des vidéos traitant notamment de la représentation des femmes dans la culture populaire. Ses vidéos analysent l'usage des dispositifs narratifs et des clichés pour décrire les femmes dans la culture populaire. Elles ont été visionnées des millions de fois, mais cela n'a pas empêché des groupes antiféministes de la prendre pour cible dans la controverse du GamerGate. Elle fut victime de menaces de mort et de viol.

récurrente. Les personnages féminins sont stéréotypés selon leurs identités, leurs apparences et leurs actions.

La série *Assassin's Creed* produite par Ubisoft, un géant de l'industrie, démontre que les critiques féministes vidéoludiques ont un certain impact sur la manière dont l'industrie conçoit les jeux. Cette série est importante à analyser, car elle s'étend sur une période de 10 ans et elle traite d'évènements historiques auxquels des hommes et des femmes ont participé. Comment les représentations des personnages féminins dans la série *Assassin's Creed* ont-elles évolué sur une période de 10 ans? Tout au long de ce mémoire, nous soutiendrons qu'il y a une évolution des personnages féminins de la série *Assassin's Creed* qui s'est produite entre la représentation du personnage de Claudia et celui d'Aya, qui sont apparus dans la série à 8 ans d'intervalle. Ces deux personnages ont été choisis, puisque Claudia est la première femme de cette série plus présente et jouant un rôle important dans l'histoire, tandis qu'Aya est le dernier personnage féminin de cette série conçu par le studio<sup>3</sup>.

Notre recherche est longitudinale. Cela signifie que c'est l'évolution des représentations des personnages féminins de la série *Assassin's Creed* qui sera étudiée à travers les personnages de Claudia et d'Aya. Cette recherche se démarque des recherches existantes, car nous utiliserons des théories de communications ainsi que des théories féministes, mais en portant une attention particulière à des enjeux prioritaires en science politique. La particularité de cette recherche est qu'elle se fait dans le cadre d'études en science politique, qui consiste à étudier les rapports de pouvoir entre les individus et les groupes au sein d'un même État. Les jeux vidéo sont un objet de recherche pertinent pour la science politique, car ils représentent un média où la joueuse est encouragée à participer à une histoire qui met en relation des personnages qui gravitent dans des univers où les problématiques de nos sociétés sont

---

<sup>3</sup> Cette recherche fut réalisée avant la sortie d'*Assassin's Creed Odyssey* où il est possible de choisir un personnage féminin. Il sera question de ce jeu dans la conclusion.



représentées. Les rapports de pouvoir entre les individus sont souvent reproduits dans ces univers vidéoludiques, mais ceux-ci véhiculent parfois des discours plus contestataires qui peuvent contribuer à changer notre vision des relations de pouvoir ou encore à mettre en lumière les problèmes présents dans nos sociétés. Ce mémoire s'inscrit dans la mouvance féministe postmoderne, car il met l'accent sur une analyse de discours ainsi que sur les conceptions genrées des individus. Il traitera, sous un regard politique, des effets systémiques, de l'intériorisation et des répétitions des stéréotypes de genre.

### *Revue de littérature*

Lorsqu'il est question de représentation des femmes dans les jeux vidéo, il est impossible de ne pas nommer les travaux d'Anita Sarkeesian. Bien qu'ils soient sous forme de vidéo, ils sont une source abondante d'informations et d'analyses pertinentes pour ce type de recherche. Sarkeesian s'est principalement attardée aux tropes<sup>4</sup> servant à décrire les personnages féminins dans les jeux vidéo. Elle aborde le sujet en parlant des personnages secondaires féminins, car, de manière générale, les femmes sont davantage des personnages secondaires même si cette tendance est en train de changer. Donc, dans la série de vidéo qu'elle a produite pour la première saison de *Tropes vs Women in Video Games*, elle traite des stéréotypes de la demoiselle en détresse, des indicateurs sexuels ainsi que des femmes dites décoratives. En effet, cette saison avait pour but de démontrer les problématiques entourant les personnages secondaires féminins souvent invisibilisés, objectifiés ou simplement une féminisation des personnages masculins à l'aide de caractéristiques dites féminines comme le maquillage.<sup>5</sup> La saison deux de cette série va plus loin en abordant les acolytes, l'exotisme, le langage du corps et la sexualisation des

---

<sup>4</sup> Un trope est une figure de style ou de rhétorique servant à embellir un texte afin de le rendre plus vivant. Il détourne des mots et des expressions de leurs sens propres comme les stéréotypes. César Chesneau Du Marsais (1730), *Des tropes ou Des différents sens dans lesquels on peut prendre un même mot dans une même langue*, Paris, Chez la Veuve de Jean-Batiste Brocas, 312 p.

<sup>5</sup> Pour plus d'information voir la chaîne youtube *feminist frequency* dans <https://www.youtube.com/channel/UC7Edgk9Rxp7Fm7vjQ1d-cDA>. Consulté le 14 décembre 2018.

héroïnes.<sup>6</sup> En abordant tous ces aspects, Anita Sarkeesian réalise un énorme travail de défrichage sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo, ce qui sera bien utile pour les futures chercheuses dans ce domaine.

Cependant, bien que ce travail soit une grande avancée pour les *Games Studies*, d'autres autrices se sont penchées sur la question en analysant la représentation des femmes à l'aide de théories féministes. C'est le cas de Gabrielle Trépanier-Jobin et de Maude Bonenfant qui se sont intéressées à la manière dont elles pouvaient mobiliser des théories féministes pour mieux comprendre pourquoi les stéréotypes de genres dans les jeux vidéo sont dommageables, indépendamment du fait que ces théories sont apparues avant l'ère du numérique.<sup>7</sup> En se servant des autrices comme Simone de Beauvoir, Luce Irigaray et Betty Friedan, elles arrivent à expliquer comment les stéréotypes de la Schtroumpfette<sup>8</sup>, la demoiselle en détresse et la joyeuse ménagère sont des personnages empêtrés dans un système patriarcal qui est dépassé. En plus, en utilisant la conception du *Male Gaze*<sup>9</sup> de Laura Mulvey et Karen Boyle, Trépanier et Bonenfant démontrent que l'objectification des personnages féminins dans les jeux vidéo est préjudiciable. Ainsi, elles discutent des raisons qui font en sorte que les personnages féminins sont décrits comme étant des victimes.<sup>10</sup> Ensuite, elles abordent le concept de Barbara Creed de *Monstrous Feminine* pour illustrer que les adversaires féminins dans les jeux vidéo ont tendances à consolider les anciens mythes et croyances sur la sexualité des femmes.<sup>11</sup> Enfin, elles utilisent les écrits de Martine Delvaux pour introduire une critique de la répétitivité et

---

<sup>6</sup> Anita Sarkeesian. (2017, 23 mai). *Tropes vs WOMen in Video Game – season 2* [vidéo en ligne]. Récupéré de [https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob\\_5\\_ttEaZWlYcx7VKiFheMSEp1gbq](https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaZWlYcx7VKiFheMSEp1gbq).

<sup>7</sup> Gabrielle Trépanier-Jobin et Maude Bonenfant, « Bridging Game Studies and Feminist Theories », *Kinephanos*, Spécial issue : *Gender issues in Video Games*, (2017), p. 25.

<sup>8</sup> Katta Politt. (7 avril 1991). Hers; The Smurfette Principle. *New-York Times Magazine*. Récupéré de <https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.htm>.

<sup>9</sup> Laura. Mulvey. « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Film Theory and Criticism: Introduction Readings*. Éditions Leo Braudy and Marshall Cohen. New-York:Oxford UP, 1999; 833-844.

<sup>10</sup> Gabrielle Trépanier-Jobin, « Introduction : Gender Issues in Video Games », *Kinéphanos*, Spécial Issue: *Gender Issues in Video Games* (2017), p. 1-11.

<sup>11</sup> *Ibid.*

l'homogénéisation des corps des femmes dans les jeux vidéo, les publicités et les événements promotionnels. Cet article est très utile, car il explore plusieurs facettes des personnages féminins dans les jeux vidéo à l'aide d'une analyse féministe. Il vient étayer en profondeur les stéréotypes de genre qu'Anita Sarkeesian aborde dans ses vidéos.

D'un autre côté, dans le livre *From Barbie to Mortal Kombat*, Justine Cassell et Henry Jenkins démontrent qu'il y a une dichotomie entre la conception des jeux vidéo pour garçons et pour filles. Ils arrivent à la conclusion que le monde du jeu vidéo a longtemps conçu des jeux principalement pour les garçons, car c'étaient des hommes qui travaillaient dans les milieux de l'informatique. Ils remettent en question cette vision qui est sous-jacente à la construction sociale des genres. En effet, durant les années 80 et 90, les femmes apparaissaient rarement dans les jeux vidéo, sauf en tant que demoiselle en détresse nécessitant un sauvetage.<sup>12</sup> Il faut quand même nuancer ces propos, car *Tomb Raider* et *Metroid* sont des exemples où des femmes sont les personnages principaux de leurs propres histoires. Ce livre démontre que le milieu de l'informatique fut largement investi par les hommes, mais qu'il y a de plus en plus de femmes qui y accèdent. Cela a des effets positifs sur la représentation des genres et sur la dichotomie entre les jeux pour garçons et ceux pour filles.

Ensuite, Soraya Murray a fait une recherche sur le personnage d'Aveline de Granpré de la série *Assassin's Creed*.<sup>13</sup> Ce jeu met en scène un personnage principal qui est une femme noire révolutionnaire, ce qui est très rare pour le monde des jeux vidéo, car très peu de personnages féminins noirs ont un rôle principal dans ce média. Avec une approche intersectionnelle qui s'inscrit dans les *cultural studies*, l'autrice développe une analyse du jeu en considérant son contenu culturel, l'esthétique et la forme du jeu ainsi que les diverses caractéristiques et habiletés propres au

---

<sup>12</sup> Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner et Jennifer Y. Sun, « From Barbie and Mortal Kombat: New Perspective on Gender and Gaming », éditions MIT Press (2008), p. 7.

<sup>13</sup> Soraya Murray, « The Poetics of Form and the Politics of Identity », *Kinephanos, Spécial Issue: Gender Issues in Video Games* (2017), p. 77-102.

personnage. L'autrice arrive à la conclusion que ce jeu démontre la complexité d'être une femme et particulièrement une femme racisée. Cependant, elle remet en question la forme prise par le jeu et les modes de jouabilité avec les travaux de Klastrup<sup>14</sup>. Ainsi, elle met en évidence les questions éthiques qui entourent la conception des jeux vidéo, puisqu'il faut faire attention à la manière dont est présenté un tel personnage à l'écran, autant dans sa jouabilité que dans sa représentation.

### *Cadre théorique*

Pour étudier la représentation des stéréotypes dans les jeux vidéo, nous allons nous attarder aux travaux de Stuart Hall. Il définit la transformation et la production d'idéologies comme étant la principale sphère d'opération des médias.<sup>15</sup> Bien que Hall s'intéresse particulièrement à la construction de la race dans les médias, il est possible d'appliquer son analyse à la reproduction des stéréotypes de genre dans les jeux vidéo. Comme les questions raciales, les stéréotypes de genre font partie de constructions idéologiques produites et reproduites par les médias. En affirmant que les garçons jouent avec des camions et les filles avec des poupées, cela fonde les bases de prémisses idéologiques. En effet, on ne parle plus seulement d'un simple aphorisme, mais bien d'un état naturel des choses.<sup>16</sup> Une idéologie peut être profondément « naturalisée », comme c'est le cas avec la vision que nous avons des hommes et des femmes. Cela est problématique, car, ensuite, il est difficile de s'en défaire. Dans notre société moderne, les médias occupent une place particulière lorsqu'il est question de la production, la transformation et la reproduction des idéologies. Ils reproduisent principalement certaines visions du monde social, des images, des descriptions et des explications pour que nous puissions comprendre que

---

<sup>14</sup> Voir Klastrup. L. « Apoetics of Virtual Worlds », in *Proceedings of Digital Arts and Culture*, Melbourne, Melbourne DAC, 2003, p. 100-109.

<sup>15</sup> Stuart Hall, « Le blanc de leurs yeux: ideologies racistes et medias », dans *Identités et cultures. Politiques des cultural studies* (p. 259-264). Éditions Maxime Cervulle, trad. Christophe Jaquet. Paris : Amsterdam (2007), p. 259.

<sup>16</sup> *Ibid*, p. 260.

le monde est ainsi et qu'il faut l'accepter de cette manière.<sup>17</sup> Par contre, Hall nous met en garde qu'il n'existe pas qu'une seule idéologie divulguée par les médias, mais bien plusieurs. Il serait faux de sous-entendre qu'il y a une conspiration contre les races ou les genres divulguée par les médias. En ce qui concerne les stéréotypes de genre, comme la race, ils se retrouvent encore dans les médias aujourd'hui. Ils sont peut-être altérés et plus difficilement observables, mais il en reste encore des traces et particulièrement dans les jeux vidéo.

D'un autre côté, il est important de comprendre que Stuart Hall considère que le processus de communication n'est pas seulement un circuit où il y a circulation de l'information ou encore une boucle où l'information circule. C'est aussi une structure dominante complexe qui est produite à travers divers moments liés ou encore distincts.<sup>18</sup> En effet, l'analyse de contenu est importante, car il faut être capable de reconnaître que la forme discursive du message occupe une place particulière dans cette recherche. Les moments de codage et de décodage sont des moments déterminés auxquels nous devons porter une attention particulière lorsque nous étudions les jeux vidéo. En nous servant de l'apport de Hall, nous arrivons à comprendre que les stéréotypes de genre font partie d'un champ discursif de sens et d'associations. Ils constituent des variables déjà codées qui recourent des codes sémantiques profonds d'une culture en prenant des dimensions idéologiques plus actives.<sup>19</sup> Donc, Hall démontre que les stéréotypes ne sont pas naturels, mais davantage des règles performatives.

Pour analyser ce sujet, nous allons utiliser les théories des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> vagues féministes. Les diverses théories féministes sont apparues en trois étapes que l'on

---

<sup>17</sup> *Ibid.* p. 261.

<sup>18</sup> Stuart Hall, CCCS, Michèle Albaret, Marie-Christine Gamberini, « codage décodage », *Réseaux*, vol. 12, n°68 (1994), p. 26.

<sup>19</sup> *Ibid.* p. 34.

distingue grâce au terme de « vague ».<sup>20</sup> La première vague est apparue dans les années 1870 en Angleterre et elle avait pour but de réformer les institutions pour que les femmes et les hommes puissent devenir égaux devant la loi. Donc, ces femmes se sont battues pour avoir droit au travail, à l'éducation, à la possession de leurs biens ainsi qu'au droit de vote. La deuxième vague, apparue durant les années 60, a consisté à reformuler le concept de patriarcat, organisation familiale ou sociale basée sur l'autorité du père, et l'élaboration de la conception du sexisme qui est une attitude discriminatoire basée sur le sexe et visant particulièrement les femmes. Cette vague revendique qu'elle puisse avoir le contrôle sur leur propre corps. La contraception et le droit à l'avortement sont les enjeux prioritaires de ces revendications. La troisième vague, apparue vers la fin des années 80 et au début des années 90, a été amorcée par les féministes noires, militantes pour la revendication appartenant souvent aux groupes minoritaires. L'importance de cette vague est la diversité au sein des groupes doublement marginalisés ou stigmatisés comme les femmes de couleur, autochtones, lesbiennes, transgenres ou handicapées.

Le terme « vague » est aussi utilisé dans les recherches féministes vidéoludiques pour diviser les moments marquants qui ont changé notre perception des jeux vidéo en les rendant plus inclusifs. En effet, la première vague qui a eu lieu, dans le monde des jeux vidéo, est apparue au cours des années 90 avec l'avènement des jeux pour filles. Même si ces jeux risquaient de naturaliser la binarité des genres, de « ghettoïser » les joueuses et de les socialiser selon des stéréotypes, les chercheurs ont pensé qu'il faudrait changer cette industrie un pas à la fois en créant des espaces où les filles se sentiraient à l'aise.<sup>21</sup> Cependant, des débats ont eu lieu concernant l'esthétique de ces jeux. Une rivalité est apparue entre les « jeux roses », reflétant les préférences esthétiques des femmes tout en incluant des activités dites féminines, et

---

<sup>20</sup> Mélissa Blais, Laurence Fortin-Pellerin, Ève-Marie Lampron et Geneviève Pagé (2007), « Pour éviter de se noyer dans la (troisième) vague : réflexions sur l'histoire et l'actualité du féminisme radical », *Recherches féministes*, vol. 20, n°2, p. 141-162.

<sup>21</sup> Trépanier, *Op. cit.*, p. 1.

les « jeux mauves », qui feraient appel aux intérêts réels des filles comme la coopération au lieu de la compétition et l'agression très présentes dans les jeux de l'époque.<sup>22</sup> La deuxième vague a eu lieu dans les études vidéoludiques et dans le monde des jeux vidéo entre 2000 et 2010. Elle a porté sur l'expérimentation des genres avec l'avènement des jeux MMORPG<sup>23</sup>, mais aussi sur le manque de femmes dans le milieu et la marginalisation des joueuses. Ceci a engendré des réflexions sur la représentation des femmes comparées à celle des hommes ainsi que sur la persistance des personnages féminins passifs et sexualisés dans les jeux.<sup>24</sup> Cependant, durant cette décennie, les discussions sur les questions de genre se sont principalement centrées sur les femmes blanches hétérosexuelles. Un peu comme la troisième vague féministe, les recherches féministes vidéoludiques se penchent également sur ce qui pourrait être appelé une troisième vague. Les études de genre dans les recherches sur les jeux vidéo ont ainsi commencé à adopter des approches intersectionnelles. En effet, ces recherches se penchent sur la question des races, du genre, de la classe et de l'âge dans le but de développer des discussions sur des représentations alternatives et diversifiées qui pourraient être utilisées par des concepteurs de jeux vidéo. Bien que les *Games Studies* soient un domaine de recherche assez récent, il est possible de voir une corrélation avec les recherches en études féministes. C'est pourquoi nous utiliserons des théories féministes pour appuyer nos propos dans cette recherche.

Nous nous concentrerons sur les deuxième et troisième vagues féministes pour notre étude de cas. Ces dernières se retrouvent intimement liées aux vagues

---

<sup>22</sup> Justine Cassell et Henry Jenkins, « From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games », Editions MIT Press (1998).

<sup>23</sup> Les jeux MMORPG sont des jeux vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur. Ce sont des jeux où il est possible de se créer, ou d'utiliser, un avatar et se promener dans un univers différent et ouvert. Il est aussi possible de rencontrer d'autres avatars simultanément contrôlés par des joueuses à travers le monde et interagir avec eux. *World of Warcraft* et *The Elder Scrolls Online* sont des exemples de MMORPG. Ces jeux vidéo permettent l'interaction, depuis notre salon, avec des joueuses partout à travers le monde en étant représenté physiquement par un avatar généré selon nos propres goûts.

<sup>24</sup> Kafai et al., *Op. cit.*

féministes vidéoludiques par les aspects revendiqués, comme l'appropriation des femmes, la diversité des corps, le questionnement des genres et de la race. De plus, étant donné que la conception de Claudia fut réalisée pendant la deuxième vague vidéoludique et celle d'Aya pendant la troisième vague vidéoludique, nous pourrions utiliser des théories féministes des deuxième et troisième vagues féministes afin d'expliquer l'évolution entre ces deux personnages.

Nous avons décidé de baser notre étude sur les travaux de Collette Guillaumin qui font partie de la deuxième vague féministe. Guillaumin est une féministe matérialiste qui se caractérise par une analyse antinaturaliste de la domination.<sup>25</sup> Dans ses recherches, Guillaumin explore la domination du patriarcat sur les femmes. Elle explore l'idée que des traits biologiques opèrent comme des stigmates. Ils sont le résultat d'un rapport de domination légitimé par le processus de naturalisation a posteriori des positions hiérarchiques.<sup>26</sup> Donc, l'idée de nature se présente comme une théorie déterministe situant dans le corps des dominées la raison de leur subordination et leur place dans le système hiérarchique. Les femmes deviennent la différence et les hommes la norme. Elle ne se concentre pas sur les différences corporelles observables entre des groupes d'individus comme les hommes et les femmes, les Noirs et les Blancs ou encore les ouvriers et les bourgeois. Elle a une réflexion sur l'appropriation du travail, des biens et des corps des personnes réduites à l'état de minorité, par une majorité qui profite de cette appropriation.<sup>27</sup> Ainsi, nous pouvons établir un parallèle entre les travaux de Guillaumin et la marginalisation des joueuses, le manque de femmes et l'objectification des personnages féminins dénoncés par la deuxième vague féministe vidéoludique.

Ensuite, nous utiliserons les écrits de Judith Butler afin de théoriser la troisième vague féministe. Ses écrits nous aideront à expliquer l'évolution des

---

<sup>25</sup> Christelle Hamel, « Colette Guillaumin (1934-2017) : une pensée constructiviste et matérialiste sur le sexisme et le racisme », *Nouvelles Questions Féministes*, vol. 37, n°1 (2018), p190.

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> *Ibid.*



personnages féminins lors de la troisième vague vidéoludique. Butler s'inscrit dans le mouvement féministe poststructuraliste, car elle défend l'idée que le genre est une construction qu'il faut repenser à partir des marges. Elle bouleverse les approches et les idées sur le genre pour l'envisager non pas sur un mode binaire, mais comme une identité variable que les acteurs peuvent changer et réinventer au cours de leur vie.<sup>28</sup> Ainsi, elle suppose qu'il est difficile de définir une identité par le sexe et la sexualité des individus. C'est pourquoi elle introduit le concept de performativité dans son livre « Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion » qui conteste la notion même de sujet et qu'elle approfondira dans le livre « Ces corps qui comptent. De la matérialité et des limites discursives du *sexe* » en précisant la différence avec la performance qui suppose l'existence préalable d'un sujet.<sup>29</sup> Étant donné que les personnages féminins de la troisième vague féministe vidéoludique sont plus diversifiés sur le plan physique et de leurs actions, les écrits de Butler seront pertinents à étudier pour démontrer leur évolution.

Nous utiliserons le concept d'orientalisme d'Edward Saïd afin de questionner la représentation ethnique d'Aya. L'orientalisme servant à comprendre les relations entre l'Orient et l'Occident. Saïd constate que le discours hégémonique en Occident influence ses relations avec l'Orient en raison d'un jeu de pouvoir et de vérité.<sup>30</sup> En effet, l'Occident considère qu'il a une position supérieure par rapport à l'Orient, qu'il considère comme une société moins évoluée. Cette partie du monde est la source de sa civilisation et de ses diverses langues. C'est pourquoi l'Orient est perçu comme étant le rival culturel et la plus profonde image récurrente de l'Autre. C'est également pourquoi Saïd explique que l'Orient a aidé l'Occident à le définir comme son opposé sur tous les plans, en passant par l'image, les idées, les personnalités et les expériences. En d'autres mots, Saïd décrit l'orientalisme comme étant la manière dont

---

<sup>28</sup> Sylvie Thiéblemont-Dollet, « Judith Butler, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion* » *Questions de communication*, n°9 (2006), p. 534.

<sup>29</sup> Irène Jami, « Judith Butler, théoricienne du genre », *Cahiers du Genre*, vol. 1, n°44 (2008), p. 209.

<sup>30</sup> Edward Saïd, *L'Orientalisme: L'Orient créé par l'Occident*. Traduit de *Orientalism* par Catherine Malamoud. Paris : Seuil, p. 7.

l'Occident domine, restructure l'Orient et lui impose son autorité. Ainsi, Saïd constate que l'Occident place l'Orient dans un ensemble de relations où il ne perd jamais la suprématie. Il souligne les traits racistes et dogmatiques des écrits orientalistes. C'est pourquoi il sera intéressant d'étudier le personnage d'Aya, une femme égyptienne conçue par un studio de jeu vidéo occidental.

Enfin, nous nous servirons des conceptualisations de stéréotypes développées par Anita Sarkeesian dans ses études sur les jeux vidéo. Sarkeesian prend le temps de bien expliquer, historiciser, définir et donner des exemples des stéréotypes qu'elle considère comme étant néfastes pour les femmes. Elle explique qu'il y a des procédés narratifs dans les jeux vidéo qui nuisent à la diversification des représentations féminines. Le procédé narratif d'un jeu vidéo est la ligne directrice de l'histoire. Ces procédés sont intimement liés à des stéréotypes qui sont des idées préconçues à propos des femmes. Nous avons choisi d'étudier le stéréotype de la demoiselle en détresse, la femme au foyer, l'acolyte, l'hétéronormativité et l'exotisme. Ces stéréotypes seront définis davantage dans les chapitres suivants.

### *Méthodologie*

Ce mémoire porte sur la série de jeux *Assassin's Creed*, une série développée par les studios de Ubisoft. Cette série est basée sur des événements et des moments importants de l'histoire mondiale. Ces jeux ont un cadre narratif dans un cadre narratif. En effet, la joueuse se retrouve à devoir explorer et vivre la vie de personnages historiques en même temps que d'incarner un personnage dans le monde moderne. Pour ce faire, Abstergo, une compagnie fictive dans le jeu, a créé une nouvelle technologie ayant la capacité d'extraire des souvenirs génétiques pour permettre aux joueuses d'explorer diverses époques pour le divertissement. Cependant, cette compagnie est contrôlée par l'Ordre des Templiers, une société militaire monastique secrète qui valorise l'ordre et le contrôle du libre arbitre. Leur ennemi est l'Ordre des Assassins qui valorise le libre arbitre et se bat pour le

défendre. Donc, dans ces jeux, la joueuse se retrouve au milieu de cette guerre idéologique où elle devra vivre les aventures présentes dans les souvenirs auxquels elle aura accès selon le jeu de la série. Le jeu, en tant que tel, est un monde ouvert où la joueuse doit se déplacer pour accomplir des missions.

Nous avons choisi cette série de jeux vidéo, car elle est développée sur une période de 10 ans et elle est, actuellement, très populaire. Étant donné que des recherches ont déjà été faites sur le personnage d'Aveline de Grandpré, nous avons choisi deux autres personnages afin d'avoir une vue d'ensemble plus importante de l'évolution des personnages féminins dans cette série. Nous avons choisi d'analyser les personnages de Claudia Auditore et d'Aya. Nous avons fait ce choix, car Claudia est l'un des premiers personnages féminins de la série et Aya le dernier. En effet, nous retrouvons Claudia dans *Assassin's Creed 2*, *Assassin's Creed : Brotherhood* et *Assassin's Creed : Révélation* et Aya dans *Assassin's Creed : Origins*. Claudia est la sœur d'Ezio Auditore, le personnage principal des jeux où elle est présente. L'action de ces jeux se déroule entre 1479 et 1524 à l'époque de la Renaissance italienne. En ce qui concerne Aya, elle est la femme de Bayek, le personnage principal du jeu *Assassin's Creed : Origins*. L'action de ce jeu se déroule en Égypte antique en 49 av. J.-C.

Pour réaliser cette recherche, nous procéderons à une analyse de discours. Une analyse de discours est une approche méthodologique multidisciplinaire qualitative et quantitative qui étudie le contexte et le contenu de discours oraux et écrits. Il présume l'existence d'une réalité présente dans l'énoncé, formulé à partir d'une argumentation, une stylistique, une forme et des enchaînements présents dans le discours. Selon Foucault, le discours renvoie à un système de dispersion. Ainsi, il existe une régularité entre les objets, les types d'énonciations, les concepts et les choix thématiques.<sup>31</sup> Il est possible de distinguer des contraintes, des oppositions et des résistances. À l'aide d'une analyse de discours, nous pouvons chercher, dans les

---

<sup>31</sup> Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, Paris, Éditions Gallimard.

documents, des commentaires et des avis qui manifestent des relations de pouvoir, d'exclusion ou d'inclusion.

Les jeux vidéo peuvent être analysés à partir de cette approche, car ils véhiculent des idées, des choix et des contraintes. Ils sont un objet de recherche dont le discours peut être analysé sous plusieurs angles. Les jeux vidéo ne sont pas des documents écrits, mais des œuvres numériques avec lesquelles il est possible d'interagir. C'est pourquoi nous allons jouer à ces jeux vidéo pour comprendre l'évolution du discours présenté à travers les personnages de Claudia et d'Aya. Pour ce faire, nous porterons une attention particulière à la jouabilité, à l'apparence physique et aux rôles de ces personnages dans l'histoire. Les passages où apparaissent Claudia et Aya seront analysés selon une perspective féministe en tenant compte des discours véhiculés à travers leur représentation. Ainsi, nous pourrions déterminer les stéréotypes de genre, l'oppression, l'objectification et la résistance représentés à travers leurs corps et leurs interactions, dans les jeux. Ces données seront notre base d'analyse pour comprendre l'évolution des relations de pouvoir entre les hommes et les femmes. Nous pourrions comparer le discours entourant la représentation de Claudia et celle d'Aya pour arriver à déterminer si, oui ou non, il y a une évolution. De plus, les mécaniques de jeu seront prises en compte, car elles ont la capacité d'offrir aux joueuses la possibilité ou pas de « créer » l'histoire et ainsi avoir une maîtrise sur ses choix. Par exemple, un jeu linéaire met la joueuse en contact avec un seul discours tandis qu'un jeu à monde ouvert offre davantage de liberté et différents discours. Ainsi, nous pouvons considérer ces mécaniques de jeu comme faisant partie de l'analyse du discours parce qu'elles ont la capacité de remettre en question les perspectives, l'expérience des joueuses et influencer leurs visions du monde.

Cette recherche sera divisée en trois chapitres qui porteront sur trois thématiques différentes et importantes dans les jeux vidéo et les recherches féministes. En effet, le premier chapitre portera sur l'apparence des personnages de

Claudia et Aya, le deuxième sur leurs rôles et le troisième sur leurs identités sexuelles et ethniques.

Le premier chapitre, traitera de la représentation des femmes dans les jeux vidéo en nous attardant à la conception des corps de ces personnages. Les écrits de Collette Guillaumin, sur la construction des corps, nous sera utile, puisqu'elle définit le corps comme étant une construction sociale.<sup>32</sup> Pour poursuivre sur cette conception du corps, il sera intéressant de s'attarder à l'ouvrage de Judith Butler *Ces corps qui comptent : De la matérialité et des limites discursives du « sexe »*. Elle répond aux questions concernant la matérialité du corps et ses réponses complètent bien l'analyse du corps de Collette Guillaumin qui ne va pas aussi loin dans ses réflexions. Butler ne répond pas aux critiques en définissant simplement ce qu'est la matérialité du sexe. Elle met en évidence la construction sexuelle de la matérialité qui est un processus, une histoire de pouvoirs, de frontières et d'exclusion.<sup>33</sup> En évoquant la matière, nous postulons que l'histoire est sédimentée par une hiérarchisation sexuelle et d'effacements sexuels auxquelles il faut faire l'examen à l'aide d'approches féministes.<sup>34</sup> Ce retour à la matière met en évidence les problèmes non résolus de la différence sexuelle, car, avec cette méthode, nous pouvons étudier l'évolution des rapports à travers le temps entre les hommes et les femmes. À l'aide de ces autrices, nous pourrions analyser l'évolution du stéréotype de la demoiselle en détresse conceptualisée par Anita Sarkeesian et la théorie du *Male Gaze* de Laura Mulvey.

Dans le chapitre 2 de cette recherche, il sera question du rôle des femmes dans la société et la manière dont on dépeint ce rôle dans les jeux vidéo. C'est pourquoi nous utiliserons la conception de l'appropriation développée par Collette Guillaumin

---

<sup>32</sup> Collette Guillaumin, « Le corps construit », chap. in Collette Guillaumin, *Sexe, race et pratique du pouvoir : l'idée de nature*, Paris : Côté Femmes (1992), p. 117.

<sup>33</sup> Elisabeth Lebovici, « Faire corps avec Judith Butler », *Critique d'art*, vol. 34 (2009), p. 2.

<sup>34</sup> Judith Butler, *Ces corps qui comptent : De la matérialité et des limites discursives du « sexe »*, Éditions Amsterdam (2009), p. 62.

qui discute du fait que les femmes sont souvent réduites à l'état d'objet matériel.<sup>35</sup> Cette vision sera utile, puisqu'il est possible de voir ces effets sur les rôles des personnages féminins dans les jeux vidéo. Par contre, pour tenter de subvertir cette vision, Judith Butler développe la conception de la performativité et elle remet en question les croyances essentialistes à propos des femmes.<sup>36</sup> Ainsi, il sera possible de distinguer l'évolution du personnage de Claudia, stéréotypé comme étant une femme au foyer, et celle d'Aya qui dépasse ce stéréotype en jouant le rôle de l'acolyte.

Dans le troisième chapitre, il sera question de l'identité des personnages féminins choisis. Pour Judith Butler, l'identité est toujours sexuée, particulièrement, sur le plan social. En d'autres mots, cela signifie qu'il n'est pas possible de définir l'identité d'une personne sans que celle-ci soit genrée.<sup>37</sup> En effet, elle est convaincue que l'identité est le résultat d'une multitude de composantes et de facteurs comme la race, l'ethnicité, la classe, la condition sociale, l'orientation sexuelle, etc.<sup>38</sup> Donc, nous pourrions remettre en question la construction sociale et identitaire des hommes et des femmes. Alors, il sera possible d'observer l'évolution du stéréotype de l'hétérosexualité régulièrement utilisé pour définir l'orientation sexuelle des personnages dans les jeux vidéo. De plus, étant donné que l'un des personnages choisis est une femme égyptienne et l'autre une femme italienne, nous ne pouvons pas passer à côté de la conception de l'orientalisme d'Edward Saïd. Edward Saïd s'interroge, dans un contexte historique et culturel spécifique, sur la manière dont un discours hégémonique peut émerger à partir d'un jeu de pouvoir et de vérité. Bien qu'il ne traite pas directement de la condition des femmes, cette grille est pertinente pour cette recherche, car Laura Nader l'utilise pour démontrer comment les femmes

---

<sup>35</sup> Colette Guillaumin, « Pratiques du pouvoir et idée de Nature. (I) L'appropriation des femmes », *Questions féministes*, n°2 (1978), p. 8.

<sup>36</sup> Judith Butler, *Trouble dans le genre: Le féminisme et la subversion de l'Identité*. Coll. « Sciences humaines et sociales », Paris : La Découverte (2006), p. 266; Alexandre Baril, « De la construction du genre à la construction du « sexe » : les thèses féministes postmoderne dans l'œuvre de Judith Butler », *Recherches féministes*, vol. 20, n°2 (2007), p. 64.

<sup>37</sup> *Ibid.* p. 73.

<sup>38</sup> *Ibid.* p. 62-63.

sont maintenues comme étant une classe subordonnée autant dans le monde oriental que dans le monde occidental. C'est pourquoi nous pourrions étudier si cette vision a tendance à stéréotyper le personnage d'Aya comme étant exotique. Ainsi, à l'aide de ces textes, conceptions et théories, il sera possible de démontrer l'évolution de la représentation des femmes dans les jeux vidéo.

## CHAPITRE I

### L'APPARENCE ENTRE LA CONSTRUCTION ET LA MATÉRIALITÉ DES CORPS

Le premier chapitre de ce mémoire porte sur l'apparence des personnages de Claudia Auditore et d'Aya. Plus exactement, il sera question d'explorer la construction du corps de ces personnages féminins, l'espace qu'elles occupent dans les jeux étudiés et la matérialité au sens où l'entend Judith Butler. Cette partie est importante, car elle permet de comprendre les représentations physiques de ces deux personnages. En effet, il y a une évolution qui s'est produite entre le personnage de Claudia et d'Aya, en ce qui concerne la représentation de leurs apparences. La première apparition de Claudia a lieu en 2009 et celle d'Aya en 2017. Donc, il y a huit ans qui séparent les constructions sociales de ces personnages. Il sera pertinent d'explorer ces aspects, car l'apparence des personnages est la première chose qu'une joueuse voit lorsqu'elle commence un jeu.

#### 1.1. Claudia: Assassin's Creed II, Brotherhood et Revelations

Claudia Auditore est un personnage que les joueuses apprennent à découvrir en jouant aux jeux de la série *Assassin's Creed*. Elle apparaît dans deux jeux de la série et elle est mentionnée à plusieurs reprises dans un troisième. De prime abord, elle ne joue pas un rôle primordial dans *Assassin's Creed 2* mais, elle acquiert une place plus importante dans *Assassin's Creed : Brotherhood*. En ce qui concerne *Assassin's Creed : Revelation*, elle n'est physiquement pas présente, mais, tout au long de l'histoire, le personnage principal, son frère Ezio Auditore, lui écrit des lettres pour l'informer de ses réussites et de ses progrès à l'étranger, car il quitte l'Italie à la recherche d'un fragment d'Éden. Les fragments d'Éden sont des objets ayant un



grand pouvoir et que les personnages de la série tentent de récupérer avant les Templiers. Claudia est un personnage secondaire de la série, car son impact sur l'histoire des jeux où elle apparaît n'est pas direct.

### 1.1.1. Division sexuelle et immobilisation

Tout d'abord, il est clair qu'il y a une division sexuelle entre son frère et elle. La division sexuelle, selon Collette Guillaumin, est la construction d'un double rapport social matériel. Elle sous-entend qu'il existe une division sociosexuelle du travail et de la distribution sociale du pouvoir.<sup>39</sup> Cela a pour effet de rendre hétérogènes les rapports entre les hommes et les femmes, nécessitant une intervention constante des institutions sociales. De plus, cette division sexuelle a des effets sur la construction du corps des femmes et c'est ce que démontre la relation entre Claudia et son frère. En apparence, Claudia est une jeune fille fragile émotionnellement, mais ses désirs sont des ordres. Par exemple, l'une des premières missions d'Ezio est de venger sa sœur dont le prétendant l'a trompé avec une autre femme. Bien qu'elle pleure au début de cette mission, ce n'est pas parce que son prétendant la trompe, mais bien parce que ses amies lui ont révélé ses actions malhonnêtes et qu'elle en a honte. C'est pourquoi elle demande à son frère de la venger. Cette scène démontre qu'elle désire châtier celui qui l'a déshonorée, mais elle ne peut accomplir cette action par elle-même. Elle doit s'en remettre à un homme pour agir à sa place. Ainsi, cela justifie qu'il y a une division sexuelle entre son frère et elle, puisqu'elle n'agit pas par elle-même, elle doit remettre son destin entre les mains d'un homme. De plus, cela illustre clairement l'évitement de la confrontation physique, comme si les femmes n'étaient pas censées utiliser la force pour obtenir ce qu'elles désirent. L'utilisation de la force est toujours liée au sexe masculin.<sup>40</sup> Les femmes sont davantage reléguées au second plan et doivent, selon le discours dominant, effectuer

---

<sup>39</sup> Guillaumin (1992), *Op. cit.*, p. 117-118.

<sup>40</sup> *Ibid.*

des tâches domestiques qui ne peuvent pas les mettre en danger.<sup>41</sup> Ainsi, Claudia ne peut s'éloigner de la maison, qui est une limitation physique et spatiale et qui ne cesse jamais d'agir comme une pression sociale. C'est ce que Colette Guillaumin qualifie comme étant l'immobilisation sociale des femmes.

L'immobilisation sociale des femmes est décrite par Guillaumin comme étant la manière de restreindre l'action des femmes. Dès leur plus jeune âge, les filles sont encouragées à réprimer les principes d'action perçus comme étant contre nature, comme crier, courir et sauter, et à modérer, borner ou encore étouffer leurs activités.<sup>42</sup> Claudia ne fait pas exception à la règle, car il est très rare qu'elle soit à l'extérieur de la maison, particulièrement dans *Assassin's Creed 2*. L'immobilisation sociale des femmes est aussi liée à leur emploi du temps strictement surveillé. Guillaumin explique cet aspect en démontrant que les femmes sont surveillées par leurs parents et ensuite par leur mari qui prend le relais et par l'efficacité des enfants à contrôler leur mère comme étant un double contrôle volontaire et involontaire.<sup>43</sup> Ainsi, le temps et l'espace des femmes sont contrôlés par d'autres personnes qu'elles-mêmes. Une telle limitation mentale est un apprentissage à la soumission et à l'acceptation de cet état des choses, comme si elle n'avait pas le choix et que cela « va de soi ». Ezio agit comme le chef de la famille à la suite de la mort de leur père. Alors, il représente cette surveillance et ces restrictions pour Claudia. Dans le jeu, cela est un peu camouflé par le désir d'Ezio de sauver les derniers membres de sa famille. Cependant, il oblige Claudia et leur mère à rester à Monteriggioni, car il considère que c'est le meilleur choix pour elles et qu'elles seront en sécurité entre ces murs. Cependant, il ne leur demande jamais leurs avis, car il croit savoir ce qui est bien pour elles. Ezio représente pour sa mère et Claudia les limitations subies par le corps des femmes en représentant le stéréotype de la famille unie envers et contre tous.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*

<sup>42</sup> *Ibid.* p. 130-131.

<sup>43</sup> *Ibid.* p. 130.

C'est en grandissant que Claudia développera son indépendance et son désir d'accomplir son propre destin par ses propres moyens.

Les femmes ont tendance à restreindre sans cesse leur usage de l'espace, tandis que les hommes apprennent à le maximiser.<sup>44</sup> Dans le deuxième opus de la série, Claudia est victime de cette immobilisation, car il ne lui est jamais offert de pouvoir agir comme elle le voudrait. Elle ne veut pas rester à Monteriggioni, l'emplacement de la villa de leur oncle qui les héberge son frère, sa mère et elle, à la suite des événements tragiques survenus à Florence. Il n'y a, malheureusement, pas d'autres choix qui lui sont offerts, car son frère qui est responsable d'elle et de sa mère désire y rester pour parfaire son entraînement de soldat. Ainsi, elle doit rester dans cette villa qui devient l'espace domestique contraignant décrit par Guillaumin. De plus, des tâches lui seront confiées, comme gérer les finances du domaine de leur oncle pour remettre en état la ville de Monteriggioni. Bien qu'elle ait cette responsabilité, ce n'est pas elle qui décide des réparations et des investissements à faire dans les bâtiments. C'est à la joueuse qui incarne Ezio de décider; elle s'occupe uniquement de faire les comptes. Par contre, elle défait la norme d'immobilisation du corps des femmes lorsqu'elle décide de se rendre, avec sa mère, à Rome pour rejoindre son frère dans *Assassin's Creed : Brotherhood* et lui venir en aide. Son frère ne sera pas d'accord avec cette décision, mais il finira par s'y faire et il réalisera qu'elle est très utile à la confrérie. Donc, il est possible de percevoir qu'il y a une évolution entre *Assassin's Creed 2* et *Brotherhood*, car Claudia est bien plus présente par la suite et elle obtient une place importante au sein de la confrérie. Il sera plus amplement question, dans le chapitre deux de ce mémoire, du rôle qu'elle jouera pour la confrérie.

---

<sup>44</sup> *Ibid.* p. 132.

### 1.1.2. Contrôle des femmes et code vestimentaire

Ensuite, lorsqu'il est question de représentation et de construction du corps, nous ne pouvons omettre de discuter et d'analyser l'apparence physique des personnages. Dans les jeux vidéo, la représentation des corps des personnages est primordiale. En effet, les joueuses seront attirées par le graphisme des décors, mais ce qui est le plus important sera la représentation des personnages principaux. Les joueurs sont habitués à incarner des personnages charismatiques et ce fait est encore plus important lorsqu'il est question d'un personnage féminin. Un personnage charismatique attire un grand nombre de joueurs et rapporte beaucoup à l'industrie. De plus, il permet la vente de nombreux produits dérivés. C'est pourquoi il est important qu'un personnage féminin soit charismatique, il doit être lucratif pour le studio de conception et, pour ce faire, il doit offrir une expérience sensationnelle aux joueurs. L'attitude, les expressions, la manière de parler et les vêtements sont des aspects importants pour créer un personnage charismatique. Souvent les personnages féminins doivent être sexualisés pour être populaires ce qui n'est pas particulièrement le cas pour les personnages masculins. Les années 2000 à 2010 sont l'avènement des jeux MMORPG qui ont permis aux joueuses d'expérimenter plus librement les identités de genre. La rareté des femmes dans le milieu de la conception, la marginalisation des joueuses, le dimorphisme entre les avatars masculins et féminins, la prolifération des rôles passifs et sexualisés des personnages féminins sont des aspects encore très présents dans le milieu des jeux vidéo.<sup>45</sup>

La série *Assassin's Creed* est basée sur des faits historiques. Pour cette raison, cette série est intéressante à étudier, car elle est une interprétation en même temps qu'une représentation de l'histoire. Ainsi, les personnages se conforment aux normes historiques de représentation. Nous entendons par là que les personnages ne peuvent pas (ou peuvent difficilement) sortir des normes historiques de l'époque à laquelle ils sont représentés. Il ne pourrait pas y avoir une bombe sexuelle très peu

---

<sup>45</sup> Trépanier-Jobin, *Op. cit.*, p. 2-3.

vêtue ou encore une femme portant un pantalon et un chemisier pendant la renaissance italienne. Cela ne cadrerait pas avec l'époque et la réalisation de cette série est basée sur un grand travail de recherche historique de terrain.

Claudia Auditore n'est pas un personnage stéréotypé comme étant une femme fatale. Elle est davantage une petite sœur capricieuse qui doit être protégée du monde extérieur. Cependant, plus l'histoire avance et plus elle prend sa place en devenant une femme vaillante et indépendante. Physiquement, Claudia n'est pas un personnage sexualisé selon la norme des personnages secondaires dans les jeux vidéo. Anita Sarkeesian démontre, par son analyse de procédés narratifs mettant en scène des femmes, qu'elles sont très souvent réduites à des demoiselles en détresse, des objets de convoitise ou encore de simples décorations.<sup>46</sup> Bien qu'un très grand nombre de personnages féminins secondaires soit extrêmement sexualisé, il en existe dont la personnalité a pris le pas sur le physique. Le personnage de Jade dans *Beyond Good & Evil* est un bon exemple, car l'emphase n'est pas mise sur son physique, mais plutôt sur son talent de photojournaliste. Sarkeesian démontre que ce personnage est positif pour la représentation des femmes dans les jeux vidéo,<sup>47</sup> tandis qu'en ce qui concerne Lara Croft, l'exagération sur son physique d'athlète est devenue un moyen d'attirer les joueurs masculins. En effet, le type de figure comme Lara Croft est devenu une marchandise virtuelle utilisée pour vendre des produits aussi divers que le matériel nécessaire pour jouer.<sup>48</sup> Pour sa part, Claudia n'entre pas dans ce moule, car elle est une jeune fille sans défense qui deviendra une femme indépendante qui a confiance en ces propres moyens. Elle n'est pas une marchandise servant à vendre ni un objet servant à attirer le regard masculin.

---

<sup>46</sup> Voir les vidéos d'Anita Sarkeesian sur la chaîne *feminist Frequency*. <<https://www.youtube.com/user/feministfrequency/featured>>. Consulté le 15 décembre 2018.

<sup>47</sup> Anita Sarkeesian. (11 mai 2015). *Jade – Positive Female Characters in Video Games* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=wCsu3YPOw50>.

<sup>48</sup> Helen W. Kennedy. (2002). « Lara Croft : Feminist Icon or Cyberbimbo : On the Limits of Textual Analysis », *Games Studies*, vol. 2, n°2. Récupéré de <http://gamesstudies.org/0202/kennedy/>.

Dans *Assassin's Creed II*, elle est toujours vêtue de la même robe qui ne met pas sa poitrine, ses hanches ou ses cuisses en valeur. Sa robe est une réplique de la mode populaire de cette époque, car les Auditore étaient une famille de riches banquiers de Florence au 15<sup>e</sup> siècle. Donc, elle représente ce rang privilégié. Cependant, cela démontre que son corps est parfaitement inséré dans la société et qu'il ne déroge pas à la construction sociale des corps de l'époque. Elle représente son rang et le milieu social dans lequel elle a grandi. Bien que leur famille ait tout perdu après la pendaison du père et des deux frères, le fait que les vêtements de Claudia ne changent pas démontre son attachement au passé et à la promesse d'une future vengeance à laquelle elle souhaite participer. Il est vrai qu'elle est triste de la perte des membres de sa famille, mais elle est un peu comme son frère et elle ne pardonne pas le meurtre de ses proches. Il faut attendre *Brotherhood* pour la voir prendre son destin en main et agir pour venger sa famille.

Par contre, la construction de son corps concorde parfaitement avec les normes sociales des institutions. En effet, Guillaumin explique que la taille et la corpulence représentent les normes sociétales auxquelles le corps des femmes est soumis. Dans les sociétés riches, plus encore que dans les autres, les femmes sont plus petites que les hommes et leur corpulence comme leur développement musculaire est moindre.<sup>49</sup> Donc, dans un couple, la femme doit être plus petite que l'homme et plus légère. Ceci nous apprend que les caractéristiques physiques nécessaires chez un homme et une femme se définissent comme une différenciation.<sup>50</sup> L'idée de l'hétérogénéité est encore une fois promue lorsqu'il est question de relation entre les hommes et les femmes. Il est clair qu'en observant le corps de Claudia, il se conforme à cette norme. Elle n'est pas grande ni corpulente. En taille, elle ne dépasse jamais les hommes et elle provient d'un milieu riche. Nous pourrions même la qualifier de femme à marier, car elle représente toutes les normes corporelles

---

<sup>49</sup> Guillaumin (1992), *Op. cit.*, p. 124.

<sup>50</sup> *Ibid.* p. 125.

sociétales de l'époque. Bien que dans les jeux il ne soit jamais question de son mariage, il est clair que Claudia représente la norme blanche hétérosexuelle idéalisée et construite socialement pour restreindre les libertés des femmes. Donc, son corps est normalisé selon son rang social et son genre. De ce point de vue, elle ne représente pas une évolution. En fait, elle symbolise la construction du corps tel que la présente Collette Guillaumin, et les limitations sociales qui accompagnent cette définition du genre féminin. C'est un contrôle qui affecte autant le corps des femmes que l'espace qu'elles occupent ainsi que le temps lié à leurs activités.

Toutefois, lorsque nous la revoyons dans *Brotherhood*, certains changements notables peuvent être observés. En effet, Claudia finit par être admise au sein de la confrérie des Assassins. Tout au long de ce jeu, elle porte des vêtements, de l'époque, différents du dernier opus, mais tout aussi représentatifs de son statut familial riche. Par ailleurs, un changement important se produit lorsqu'elle devient un assassin. Les vêtements qui lui sont donnés sont très différents des robes auxquelles nous sommes habituées. Ses vêtements sont plus adaptés à l'action et aux combats. Elle ne porte plus de jupes ni de robes. Ils sont pratiques et non-révélateurs de son anatomie. En d'autres mots, elle n'est pas vêtue comme les femmes combattantes dans *Street Fighter* et *Soul Calibur* où les femmes ne sont manifestement pas vêtues d'une amure protectrice ou de vêtements sportifs facilitant les mouvements, mais bien de vêtements aguichants ayant pour but d'attirer le regard masculin. En effet, ces femmes sont hypersexualisées, car ce ne sont pas leurs talents de guerrières qui sont mis en évidence, mais leurs attributs sexuels qui sont largement grossis et évidents.<sup>51</sup> C'est pourquoi nous pouvons déclarer qu'il y a une évolution importante concernant la représentation physique des femmes dans cette série. Claudia est une preuve de ces propos, car sa représentation a évolué avec le temps : elle est devenue un modèle d'assurance et d'indépendance qui n'est pas hypersexualisé.

---

<sup>51</sup> Anita Sarkeesian (6 juin 2016). *Lingerie is not Armor – Tropes vs Women in Video Games* [Vidéo en ligne]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA\\_x88](https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88).

Par ailleurs, il y a des questionnements entourant ce changement soudain. En effet, tous les autres personnages qui sont principalement masculins ne changent jamais de vêtements. Alors, pourquoi Claudia doit-elle changer ses vêtements lorsqu'elle va combattre un ennemi? Cette dichotomie définit une nouvelle fois la division entre les hommes et les femmes. Les hommes sont toujours prêts à combattre et les femmes doivent se préparer au combat. De plus, Claudia s'est très bien défendue à deux reprises dans *Brotherhood* sans l'aide d'un homme. La première fois, cela s'est produit au début de ce jeu lorsque Monteriggioni se fait attaquer par les Borgia. La seconde, lorsque son bordel est attaqué à la suite d'un vol commis par les prostituées pour Ezio dans le second volet de la série. Pour donner suite à cela, Claudia réussit à tuer tous les hommes qui voulaient détruire le bordel. Cette scène est particulièrement intéressante, car c'est à ce moment qu'Ezio et Claudia se réconcilient. Il y avait une tension entre les deux personnages, puisque Claudia ne l'a pas écouté et l'a suivi jusqu'à Rome. Malgré cette tension, Ezio réalise qu'elle possède tout le potentiel pour devenir une membre importante de la confrérie. Pourtant, à ces deux moments, elle porte ses vêtements de tous les jours soit une robe sobre, mais digne de son rang. Lorsqu'elle accède au statut d'assassin, nous pourrions penser qu'elle doit se conformer à un code vestimentaire plus masculin, car elle est admise parmi eux.

Claudia ne subit plus les moyens techniques utilisés pour maintenir les femmes dans une situation de dominance. Donc, cela nous amène à croire que les changements vestimentaires sont liés à une tentative de faire évoluer la représentation des personnages féminins. Guillaumin discute des différences notables entre les hommes et les femmes qui sont définies par des faits qui complexifient la division entre les sexes.<sup>52</sup> Les femmes portent des jupes destinées à les maintenir dans un état d'accessibilité sexuelle permanente. Elles portent des talons hauts qui empêchent de courir ainsi que des prothèses comme une ceinture, une gaine ou un porte-jarretelle

---

<sup>52</sup> Collette Guillaumin, « Question de différence », *Questions Féministes*, n°6 (1979), p. 5.



pour les empêcher de respirer et de se mouvoir à leur guise.<sup>53</sup> C'est pourquoi Claudia représente une évolution, car elle n'est plus obligée de se conformer à ces tendances.

Cette tendance marque donc les personnages féminins de la série *Assassin's Creed*. Pour faire suite à cette particularité, dans le jeu *Assassin's Creed : Liberation* le personnage principal est une femme qui a la capacité de changer de statut grâce à des changements vestimentaires que la joueuse peut faire à volonté. Cette mécanique était considérée comme étant innovante. Par contre, nous pouvons poser la même question qu'avec Claudia : pourquoi les personnages féminins doivent-ils changer de vêtements lorsqu'ils accomplissent différentes tâches<sup>54</sup>? Les hommes sont toujours vêtus de la même manière, portant leurs vêtements d'assassin. Cette dichotomie a caractérisé les personnages féminins de la série pendant quelques années, car *Liberation* est sorti en 2012, soit 3 ans après la première apparition de Claudia et 2 ans après la sortie de *Brotherhood*. Dans le cas de Claudia, cela démontre une certaine évolution, car elle accède à une place rarement donnée aux femmes. Le changement de vêtements peut être perçu comme une révolution de son genre, car elle est une jeune femme inexpérimentée qui devient une femme forte et indépendante maintenant capable de défendre ses idéaux. Cependant, c'est l'utilisation de cette avancée dans les futurs jeux qui est problématique. Le personnage d'Aveline dans *Assassin's Creed : Liberation* est le résultat de nombreuses recherches sur la période esclavagiste en Louisiane au 18<sup>e</sup> siècle. Le système de création des personnages, particulier à ce jeu, peut être perçu comme une évolution, mais aussi comme une réitération de stéréotypes racistes.<sup>55</sup> En effet, elle est le premier personnage féminin non blanc de la série et la seule que la joueuse peut changer de tenue vestimentaire. Ce n'est pas le même traitement que les personnages masculins de la série.

---

<sup>53</sup> *Ibid*, p. 5-7.

<sup>54</sup> Soraya Murray explique cette dynamique en la nommant persona dans son texte sur *Assassin's Creed : Liberation*. Soraya Murray, *Op. cit.*

<sup>55</sup> Evan Narcisse, « Assassin's Creed III: Liberation : The Kotaku Review », *Kotaku.com*. Récupéré de <https://kotaku.com/5957502/assassins-creed-iii-liberation-the-kotaku-review>.

En effet, la plupart des autres personnages de cette série sont des hommes blancs qui apprennent à devenir des assassins et ils ne sont jamais limités dans leurs agissements par un quelconque obstacle physiologique. Les hommes sont capables de tout, peu importe la situation, mais avec le personnage d'Aveline la joueuse doit décider de la meilleure manière de vêtir le personnage pour réussir diverses missions. Ceci peut être discutable, car cela démontre que les personnages féminins sont stéréotypés selon des normes de différence sexuelle. Ceci envoie un message contradictoire aux joueuses, car il a la possibilité de décider de l'apparence vestimentaire du personnage. Ainsi, cela naturalise la vision que les joueurs masculins peuvent avoir des femmes. Elles deviennent un instrument, un objet pouvant être modifié selon le bon vouloir de ces joueurs. Ils ont le contrôle sur son corps et sa représentation, ce qui peut être aussi positif étant donné qu'il peut apprendre à différencier le rôle des hommes et celui des femmes et ainsi comprendre la division sexuelle. Cependant, ce ne sera pas tous les joueurs et toutes les joueuses qui feront cette démarche, car le jeu n'insiste aucunement sur ce questionnement.

Par contre, il ne faut pas oublier que ces stéréotypes, bien que largement reproduits, ne sont pas les uniques représentations médiatisées que nous pouvons rencontrer. Hall explique qu'ils font partie de notre quotidien, car ils sont constamment repris par les médias, mais ils ne sont pas naturels. Ils sont les règles performatives que la société nous impose.<sup>56</sup> En d'autres mots, les stéréotypes sont des représentations simplifiées d'une réalité donnée. Cela peut être négatif, car les stéréotypes ont tendance à être réducteurs, particulièrement pour les femmes dans ce cas-ci. C'est pourquoi en parlant de la construction du corps, nous discutons des critères qui restreignent les femmes, car cette construction est faite à partir d'une vision stéréotypée continuellement reprise par les médias. Par ailleurs, Guillaumin conclut en déclarant que la stabilité de cette construction est incertaine et jamais

---

<sup>56</sup> Hall et als. *Op. cit.*, p. 26.

complètement figée dans le temps et l'espace.<sup>57</sup> Ainsi, il y a toujours la possibilité de se défaire des normes imposées par la société et la représentation que les médias font des femmes. Alors, les jeux vidéo ont la capacité et la possibilité de défaire ces normes. Les prochaines parties de ce mémoire démontreront qu'ils ne le font pas toujours dans la série *Assassin's Creed*.

### 1.1.3. Demoiselle en détresse

À ce titre, on constate par exemple que la construction du corps de Claudia n'est pas seulement d'ordre physique. Dans son livre *Ces corps qui comptent : De la matérialité et des limites discursives de « sexe »*, Judith Butler aborde la répétition ou la ritualisation que subissent les corps selon le genre qu'ils représentent. En effet, ce phénomène peut se produire à cause de la matérialité du corps. La matérialité se réfère à la matière. En abordant la matière, nous prenons en considération ce qui nous constitue et ce qui a fait en sorte que nous sommes constitués ainsi. En d'autres mots, des références temporelles ont influencé ce que nous sommes aujourd'hui.<sup>58</sup> Cette matérialité est un processus, une histoire de pouvoir, de frontières et d'exclusion.<sup>59</sup> En effet, les événements historiques sont influencés par des rapports sociaux qui auront des effets sur la matière des corps. En se servant de philosophes comme Platon et Aristote et des autrices féministes comme Luce Irigaray, Butler tente d'expliquer que la matérialité du corps des femmes est une succession d'événements qui a fait en sorte que leur histoire est sédimentée, hiérarchisée et même parfois effacée.<sup>60</sup> Donc, la matérialité des corps est un effet des discours et du pouvoir. Il représente les maux et les mœurs de nos sociétés. Ainsi, le corps répète et ritualise des normes qui lui sont imposées et influencées par des événements qui ont marqué l'histoire. Cette

---

<sup>57</sup> Guillaumin (1992), *Op. cit.*, p. 141-142.

<sup>58</sup> Ainsi, Butler se réfère à Karl Marx qui considère que la matière doit être comprise comme un principe de *transformation* qui induit un futur. Karl Marx (1982), *Philosophie*, Paris, Éditions Gallimard, p. 232.

<sup>59</sup> Lebovici, *Op. cit.*

<sup>60</sup> Judith Butler (2009), *Op. cit.*, p. 62.

conception nous est utile, car elle permet de constater les effets des discours sur le corps des femmes et de pouvoir visualiser l'oppression qu'elles subissent.

La représentation du corps de Claudia vient remettre en question certaines normes d'exclusion mises en place par la société dépeinte par le scénario du jeu. Le fait que Claudia soit une femme et qu'elle joue un rôle plus important que la moyenne des personnages féminins, dans l'histoire de cette série de jeu vidéo, démontre que la subversion que Butler tente de décrire dans son livre est prise en considération par ce média, inconsciemment ou non. Au premier regard, ce personnage est une ritualisation et une réitération de son genre. Comme nous l'avons exprimé plus haut, Claudia était une jeune femme ayant des devoirs envers sa famille et elle avait peu de place dans l'histoire. Cependant, plus l'histoire avance et plus elle vient défaire cette norme qui était devenue un rituel dans les jeux vidéo. Nous parlons de ritualisation et de réitération, car les stéréotypes sont enracinés dans la société et difficilement effaçables. Ils offrent une perception erronée, mais ils sont facilement reproduits. Donc, il est parfois plus facile de les reproduire que de créer des personnages différents qui ne seraient peut-être pas aussi bien acceptés par les joueurs masculins qui ont parfois une vision homogène et traditionnelle de la représentation des femmes.

Anita Sarkeesian a réalisé plusieurs vidéos incluant de nombreux exemples de jeux vidéo où le rôle des femmes est largement minimisé au profit de celui des hommes. Le stéréotype de la demoiselle en détresse a largement été repris par l'industrie du jeu vidéo.<sup>61</sup> Ce stéréotype est également récurrent dans la culture populaire. Il prend forme pour la première fois à l'époque de la Grèce antique dans le mythe de Persée allant secourir Andromède des griffes d'un monstre marin envoyé par Poséidon. La mère d'Andromède ayant offensé le dieu des océans, ce dernier enchaina Andromède à un rocher en échange de la promesse que le monstre marin

---

<sup>61</sup> Anita Sarkeesian (7 mars 2013), *Damsel in Distress : Part 1 – Tropes vs Women in Video Games* [Vidéo en ligne]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q).

cessera de terroriser la région. Ce mythe se termine par le mariage d'Andromède et de Persée. La culture populaire occidentale a largement repris ce stéréotype comme trame de fond à diverses histoires populaires. Les contes de fées comme *Raiponce*, *La Belle au bois dormant* et *Blanche-Neige* sont des exemples qui le démontrent. Les jeux vidéo n'ont pas fait exception à la règle, ce que confirme Sarkeesian dans la première saison de ses vidéos *Tropes vs Women in Video Games*.

Comme l'indique Butler, le stéréotype de la demoiselle en détresse est devenu une représentation récurrente en Occident. Ce stéréotype a des effets négatifs sur le corps des femmes qui subit un enfermement sur lui-même. En effet, ce stéréotype a pour figure emblématique la pauvre princesse prisonnière et observant le monde du haut de sa tour, sans pouvoir participer activement au développement de la société. Ceci est problématique parce que ces stéréotypes ont un effet sur l'imaginaire. Les femmes ont très peu de modèles féminins à qui s'identifier. Les jeux vidéo sont un média considéré comme étant encore récent, mais les avancées technologiques permettent aux créateurs d'innover rapidement. Grâce aux recherches du collectif de la deuxième édition de *Beyond Barbie & Mortal Combat : New Perspective on Gender and Gaming*, nous pouvons remarquer ces changements qui influencent le design des jeux ainsi que la représentation des personnages. L'arrivée des *Pinks Games*<sup>62</sup> et ensuite des *Purples Games*<sup>63</sup> démontrent cette évolution, mais aussi un désir de compréhension des désirs des femmes.<sup>64</sup> Ainsi, nous pouvons constater que la représentation constante de stéréotypes a des effets négatifs sur la perception que les femmes peuvent avoir d'elles-mêmes. Il serait facile de dire que cela devient naturel de voir des femmes dans une posture passive. Cependant, Butler explique

---

<sup>62</sup> Les *Pink Games* sont des jeux vidéo soi-disant inventés pour les filles. Ils sont créés selon les principes que les filles aiment le rose, le maquillage, la mode et la cuisine. Par exemple, *Barbie Fashion Designer* est l'un des plus populaires, mais il se concentre sur les valeurs, supposément, traditionnelles de la féminité.

<sup>63</sup> Les *Purples Games* font partie d'un mouvement voulant savoir réellement ce qui intéresserait les filles à jouer aux jeux vidéo. Par exemple, *Rockett New School* édité par *purple moon* fut une tentative pour offrir un jeu aux filles qui représente davantage leurs vies et leurs dilemmes.

<sup>64</sup> Kafai et als, *Op. cit.*

qu'il est possible de se défaire de cette vision en prenant en compte les problématiques entourant la matérialité du corps. Si nous revenons à Claudia, nous pouvons constater que dans le premier opus de la série, elle cadre avec cette vision d'exclusion qui s'inscrit dans la matière des corps. Comme nous l'avons dit plus haut, les femmes ont été exclues à de nombreuses reprises dans l'histoire. Ceci est représenté à travers le corps de Claudia, car elle est mise à l'écart de l'action. Par ailleurs, les concepteurs ont subverti cette tendance, en lui confiant un rôle bien plus important dans le deuxième volet de la série en Italie. Donc, cela démontre la prise en compte du manque de représentation des femmes dans cette série, car très peu de personnages féminins ayant un rôle important on fait partie de l'histoire jusqu'à ce moment.

Claudia est un personnage qui devient plus complexe au fil du temps. Elle entre dans certains moules de représentation féminine comme celui de « la petite sœur du héros qui doit être protégée », mais elle subvertit son genre par sa témérité et son désir d'agir. Claudia est une femme blanche qui représente la richesse de son rang. Elle ne déroge pas à l'idéal de beauté blanc. Cela signifie qu'elle représente les privilégiés ainsi que ce que Butler appelle la « blanchitude ». La « blanchitude » est ce que Butler définit comme étant un individu qui est non marqué et dans la norme. C'est pourquoi un corps noir n'est pas considéré comme étant « normal » selon les critères de beauté et de genre de la société occidentale, car il est marqué par la « négritude ».<sup>65</sup> En effet, le corps de Claudia est « normal » et il ne contrevient pas à la norme blanche excessivement présente dans les jeux vidéo étant donné que plus de 80% des personnages dans les jeux sont blancs.<sup>66</sup> Pour ces raisons, Claudia ne représente pas une révolution dans cette industrie, car elle se fonde dans la masse des nombreuses représentations de femmes blanches. Donc, elle confirme les dires de

---

<sup>65</sup> Judith Butler (2009), *Op. cit.* p. 174.

<sup>66</sup> Dmitri Williams, Nicole Martins, Mia Consalvo et James D. Ivory, « The Virtual Census: Representations of Gender, race and age in Video Games », *New Media & Society*, vol. 11, n°5 (2009), p. 825.

Butler concernant l'influence du temps, des discours et du pouvoir sur le corps des femmes. Ainsi, elle cadre bien avec les normes de la fin des années 2000 et le début des années 2010, parce qu'elle est la manifestation d'un effort, de la part d'Ubisoft, d'offrir un espace plus important aux personnages féminins dans les jeux vidéo. Claudia est un bon exemple pour démontrer qu'il reste encore du chemin à parcourir par l'industrie, si son souhait est de mieux représenter les femmes en évitant de reprendre sans cesse les mêmes stéréotypes ainsi que les mêmes critères de beauté.

## 1.2. Aya : Assassin's Creed Origins

Pour continuer, nous allons discuter de l'évolution des représentations des personnages féminins dans la série *Assassin's Creed* en nous attardant au personnage d'Aya. Aya est la femme de Bayek, le personnage principal du jeu *Assassin's Creed Origins*. Ce jeu raconte l'histoire de Bayek et Aya, dont l'enfant est tué par les porteurs de masques, les ancêtres des Templiers, voulant acquérir l'un des fragments d'Éden. L'action se déroule en Égypte ancienne à l'époque où Cléopâtre, la dernière des Ptolémée, tente de reprendre le trône à son frère. Bayek est le medjaï de Siwa, sa ville natale. Il est le protecteur de cette région. Après la mort de leur fils, Bayek et Aya se séparent pendant un an pour découvrir qui étaient les agresseurs qui ont forcé Bayek à tuer son fils. À la suite des retrouvailles de Bayek et Aya, Bayek deviendra le medjaï de Cléopâtre. Il la servira en tant que protecteur et il pourra ainsi poursuivre sa mission. Cependant, tout ne se passe pas comme prévu et Cléopâtre s'allie à Jules César, qui fait partie de l'ordre responsable de la mort de Khemou, le fils de Bayek et Aya. Ainsi, Aya entrevoit une mission bien plus grande que de venger la mort de son fils et désire, avec l'aide de Bayek, créer un credo qui sera à la base de la confrérie des Assassins. Elle devient un assassin très important de l'ordre et décide de porter le nom d'Amunet, dont nous entendons parler dans *Assassin's Creed 2* et dont nous retrouverons la tombe à Rome dans *Brotherhood*.

### 1.2.1. Remise en question des limitations corporelles et spatiales

Aya est un personnage intéressant à étudier, puisqu'elle démontre qu'une évolution importante s'est produite entre sa conception et celle de Claudia. Tout d'abord, commençons par étudier sa représentation physique et son apparence. En reprenant les éléments abordés dans la première partie de ce chapitre, nous pouvons constater qu'Aya se conforme très peu aux normes de construction du corps décrites par Guillaumin. Il est assez clair dès le début du jeu qu'il n'y a pas vraiment de division sexuelle entre Bayek et elle. Chacun tente de vivre du mieux qu'il peut après la tragique mort de leur fils. Au début du jeu, la joueuse interprète Bayek et nous apprenons au fil des premières missions que sa femme, Aya, n'est pas dans la région de Siwa, où l'aventure commence. Elle se trouve à Alexandrie et nous devons aller la rejoindre après quelques missions à Siwa. Ici, il est intéressant de constater que la construction du corps d'Aya ne fait pas l'objet de grandes limitations sociales et spatiales. Nous avons discuté dans la première partie de ce chapitre de l'immobilisation des femmes au sens où l'entend Guillaumin. Cette limitation qui s'avère être un apprentissage de la soumission ne touche pas Aya. Elle n'est jamais limitée dans ses déplacements ni dans ses agissements. On ne la voit jamais dans une maison où elle accomplirait les tâches d'une épouse comme préparer à manger, faire la lessive ou encore le ménage. Elle est en quête de vengeance et elle agit en conséquence. Elle est prête à tuer et elle réussit à éliminer seule deux des hommes de la liste de Bayek. Il y a un seul moment où elle est immobilisée dans une cachette souterraine et c'est la raison pour laquelle Bayek doit la retrouver à Alexandrie, car lors de son dernier meurtre, elle a été poursuivie et elle a failli mourir. Pendant cette mission, Bayek doit trouver qui veut la mort de sa femme pour qu'elle puisse sortir de sa cachette et qu'ils puissent continuer leur quête.

Ce qui est intéressant avec le personnage d'Aya, c'est le fait qu'elle n'évite pas la confrontation physique. Guillaumin explique que les femmes restreignent sans



cesse leur usage de l'espace, car cela fait partie de leurs apprentissages.<sup>67</sup> Selon cette vision des choses, nous apprendrions aux hommes à maîtriser leur espace et l'extension de leur corps dans les endroits publics. Les gestes parfois brusques et l'exubérance de ceux-ci seraient le complément de l'identité des femmes, qui apprennent à restreindre leurs mouvements même dans leur hâte.<sup>68</sup> Aya ne se conforme toutefois pas à cette norme, car elle possède une fougue et un désir d'agir qui sont très rares chez les personnages féminins. Dès lors, Aya est un bon exemple pour démontrer que la stabilité du corps, comme le désireraient les institutions sociales, est incertaine et n'est jamais figée dans le temps et l'espace. Les femmes sont, toutefois, bombardées des représentations qui leur apprennent la soumission et non l'audace dont elles ont les capacités. Cependant, il est possible de déstabiliser et de remettre en question cette construction instable. En effet, la décision des concepteurs d'*Assassin's Creed* de concevoir le personnage d'Aya démontre qu'il y a différentes représentations de femmes. Elles peuvent incarner la confiance et l'indépendance. Ainsi, Aya devient un modèle qui a le pouvoir de subvertir les limitations corporelles et spatiales généralement propres aux personnages féminins. Elle offre aux femmes un modèle différent à qui s'identifier.

### 1.2.2. Sobriété et dichotomie raciale

Aya n'est pas du même rang social que Claudia. Bayek et elle sont des gens du peuple qui ne sont pas riches. Leurs vêtements représentent ce fait, car ils sont sobrement habillés, sans parures ni représentations d'une quelconque richesse. Nous avons vu dans la première partie de ce texte que Claudia représentait les dires de Guillaumin concernant les normes de taille et de corpulence qui tendent par définition vers une différenciation.<sup>69</sup> De son côté, Aya n'est pas très différente de Bayek, ce qui ne cadre pas avec cette norme de différenciation. En effet, Guillaumin démontre qu'il

---

<sup>67</sup> Collette Guillaumin (1992), *Op. cit.*, p. 132.

<sup>68</sup> *Ibid.*

<sup>69</sup> *Ibid.* p. 125.

y a des normes de corpulence et de développement musculaire différentes entre les sociétés riches et les autres. Elle donne en exemple que dans les pays latins, les tableaux indiquant le poids idéal pour une taille donnée et selon le sexe ne sont pas les mêmes que ceux en France. En fait, le poids d'une Portugaise est équivalent à celui d'un Français, mais les Françaises doivent peser dix kilos de moins que les hommes français.<sup>70</sup> Donc, la norme pour une Française n'est pas la même que pour les hommes ou pour les femmes portugaises. Ceci est discutable, puisque cela démontre qu'il y a une dichotomie entre les femmes de différentes nationalités et entre les sexes. Bayek et Aya sont originaires d'Égypte et, selon les normes bourgeoises, Aya devrait être plus petite en taille et en corpulence. Il est vrai qu'Aya est plus petite en taille que Bayek, mais elle a la même corpulence que lui. Tous les deux ont une taille élancée, un peu plus en ce qui concerne Aya, et ils sont musclés. Nous pourrions penser qu'Aya et son mari sont représentés selon un modèle occidental de beauté, mais il y a beaucoup de recherche historique qui est faite avant la réalisation des jeux de cette série. Donc, nous n'insisterons pas longtemps ici sur l'idée que le jeu fait la promotion de beauté occidentale.

Il est toutefois intéressant de porter une attention particulière à l'apparence physique d'Aya. Aya est un personnage féminin qui se démarque des autres par son comportement qui est direct et ancré dans l'action. Elle fait partie des personnages dans la mouvance féministe de la troisième vague vidéoludique. En d'autres mots, elle représente une évolution des personnages féminins, car elle est égyptienne et non blanche. Elle est prête à agir sans contraintes extérieures venant des hommes, pour accomplir la mission personnelle qu'elle s'est donnée. Elle ne se laisse jamais dicter une ligne de conduite par les hommes. Au contraire, elle a tendance à les contredire en leur démontrant qu'elle est capable d'agir comme eux. Par exemple, ce n'est pas son cousin qui lui vient en aide lorsque nous la rencontrons à Alexandrie. Bien que ce soit lui qui amène Bayek la rejoindre, jamais il ne lui ordonne quoi que ce soit et

---

<sup>70</sup> *Ibid.* p. 124.

pourtant il est un homme et il pourrait user d'autorité sur elle. Jamais il n'ose la contredire ou l'empêcher d'accomplir sa quête.

### 1.2.3. *Male Gaze*

Par contre, le personnage d'Aya est physiquement sexualisé. En nous référant à la théorie du *Male Gaze* (regard masculin) nous pouvons constater que le personnage d'Aya possède certains attraits qui ont pour but d'attirer le regard des joueurs masculins. La théorie du *Male Gaze* a été développée par Laura Mulvey en 1975 dans son article « Visual Pleasure and Narrative Cinema ». Dans cet article, elle écrit que les personnages féminins, dans le cinéma hollywoodien, sont objectifiés pour plaire aux hommes et soumis à un contrôle et un regard que Freud nomme la « scopophilie ».<sup>71</sup> La scopophilie est définie par Freud comme étant le plaisir de posséder l'autre par le regard. L'autre devient un objet de plaisir soumis au regard contrôlant. Cela découle du fait que dans les sociétés patriarcales, le plaisir de regarder a été inégalement réparti.<sup>72</sup> Donc, les hommes seraient le sujet actif qui regarde et les femmes le sujet passif qui est regardé.<sup>73</sup> C'est pourquoi le cinéma hollywoodien renforce la division entre les hommes et les femmes dans la mesure où les personnages féminins sont utilisés comme objet de spectacle et les hommes ont le contrôle de l'action. Anita Sarkeesian se sert de cette théorie pour expliquer la sexualisation et la victimisation des personnages féminins secondaires mis dans des positions d'objectification.<sup>74</sup> En effet, elle souligne la présence de nombreux personnages féminins insignifiants et non jouables dont l'unique fonction est d'attirer le regard masculin. Sarkeesian justifie cet argument en démontrant que peu importe ce que les personnages féminins incarnent (une sorcière, un vampire, une combattante de l'espace, une bioterroriste, etc.), elles ont toujours une démarche de mannequins

---

<sup>71</sup> Mulvey, *Op. cit.*

<sup>72</sup> Trépanier- Jobin et Bonenfant, *Op. cit.*, p. 36.

<sup>73</sup> Mulvey, *Op. cit.*, p. 203

<sup>74</sup> Anita Sarkeesian (16 juin 2014), *women as background decoration: Part 1 and 2 – Tropes vs Women in Video Games* [Video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwedvsg>.

faisant un défilé.<sup>75</sup> On confie pourtant aux personnages masculins des rôles bien plus diversifiés. Les femmes sont pour leur part généralement enfermées dans des rôles inactifs ou encore objectifiant. De manière générale, les femmes sont à peu près toujours une attraction physique ou liée à un jeu de séduction qui s'avère être autant une action pour les personnages masculins que pour les joueurs masculins.<sup>76</sup>

Aya est un personnage féminin sexualisé, car son apparence a pour but de plaire aux hommes. Son déhanchement met l'accent sur le mouvement de ses hanches, ce qui encourage le joueur masculin à l'observer et l'objectifier. De plus, elle est mince et élancée, ce qui fait en sorte qu'elle peut être considérée comme étant une « belle femme ». Si nous prenons en considération d'autres personnages féminins dans les jeux vidéo qui sont appréciés par les joueuses, comme Jill Valentin dans la série *Resident Evil* et Bayonetta dans la série portant le même nom, lesquels ont des physiques révélateurs, Aya possède quelques attributs semblables.<sup>77</sup> Dans cet ordre d'idées, nous pourrions laisser sous-entendre qu'Aya est un personnage sexualisé qui a pour but d'attirer les joueurs masculins. Toutefois, quelques aspects illustrent qu'Aya est également un personnage qui témoigne de l'évolution de la représentation des femmes dans les jeux vidéo. À titre indicatif, elle n'est pas très présente au début du jeu, mais plus la joueuse progresse dans les séquences de l'histoire et plus elle prend une place importante. À la fin du jeu, nous pourrions presque croire qu'elle est devenue le personnage principal, puisque la joueuse termine la dernière séquence en l'interprétant. Les derniers moments qu'elle passe avec Bayek, à la fin du jeu, sont saisissants parce qu'elle choisit de suivre sa propre voie. Ainsi, elle part pour Rome où elle ira fonder la confrérie des assassins en Italie et elle se donnera pour mission d'assassiner Jules César. De cette manière, il est clair qu'Aya n'est pas seulement un

---

<sup>75</sup> *Ibid.*

<sup>76</sup> Mathieu Tricot (2015). Où passe le genre? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma. Dans Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (p. 19-36). Toulouse : PUM, p. 24.

<sup>77</sup> Eclipsia (27 mars 2015). Top 10 – Les héroïnes les plus emblématiques. Dans *Eclipsia*. Récupéré de <https://www.eclipsia.com/fr/top-10/actualites/top-10-les-heroines-les-plus-emblematicques-6692>.

objet de convoitise. L'histoire ne met pas uniquement l'accent sur sa représentation physique, puisqu'elle insiste sur son indépendance et son désir d'accomplissement.

De plus, ses vêtements ne sont pas révélateurs. Ils ressemblent beaucoup aux vêtements de Medjaÿ de Bayek. Cela démontre le lien qui les unit autant dans le mariage que dans leurs missions. Ces vêtements sont pratiques pour accomplir des tâches qui sont physiques. Aussi, elle porte toujours les mêmes sauf lorsqu'elle part pour Rome, ce qui tend surtout à suggérer qu'Aya change de pays pour se consacrer à ses nouveaux buts. Encore une fois, le changement vestimentaire des femmes est lié à la fin d'une étape dans leur vie. Le fait qu'elle porte presque tout le temps les mêmes vêtements illustre qu'Ubisoft a laissé tomber son mécanisme de modification de la tenue vestimentaire des personnages développé dans *Libération*. Cela laisse croire qu'ils ont pris conscience des problématiques raciales et sexistes que ce système pouvait engendrer.

Un autre élément d'analyse qui a retenu notre attention dans ce mémoire est le fait que les personnages féminins d'*Assassin's Creed* ne sont jamais hypersexualisés lorsqu'ils portent leurs armures ou leurs vêtements de combat. Cette série rompt donc avec la tendance établie par des jeux de combat comme *Soulcalibur* et *Street Fighter* où l'armure des femmes est de la lingerie superflue et absurde.<sup>78</sup> Ce type de jeux a eu une influence sur les représentations des femmes en situation de combat dans d'autres types de jeux<sup>79</sup>. C'est pourquoi il est pertinent de les intégrer dans cette analyse. Cet aspect des jeux vidéo est discutable parce qu'il justifie le fait que les femmes sont des objets de désirs même si elles sont des combattantes sans émotion. Bien que les personnages dans les jeux de combat soient des guerrières, leur présence ne met pas en valeur leur capacité à combattre, elle sert souvent à montrer les attributs sexuels des personnages pour le plaisir des joueurs majoritairement masculins qui

---

<sup>78</sup> Anita Sarkeesian (6 juin 2016). *Lingerie is not Armor – Tropes vs Women in Video Games* [vidéo en ligne]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA\\_x88](https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88).

<sup>79</sup> *Ibid.*

consomment ce type de jeu. Sarkeesian explique les dommages que crée la connexion entre l'objectification et l'*autonomisation*. Elle considère cela comme dommageable parce que ces personnages sont présentés comme étant libérés et en possession d'un pouvoir d'action, mais, en fait, cette sexualisation est présente uniquement pour démontrer la disponibilité des femmes pour les hommes.<sup>80</sup>

Cette tendance n'est toutefois moins présente dans les jeux vidéo actuels. C'est peut-être simplement le désir de bien représenter l'histoire que les concepteurs d'Ubisoft n'ont pas sexualisé à outrance les personnages féminins ou le désir de démontrer qu'il est possible de créer des personnages fort féminins sans mettre l'accent sur leur apparence. Peu importe la réponse à cette question, ces hypothèses soulignent l'évolution des personnages féminins dans le milieu des jeux vidéo. Bien qu'Aya ait une démarche de top model, elle est en pleine possession de son destin et elle ne laisse jamais Bayek lui imposer sa vision ou ses choix. Par exemple, lorsque Bayek et elle se retrouvent à Memphis, il lui dit qu'elle lui manque et qu'il voudrait qu'elle reste avec lui, mais elle lui explique qu'il y a une mission beaucoup plus grande qui les attend et qu'ils ont donné leur parole à Cléopâtre afin de l'aider à monter sur le trône. Pour elle, cela devient une plus grande mission que de simplement venger leur fils. Elle voit en Cléopâtre une souveraine qui pourra sauver l'Égypte des griffes des porteurs de masques, le futur ordre des Templiers. Donc, Aya est une figure différente de Claudia, car elle ne se soumet pas aux décisions des hommes. Bien que Claudia réussisse à s'émanciper de son frère, Aya n'a jamais eu à se plier à des règles ni à une immobilisation. Elle n'est pas enfermée dans un carcan où elle n'avait pas la capacité d'agir à sa guise. C'est une évolution pour les personnages féminins. Ainsi, Aya remet en question la construction du corps tel que décrit par Guillaumin et elle représente l'évolution de la représentation des femmes en exprimant l'incertitude du destin de chacun et des effets que cela peut avoir sur elle-même et ses proches. En décidant d'abandonner son ancienne vie, elle décide de

---

<sup>80</sup> *Ibid.*

choisir elle-même ce qu'elle veut, ce que les femmes dans les jeux vidéo font rarement.

#### 1.2.4. Normes d'effacement et de hiérarchisation

Intéressons-nous maintenant à la matérialité du corps d'Aya. Cet aspect de notre recherche est intéressant, car il démontre l'évolution des dernières années lorsque nous comparons Aya à Claudia. Ce qui est particulier avec le personnage d'Aya, c'est le fait qu'en apprenant à la connaître dans le jeu *Origins*, nous arrivons à comprendre la complexité de la représentation des corps dans les jeux vidéo. Butler explique qu'il existe une multitude de corps et qu'ils sont tous différents. À travers l'histoire, le corps des femmes fut défini comme étant l'Autre. Butler affirme à ce titre que la matérialité des corps démontre que la division sexuelle est un projet inachevé.<sup>81</sup> La matérialité des corps tente d'illustrer qu'il y eut, à travers l'histoire, une hiérarchisation et un effacement des femmes et des minorités. En lien avec cette idée, on constate que le personnage de Claudia dans *Assassin's Creed* a vécu pendant la renaissance italienne est qu'elle n'a pas beaucoup de liberté d'action, tandis qu'Aya est une femme émancipée alors qu'elle vit en 79 avant J.-C. à l'époque de l'Antiquité égyptienne. *Assassin's Creed* peut ainsi nous porter à réaliser que des femmes importantes ont marqué l'histoire à différentes époques et qu'elles avaient la capacité de se défaire des systèmes d'oppression. Donc, le personnage de Claudia, bien que plus moderne selon l'époque représentée, est conçue selon des normes d'oppression de son époque qui étaient différentes ou encore moins prises en compte que celles au moment de la conception d'Aya.

Cependant, Aya est, tout de même, un personnage particulier. Elle ne correspond pas tout à fait aux normes de représentation des personnages féminins généralement perceptibles dans les jeux vidéo. Elle n'est pas objectivée ni sexualisée excessivement. Il faut se rappeler qu'encore aujourd'hui, il y a des jeux qui utilisent

---

<sup>81</sup> Butler (2009), *Op. cit.*, p. 62.

le stéréotype de la demoiselle en détresse, même si plusieurs féministes le remettent en cause. Il ne faut pas oublier que le profit financier est très important pour les compagnies qui produisent les jeux vidéo. Parfois, certaines séries de jeux très populaires ne prendront pas en compte les critiques féministes, car celles-ci pourraient obliger les créateurs à rendre leurs jeux méconnaissables aux yeux d'un public déjà conquis. Par exemple, le récit des jeux *Mario Bros* a toujours été basé sur le stéréotype de la demoiselle en détresse; il pourrait paraître anormal aux yeux des joueuses qu'un *Mario Bros* ne vise pas à aider Mario à sauver la princesse Peach des griffes de ses assaillants. Étant donné que la princesse Peach est continuellement une demoiselle en détresse, il est pertinent de l'utiliser comme comparaison même si la plateforme de jeu *Mario Bros* est un type de jeu différent de la série *Assassin's Creed*.

Bien que cela soit difficile à imaginer, ce n'est toutefois pas impossible. En effet, certains jeux ayant pour but de sauver de jeunes femmes en détresse ont commencé à se défaire de ce stéréotype. Le nouveau jeu *Zelda, The Legends of Zelda : Breath of the Wild*, a réussi à utiliser ce stéréotype pour le rendre bien plus féministe. Bien que le personnage féminin du jeu, *Zelda*, ne soit pas le personnage jouable dans ce jeu, la joueuse a toujours l'impression qu'elle est présente tout au long de l'aventure. Les concepteurs ont réussi à ne pas faire oublier sa présence, en nous rappelant constamment son rôle de protectrice et ses nombreux talents qu'aucun autre personnage de ce jeu ne possède. Ainsi, il serait possible pour les autres jeux de ce genre de s'inspirer de ce concept pour utiliser ce stéréotype de manière à déconstruire les idées reçues sur la division des sexes.

Dans *Assassin's Creed : Origins*, Bayek rencontre des femmes qui ont besoin de son aide, car leurs fils ou leur mari sont en danger. Ces femmes ne peuvent pas se sortir du pétrin elles-mêmes, ce qui tend à suggérer qu'elles ont toujours besoin des hommes. Par contre, il y a aussi des hommes qui ont besoin de l'aide des femmes. Donc, il y a une certaine égalité présente dans ce jeu qui est très intéressante à



souligner, car il y a toutes sortes de problèmes et de missions que le personnage principal doit accomplir. Bien qu'Aya ne soit pas une demoiselle en détresse, il y a d'autres personnages qui jouent ce rôle. Cependant, le fait qu'il y ait une certaine égalité entre les demandeurs d'aide démontre que le stéréotype de la demoiselle en détresse peut être réinventé pour rendre les situations plus équitables entre les hommes et les femmes.

En conceptualisant un personnage comme Aya, dans un jeu sur les origines de la confrérie des Assassins, Ubisoft parvient donc à établir ce que Butler définit comme étant une limite nécessaire à la création d'un avenir dans lequel les représentations féminines seraient positives.<sup>82</sup> Ces nouvelles représentations sont nécessaires, car il est important de montrer qu'il est possible de créer des personnages qui ne sont pas stéréotypés. Qui plus est, il est crucial de rappeler que ce média véhicule encore aujourd'hui des discours de violences et d'exclusions à l'égard des femmes. La représentation du corps d'Aya exprime cette nuance par le fait qu'elle n'agit pas selon les règles dictées par la société. Aya est un exemple de personnage audacieux qui est présenté comme une femme indépendante.

#### 1.2.5. Les corps « abjects »

D'un autre côté, Butler aborde la représentation des corps abjects. Elle définit ce concept par le manque d'acceptation des corps qui ne sont pas blancs dans la culture populaire qui serait dit « abjects ». En portant une attention particulière aux œuvres de Nella Larsen, Butler se questionne sur la convergence de la « race », la « sexualité » et la « différence sexuelle ».<sup>83</sup> Elle discute du fait qu'à travers l'histoire, ces trois thèmes ont toujours été séparés les uns des autres. Cependant, aujourd'hui ce n'est plus le cas. Il faut prendre en considération ces trois aspects et les mettre en relation pour comprendre la primauté de la différence sexuelle qui est articulée selon

---

<sup>82</sup> *Ibid.* p. 66.

<sup>83</sup> *Ibid.* p. 171-172.

une convergence des pouvoirs.<sup>84</sup> Ainsi, en choisissant d'analyser le personnage d'Aya, nous apportons cette nuance liée à la convergence des questionnements de Butler. Aya est une femme accomplie dont le corps est construit pour remettre en cause les aspects de la division sexuelle. En contestant le principe d'immobilisation, d'apparence et d'infériorité, sa représentation vient étayer les dires de Butler sur la convergence des corps. Aya est une femme qui n'est pas blanche, elle a une sexualité saine<sup>85</sup> et elle n'est pas très différente de son mari. C'est pourquoi elle n'est pas une ritualisation ou une réitération de son genre. Elle représente une évolution de la matérialité des corps tout en restant dans certaines limites normalisatrices. En effet, Aya est une femme mariée qui a accompli son rôle en donnant la vie, mais un évènement tragique a fait en sorte qu'elle doive se sortir de ces contraintes et s'épanouir non en tant que mère, mais en tant que femme. Elle reprend le pouvoir sur sa propre vie et ainsi elle propose de nouvelles opportunités pour la représentation des personnages féminins. C'est ce qui la différencie de Claudia qui accepte, de manière relative, de vivre cette division sexuelle, en obéissant, presque constamment, à son frère. Lorsque Claudia transgresse les règles, c'est pour le servir autrement comme en devenant un assassin. Ce type d'évènement n'arrive jamais à Aya, car elle possède un caractère plus confiant et réactif que Claudia. Elle n'a pas peur d'assumer ses actes.

De plus, le corps d'Aya serait considéré comme étant « abject ». Butler définit comme étant abject ce qui n'est pas blanc et hétérosexuel.<sup>86</sup> En représentant une femme égyptienne, les studios d'Ubisoft subvertissent la représentation que nous pourrions qualifier d'hégémonie blanche. Des recherches ont été faites pour démontrer la surreprésentation des personnages blancs dans les jeux vidéo : plus de 80% des personnages sont blancs contre seulement 11% noirs, 3% hispaniques, 1,3%

---

<sup>84</sup> *Ibid.* p. 172.

<sup>85</sup> En ce qui concerne Aya, nous pouvons parler de sexualité saine, car elle n'est jamais obligée à avoir des rapports sexuels. Elle consent volontairement à les avoir, elle n'est pas traitée en objet sexuel et cela lui procure du plaisir selon le respect de sa personne.

<sup>86</sup> Butler (2009), *Op. cit.*, p. 174 et Lebovici, *Op. cit.*, p. 2.

métis, 0,09% autochtones et 5% asiatiques.<sup>87</sup> Ces chiffres ont été compilés par des chercheurs américains qui ont comparé ces données à la démographie américaine. Ils sont arrivés à la conclusion que les blancs étaient surreprésentés dans les jeux vidéo selon le pourcentage actuel des personnes blanches vivant aux États-Unis. Dès lors, les autres races sont toutes sous-représentées dans les jeux vidéo si l'on se fie à ces mêmes statistiques.<sup>88</sup> Cela vient confirmer les écrits de Butler concernant le manque de représentation des corps différents dans la culture populaire. De plus, Butler considère que la représentation des corps différents de la norme blanche, serait un moyen de subvertir les genres et de démontrer qu'il ne faut pas diviser les sujets de relation comme le genre, la race et la classe, mais les faire converger pour comprendre les systèmes d'oppression d'actuels. C'est pourquoi nous considérons que la représentation d'Aya est un pas dans cette direction, car elle lie ces aspects tout en remettant en cause des normes systémiques. Aya est le résultat de longues luttes féministes cherchant à faire comprendre au grand public que les femmes ne sont pas uniquement des objets ou des êtres passifs. En liant le genre, la race et la classe, elle démontre les complexités d'être une femme.

Bref, le personnage de Claudia représente la fin de la deuxième vague féministe vidéoludique en remettant en cause certaines normes comme l'immobilisation, une apparence physique sobre, mais un désir d'agir qui lui servira à gravir graduellement les échelons de la confrérie. De son côté, Aya se situe davantage dans la troisième vague, car, en choisissant de mettre en scène une Égyptienne, Ubisoft s'inscrit dans la mouvance d'acceptation des minorités. Cependant, il ne déroge pas totalement à la sexualisation et à l'objectification des personnages féminins, car certaines parties du corps d'Aya servent à attirer le regard masculin. En comparant les apparences de ces deux personnages, nous arrivons à la conclusion qu'il y a une évolution dans cette série, mais qu'il y a encore des limites qui sont

---

<sup>87</sup> William et als, *Op. cit.*, p. 825.

<sup>88</sup> *Ibid.* p. 825-826.

difficiles à dépasser pour des raisons financières liées aux attentes de joueurs majoritairement masculins.

## CHAPITRE II

### LES RÔLES DES PERSONNAGES FÉMININS, ENTRE APPROPRIATION ET PERFORMATIVITÉ

Dans les jeux vidéo, le rôle des personnages est ce qui constitue la trame de l'histoire. La joueuse découvrira, au fil des missions, les qualités et les capacités des personnages qu'elle rencontrera. La relation entre le personnage principal et la joueuse est particulière, car c'est à travers ce personnage que la joueuse s'épanouit dans un monde inconnu où elle peut devenir celle qu'elle désire. Le rôle de ces personnages est de convaincre la joueuse qu'elle est invincible et qu'elle peut accomplir des missions plus périlleuses les unes que les autres. Cependant, qu'en est-il des personnages secondaires? Sont-ils simplement présents pour combler un vide dans l'histoire ou bien peuvent-ils être utiles à la performance des joueuses? Étant donné que les personnages féminins ont souvent des rôles secondaires, ces questions sont pertinentes pour comprendre l'évolution entre le personnage de Claudia et celui d'Aya. D'ailleurs, l'appropriation des femmes est un concept utile pour comprendre la stagnation des personnages féminins dans les jeux vidéo et la performativité des genres traduit la reproduction des stéréotypes ainsi que la manière de subvertir les genres. Dans les jeux vidéo, il est possible de dépasser les limites de la représentativité des genres, car c'est un média qui offre de multiples possibilités.

## 2.1. Claudia: Assassin's Creed II, Brotherhood et Revelations

### 2.1.1. Sexage, immobilisation et confinement

Tout d'abord, il faut définir le rôle de Claudia Auditore par rapport à son appropriation, selon la conception de Guillaumin. Ensuite, nous allons démontrer s'il y a une évolution dans le rôle de ce personnage à l'aide du concept de performativité de Butler. Pour commencer, l'expression concrète de l'appropriation des femmes, décrite par Guillaumin, est la transformation des femmes en instrument qui peut être manipulé et utilisé. Cela a pour but d'accroître les biens, les libertés et le prestige du groupe dominant, dans ce cas, les hommes.<sup>89</sup> À travers les rapports de sexage, Guillaumin démontre que le groupe des femmes subit une oppression constante. Le sexage, c'est l'appropriation matérielle de la classe des femmes par la classe des hommes.<sup>90</sup> Le texte de Guillaumin traitant de l'appropriation de la classe des femmes par celle des hommes date de la fin des années 70. Bien que ce texte ait été écrit il y a près de 40 ans, il est encore d'actualité, car les femmes sont sans cesse représentées, dans les médias, comme des objets de convoitise ou encore des biens appartenant aux hommes. Les jeux vidéo ne font pas exception. Ils sont un vecteur important de la culture populaire actuel qui démontre l'innovation des technologies, mais la représentation des femmes est encore problématique dans une grande partie des jeux. Dans les vidéos d'Anita Sarkeesian, il est question de la reproduction incessante de stéréotypes qui font en sorte que les femmes sont des objets que les hommes tentent de s'approprier. En étudiant l'appropriation des femmes, nous avons pour but de mettre en lumière le fait que les femmes subissent des oppressions lorsqu'il est question de représentation de stéréotypes de genres.

Le personnage de Claudia Auditore joue un rôle secondaire dans la série. Cela signifie qu'elle n'a pas un impact direct sur l'histoire, elle ne fait qu'y participer.

---

<sup>89</sup> Guillaumin (1978), *Op. cit.*, p. 10.

<sup>90</sup> *Ibid.* p. 22.

Dans les écrits de Guillaumin, il est souvent question de l'institution du mariage. Bien que ce dernier soit l'expression restrictive du sexage, il n'est pas ce rapport en lui-même. En d'autres mots, le mariage est l'appropriation légale qui entérine la relation qui existait avant et en dehors de ce dernier, mais il n'est pas l'appropriation matérielle de la classe des femmes comme l'est le sexage.<sup>91</sup> C'est pourquoi nous pouvons dire que le personnage de Claudia est influencé par le concept de sexage, malgré le fait que dans les jeux il ne soit jamais question de son mariage. Claudia est la propriété des hommes qui la maintiennent dans un état d'immobilisation et de confinement qui ne lui permet pas de s'épanouir pleinement comme l'effet du sexage sur les femmes mariées. Guillaumin détermine plusieurs aspects qui confirment ce type d'oppression.

En premier lieu, nous allons nous attarder sur l'appropriation du temps. L'appropriation du temps est ce que Guillaumin considère comme étant une manière de contrôler les actions de la classe féminine en s'appropriant leur temps libre en leur donnant plus de tâches. Guillaumin discute de cet aspect en déclarant que l'appropriation du temps fait explicitement partie du contrat de mariage. Par contre, ce ne se résout pas uniquement aux épouses, mais aussi aux mères, aux sœurs, aux grand-mères, aux tantes et aux filles. Elles n'ont pas signé un contrat avec le chef de famille, mais elles contribuent quand même au maintien et à l'entretien des biens de celui-ci.<sup>92</sup> C'est pourquoi nous pouvons dire que les hommes se sont approprié le temps de Claudia. En tenant les comptes de Monteriggioni sous les ordres de Mario, son oncle et propriétaire de Monteriggioni, et d'Ezio son frère. Elle n'a pas le choix de se conformer aux obligations imposées par les hommes de la famille.

De plus, elle a la charge de sa mère. Ezio lui rappelle continuellement qu'elle doit s'occuper d'elle et particulièrement dans les moments cruciaux des missions qu'Ezio doit mener à bien. Par exemple, cela semble évident quand Ezio et Claudia

---

<sup>91</sup> *Ibid.*

<sup>92</sup> *Ibid.* p. 10.

doivent quitter Florence après la mort de leur père et de leur frère, ou encore quand Monteriggioni se fait attaquer par les Borgia. En effet, Guillaumin rapporte que les rapports de classes de sexe et des classes « banals » reposent sur des types d'instrumentalisation différents.<sup>93</sup> Le servage et l'esclavage impliquent une réduction à l'état d'objets pouvant servir à accomplir des tâches comme celles liées à l'agriculture et à la mécanique. Le sexage, quant à lui, est la réduction à l'état d'outil dont l'utilisation est faite uniquement pour servir les autres humains. Guillaumin considère que les tâches ménagères, la cuisine et les relations sexuelles font partie des éléments d'oppression du sexage.<sup>94</sup> Cela signifie que les femmes sont responsables des services matériels du corps du dominant et des personnes à sa charge. Dans le cas de Claudia, elle est responsable de sa mère qui a subi un choc physique et émotionnel à la mort de son mari et de ses fils. Ce travail est non-salarié et il est confié à Claudia dans le cadre d'une relation durable et familiale, ce qui peut avoir des effets sur l'individualité des femmes qui ont cette charge. L'effet de cette appropriation matérielle, de la classe des femmes, est la dépossession de leur propre autonomie mentale. Elles sont dépossédées mentalement d'elles-mêmes.<sup>95</sup> En effet, elles doivent consacrer tout leur temps et leurs énergies au bien-être des personnes qui sont à leur charge. Elles doivent cesser leurs activités et renoncer à leurs désirs personnels pour s'occuper d'autrui (prévenir une chute, subvenir à un besoin, soulager une souffrance, etc.). Elles sont absorbées dans d'autres individualités.<sup>96</sup> La charge est un puissant frein à l'indépendance et l'autonomie. Claudia représente cette tendance restrictive pour les femmes parce qu'elle a la charge de sa mère. Son indépendance et son autonomie sont restreintes, car elle ne peut pas déroger à sa tâche. Parfois, elle doit même rester dans l'ombre de sa mère pour satisfaire son frère. En effet, il est question de cette situation à quelques reprises dans le jeu *Brotherhood*, où elle doit laisser sa mère s'occuper de missions à donner à Ezio pour augmenter l'influence du bordel

---

<sup>93</sup> *Ibid.* p. 16.

<sup>94</sup> *Ibid.*

<sup>95</sup> *Ibid.* p. 18.

<sup>96</sup> *Ibid.* p. 17.



qu'elle dirige. Donc, il est clair que Claudia est victime d'une immobilisation et d'un confinement physique et mental.

### 2.1.2. Femme au foyer

Cette vision de l'appropriation de la classe des femmes par celle des hommes est également liée au stéréotype de la femme au foyer. En effet, la femme au foyer est un stéréotype, récurrent, dans la culture populaire. Il touche autant la ménagère que la mère de famille, dont les rôles sont souvent confinés à la sphère privée et la cellule familiale. Le stéréotype de la femme au foyer consiste à croire qu'il s'agit là du seul endroit où les femmes peuvent s'épanouir. Pourtant, Betty Friedan a mené une enquête de terrain dans le but de décrire ce qu'elle nomme « un problème sans nom » dont plusieurs femmes au foyer souffrent. Elle arrive à la conclusion que ces femmes ressentent un sentiment d'insatisfaction généralisé qui se transforme parfois en dépression.<sup>97</sup> Ce sentiment est largement construit, en partie, par les médias. C'est un phénomène particulièrement observé dans les magazines féminins, où des « experts » vulgarisent l'idée de Freud selon laquelle l'anatomie est la destinée et la matière se limite aux cosmétiques, au mobilier et à la maternité.<sup>98</sup> Selon cette vision, les femmes n'auraient pas d'intérêt pour l'économie, la politique ou le droit. Cela donne aux femmes le sentiment qu'elles ne sont pas normales lorsqu'elles ne se sentent pas bien dans leur rôle de maîtresse de maison. Des autrices féministes comme Friedan démontrent pourtant que les femmes désirent plus qu'une vie entre les quatre murs d'une maison.

Dans les jeux vidéo, ce stéréotype fut très présent au début de l'ère du numérique. De nombreux jeux ont associé des figures féminines à la domesticité et à la maternité, même si, à cette époque, de nombreuses femmes étaient sur le marché du travail. Par exemple, pour imager ce stéréotype nous pouvons nous référer à la fin de *Super Mario 64* où Peach prépare un gâteau à Mario pour le remercier et, au début

<sup>97</sup> Trépanier-Jobin et Bonenfant, *Op. cit.*, p. 33.

<sup>98</sup> *Ibid.*

de *Super Mario Galaxy 2*, paru en 2010, Bowser souligne à Mario que Peach lui prépare quelque chose à manger. Ainsi, Peach est toujours associée à une activité dite traditionnelle pour les femmes, la cuisine.<sup>99</sup> Donc, les jeux vidéo peuvent être un vecteur de renforcement des stéréotypes de genre. Cependant, ils peuvent aussi être utilisés à des fins subversives. Si l'on revient au personnage de Claudia, nous avons souligné qu'elle subissait un sort semblable à celui des femmes au foyer ayant un mal de vivre. En effet, Claudia n'aime pas particulièrement tenir les comptes de la propriété de son oncle, car elle se plaint continuellement de son sort. En plus, elle doit s'occuper de sa mère. Donc, son temps est entièrement dévoué aux autres. Lorsqu'il est question qu'elle puisse agir différemment, son frère la renvoie continuellement à ses tâches sauf lorsqu'elle décidera qu'il est temps pour elle d'agir concrètement pour la confrérie. Au début de *Brotherhood*, à la demande d'Ezio, elle et leur mère retournent à Florence. Elle n'obéira pas et fera le choix d'aller à Rome l'aider dans sa quête. À ce moment, elle décidera elle-même du rôle qu'elle jouera dans l'histoire, car elle deviendra la tenancière d'un bordel à la solde des assassins. Bien que son frère ne soit pas d'accord avec cette décision, il se fera à l'idée lorsqu'elle lui démontrera ses talents dans divers domaines comme la collecte d'information, le combat et la prospérité économique. Ainsi, les concepteurs ont fait le choix de maximiser la présence et les capacités d'un personnage féminin secondaire, ce qui est une évolution positive pour les femmes. En effet, cela offre une autre vision des femmes qui est plus ouverte et qui permet de défaire les stéréotypes de genre.

Toutefois, il y a quelques problèmes entourant cette situation. Premièrement, Claudia est devenue tenancière du bordel *La Rose Fleurit* avec l'aide de sa mère. Bien que ce soit Claudia qui a réussi à redonner ses lettres de noblesse à l'établissement, elle n'aurait pas pu accomplir cet exploit sans l'aide de sa mère. Deuxièmement, c'est cette dernière qui convainc Ezio de les laisser s'occuper de *La Rose Fleurit* et c'est elle qui lui demande de l'aide lorsque les filles de joie sont en

---

<sup>99</sup> *Ibid.* p. 34.

danger ou lorsqu'il y a des missions d'infiltrations ou d'assassinats que Claudia ne peut pas réaliser elle-même. Troisièmement, Claudia agit presque toujours sous le commandement d'une tierce personne. Lorsqu'elle reprend le bordel, son frère l'oblige à travailler pour lui en cherchant des informations qui pourraient l'aider à retrouver Katerina Sforza, qui a été enlevée par les Borgia. Elle n'a pas le choix de lui obéir même si elle laisse paraître que cela ne l'enchanté guère. Néanmoins, elle devient l'un de ses plus proches collaborateurs et celle qui obtient les meilleurs résultats dans ses missions. C'est grâce à ses informations qu'Ezio réussit à retrouver et sauver Katerina Sforza. Somme toute, cela démontre une évolution, car les autres membres du cercle fermé d'Ezio n'arrivent pas aux mêmes résultats dans leurs quêtes. Ils auront, toutefois, la capacité de participer aux missions, ce que Claudia ne pourra pas faire. Elle ne pourra pas assister Ezio lors du sauvetage de Katherina Sforza, mais Barthélémy et la Volpe pourront l'aider dans ses quêtes.

### 2.1.3. Protagonistes non jouables et non essentiels

Claudia est devenue la tenancière du bordel à la mort de l'ancienne propriétaire qui a été froidement assassinée sous les yeux de la joueuse qui tentait de la libérer. D'ailleurs, cette scène soulève des questions au regard du féminisme, car cette femme est froidement assassinée et remplacée par une autre, bien plus obéissante. L'ancienne tenancière était critiquée par les autres filles de joie et il y avait des rumeurs qui laissaient sous-entendre qu'elle n'était pas une bonne maitresse, car elle ne savait pas bien gérer l'établissement et elle ne pensait qu'à elle-même. Donc, il est plus facile de se débarrasser de ce type de personnage inutile pour le remplacer par de meilleurs pions plutôt que d'essayer de travailler avec eux. Le fait que ce soit une femme qui subisse ce sort n'est pas inédit, car les femmes servent très souvent à rendre l'histoire plus sanguinaire et violente.<sup>100</sup> Anita Sarkeesian traite de ce type de personnages en les nommant des protagonistes non jouables et non

---

<sup>100</sup> Anita Sarkeesian (2014) *Op. Cit.*

essentiels. Ce sont souvent des personnages féminins parce qu'ils servent de décorations virtuelles qui existent, uniquement, pour servir le désir masculin hétérosexuel.<sup>101</sup> Ces personnages sont programmés pour avoir des comportements et des dialogues suggestifs en boucle afin d'ajouter une couche supplémentaire à l'atmosphère miteuse des univers conceptualisés. Cela illustre une objectification ainsi qu'une appropriation des femmes, car elles servent à rendre l'univers du jeu plus émotionnel et dramatique pour la joueuse, mais sans plus. Donc, la mort de l'ancienne tenancière du bordel fait partie de cette tendance des concepteurs à vouloir rendre l'environnement plus glauque et violent aux yeux de la joueuse. C'est un moyen facile pour mettre en place la suite de l'histoire. Les événements tragiques servant de trame de fond à la série on fait en sorte qu'il sera normal que Claudia et sa mère prennent en charge la *Rose Fleurit*. Bien que ce soit à la mort d'une femme qu'elles puissent travailler pour les assassins, il n'en demeure pas moins que cela prouve que les femmes sont capables d'avoir des occupations différentes de celles liées à l'espace domestique.

Donc, bien que Claudia doive obéir continuellement aux ordres des hommes, elle arrive à s'émanciper de son frère qui est devenu la figure paternelle et le chef de famille à la mort de leur père et de leurs frères. En devenant un assassin, elle devient plus ou moins maîtresse de son destin. Elle obtient une plus grande liberté, mais pas totalement, car comme tous les autres membres de la confrérie elle doit rendre des comptes au chef de celle-ci. Ce faisant, elle le fait sur le même pied d'égalité que les autres assassins. Cela démontre une évolution qui n'est pas totalement émancipatrice pour les femmes, mais qui suggère qu'elles peuvent jouer des rôles cruciaux en société.

---

<sup>101</sup> *Ibid.*

#### 2.1.4. Les liens entre la performativité et les stéréotypes

Le personnage de Claudia Auditore est représenté de manière conventionnelle si nous nous attardons uniquement à sa représentation physique. Par contre, si la joueuse porte une attention particulière au rôle qu'elle joue dans l'histoire, elle peut constater que ce personnage ne cadre pas avec les normes de représentation du début des années 2000 dans le monde des jeux vidéo. En effet, Claudia n'est pas un objet de convoitise et elle arrive à dépasser le stéréotype de la femme au foyer, car elle n'aspire pas à rester les bras croisés lorsque les hommes vont au combat. Elle désire faire partie de l'action et aider la cause du libre arbitre défendue par la confrérie. Ceci nous amène à nous questionner sur la représentation excessive des stéréotypes de genre et la manière de subvertir cette tendance plaçant les femmes dans des situations qui limitent la conception de modèles féminins. Remettre en question ces stéréotypes permettrait, effectivement, aux joueuses de considérer que les femmes ne sont pas uniquement des objets de convoitise incapables de prendre leur propre destin en main. Elles ont la capacité et les moyens de faire bien d'autres choses, mais les stéréotypes fortifient les oppressions qu'elles vivent. Cela est très dommageable pour les femmes, car les stéréotypes les enferment dans des conventions qui limitent leurs agissements et leurs représentations.

Judith Butler conceptualise la performativité en faisant ressortir la dimension du discours qui a la capacité de reproduire ce qu'il nomme.<sup>102</sup> Par exemple, cela signifie que le genre est un énoncé sans substrat métaphysique et ontologique qui par son énonciation et sa répétition, réalise ce qu'il dit, soit un genre féminin ou masculin.<sup>103</sup> Ainsi, la répétitivité de la représentation des genres, à travers le temps par des actes stylisés, selon le genre féminin ou masculin, est perçue de manière banale et donne l'impression que notre genre est fixe et durable.<sup>104</sup> Elle affirme que

---

<sup>102</sup> Judith Butler (2006), *Op. cit.* p. 17.

<sup>103</sup> Alexandre Baril, *Op. cit.* p. 264.

<sup>104</sup> *Ibid*, p. 265.

l'identité sexuelle est une construction performative, car au-delà des différences biologiques naturelles, l'identité du genre est une construction sociale qui se fait par la performativité, dans le but d'être admise socialement. C'est pourquoi le genre devient une norme impossible à intérioriser, car les normes de genre ne peuvent pas être totalement incarnées.<sup>105</sup> De cette manière, le concept de performativité représente une répétitivité de normes qui ne peuvent être totalement incarnées par le corps, car elles sont intégrées volontairement ou involontairement selon le genre. Lorsqu'il est question de stéréotypes qui sont reproduits, nous pouvons constater qu'ils se prêtent à cette conception parce qu'ils sont sans cesse répétés et qu'ils ont pour but de faciliter la manière dont on définit l'identité des autres. En fait, ils ont pour but de rendre compréhensibles, de manière banale et par une simplification de l'esprit, des comportements qui donnent l'illusion qu'ils sont durables et normaux.

D'un autre côté, il faut prendre en considération que les actes, les gestes et les désirs produisent un effet de noyau à l'intérieur de nous-mêmes. Cependant, cette production se fait à la surface du corps en jouant sur ce qui est absent ou encore suggéré sans jamais révéler totalement que le principe organisateur de cette production est causé par l'identité de genre.<sup>106</sup> Donc, selon Butler, ces actes sont décrits comme étant performatifs, car l'essence et l'identité qu'ils représentent sont des fabrications, élaborées et soutenues par des signes corporels et des moyens discursifs.<sup>107</sup> En d'autres mots, cette intériorisation est l'effet de discours fondamentaux, sociaux et publics. Ces discours sont ancrés dans la société et ils influencent les comportements et les agissements des individus qui composent celle-ci. C'est pourquoi les stéréotypes sont grandement problématiques. Ils sont une répétition à travers le temps de discours préconstruits et contraignants. Plus particulièrement, les stéréotypes de genre véhiculent une image erronée de ce que sont les femmes ou de ce qu'elles devraient être. Donc, la reproduction et la répétition

---

<sup>105</sup> *Ibid.*

<sup>106</sup> *Ibid.* p. 259.

<sup>107</sup> *Ibid.*

de ces représentations féminines normalisent ces visions et les rendent légitimes aux yeux des membres d'une société. Cependant, il est faux de croire qu'une femme est uniquement une femme au foyer et que son monde ne doit pas dépasser les limites de l'espace domestique. Les stéréotypes ont un effet performatif qui touche directement le comportement des femmes et celui des hommes. En effet, par leur reproduction incessante, ils influencent notre manière d'être et d'agir. Selon Marion Coville, nous pouvons dénombrer trois types de personnages féminins récurrents : les héroïnes, les adjuvantes et les objets de quêtes. Mis à part quelques exceptions, ces personnages sont souvent malmenés et ils peuvent vivre des situations dégradantes. En tenant pour acquis les stéréotypes de genre, l'industrie du jeu vidéo reproduit des systèmes d'oppression dommageable pour les femmes. C'est pourquoi il est important de se questionner sur la manière dont nous pouvons subvertir ces tendances qui sont ancrées dans la société.

Dans le premier jeu de la série, le personnage de Claudia est continuellement remis au second plan. Ses dilemmes sont moins importants que ceux de son frère et elle peut servir d'objet de convoitise. Par exemple, lors de leur arrivée à Monteriggioni, Ezio doit escorter sa mère et sa sœur à la villa de leur oncle, mais ils vont rencontrer un ennemi d'Ezio, Vieri, qui souhaite avoir un nouveau palais, de nouveaux destriers et une femme. Ezio devra le combattre pour sauver sa sœur et sa mère. Cette scène met en évidence le fait que les femmes sont traitées comme des objets de convoitise qui ne valent pas plus que des biens matériels. Elles ne valent pas plus que des chevaux. Ce type de représentation est un vestige de la représentation incessante de personnage secondaire féminin. Leurs rôles pourraient être effacés ou encore, elles pourraient être remplacées par un autre personnage, car cela n'influencerait pas ou très peu la tournure de l'histoire. Cela confirme la performativité du rôle de Claudia dans ce jeu parce qu'elle incarne les stéréotypes habituels de la femme au foyer et de la demoiselle en détresse.

En évitant de faire des changements drastiques, Ubisoft est arrivé à transformer des personnages féminins sans grande influence en personnages importants de la série. C'est le cas de Claudia qui est devenue un personnage fort et volontaire voulant participer à l'action et jouer un rôle important dans la quête principale du jeu. Ceci est une manière de subvertir la représentation des genres, car les concepteurs ont réussi à défaire les anciens stéréotypes octroyés à ce personnage. En effet, Claudia devient une membre à part entière de la confrérie dans l'histoire de *Brotherhoods* et elle deviendra la chef de la confrérie pendant l'absence de son frère. Ces rôles sont importants dans la tournure de l'histoire et cela lui donne une grande importance pour les joueuses. Par contre, comme il est difficile de se défaire des stéréotypes à cause de leur répétitivité et de leur ancrage dans la société, le rôle de Claudia est un peu invisibilisé. Premièrement, elle est presque absente du premier jeu. La joueuse la croise uniquement lorsqu'elle retourne à Monteriggioni ou lorsqu'il a besoin d'elle pour reconstruire la ville. Donc, dans ce jeu, Claudia sert davantage d'intermédiaire entre la joueuse et les finances du domaine. Hormis cela, elle n'est pas utile à l'histoire et sa performance est une répétition de la représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo. Deuxièmement, lorsqu'il est question de son adoubement au sein de la confrérie en tant qu'assassin, elle passe, un peu, inaperçue, car elle n'est pas au cœur de l'action principale. Son frère et Machiavel procèdent à la cérémonie, mais lors de son saut de l'ange, l'évènement où elle doit sauter du haut d'un toit et qui est l'une des fonctions du jeu ayant fait la renommée de la série, confirmant son ascension au titre d'assassin, Ezio et Machiavel discutent de la suite des opérations pour défaire les Borgia. L'action n'est pas orientée sur elle, mais sur les deux protagonistes masculins. Donc, cela démontre que les hommes ont plus d'importance et qu'ils travaillent sur des projets bien plus importants que l'adoubement de Claudia. Troisièmement, bien que Claudia devienne la chef des assassins dans le troisième jeu, elle est presque totalement absente du scénario principal. Elle n'apparaît jamais physiquement dans les scènes du jeu. En effet, on découvre la suite de son histoire à travers les lettres qu'Ezio lui envoie au fil du



temps. Ces lettres sont la trame de fond de l'histoire du jeu. Elles sont importantes pour comprendre où se situe le personnage principal dans l'histoire et elles nous apprennent ce qu'est devenue Claudia, mais cela n'est pas suffisant pour démontrer une évolution notable concernant la représentation des femmes. Bien qu'il y ait un effort visant à faire progresser le personnage de Claudia, il est difficile de dire qu'il y a une subversion des stéréotypes de genre. Une présence plus importante et répétitive aurait aidé à déconstruire l'idée que les femmes jouent toujours des rôles secondaires en société.

Enfin, il est clair que le personnage de Claudia démontre une évolution de la représentation des genres et de l'application des stéréotypes. Néanmoins, cette évolution n'est pas assez marquante pour subvertir en profondeur le milieu des jeux vidéo. Elle ouvre une porte à la production de plus grande chose, certes, mais les changements sont sans doute trop subtils pour changer les mentalités des joueuses. C'est davantage une représentation performative, au sens de Butler, car il y a une reproduction temporelle de stéréotypes à travers le rôle de ce personnage. Les hommes ont toujours l'ascendance sur elle et elle n'est pas totalement libre d'agir, ce qui démontre l'influence du patriarcat sur la relation entre les hommes et les femmes. Cette relation est incessamment reproduite dans les jeux vidéo, ce qui est problématique, car les femmes ont difficilement les moyens de s'émanciper de cette tendance.

## 2.2. Aya : Assassin's Creed Origins

Nous analyserons le rôle du personnage d'Aya dans l'histoire d'*Assassin's Creed*. Aya est la troisième femme de la série à jouer un rôle important. Après Aveline De Grandpré et Evie Frye, Aya est probablement la femme qui marque le plus la série *Assassin's Creed* et qui démontre la plus grande évolution concernant la représentation des genres dans ces jeux. En effet, Aya remet en question les stéréotypes de genre, car elle n'est pas un personnage féminin conventionnel dans le

monde des jeux vidéo. Bien qu'elle soit une mère de famille et une épouse, elle ne cadre pas avec les normes de représentation et remet en question les rapports de pouvoir développés à partir du concept de sexage de Guillaumin. Elle cadre davantage avec la nature subversive remise en cause par Butler.

### 2.2.1. Remise en question de la conception du sexage

Tout d'abord, le personnage d'Aya est une femme mariée et une mère de famille. Dans ce cas, il est intéressant de porter une attention particulière à la conception du sexage développée par Guillaumin, car elle ne s'applique pas de la même façon à Aya qu'à Claudia. En effet, comparativement à Claudia, Aya joue un rôle plus important et permet aux joueuses de concevoir la représentation des femmes d'une autre manière. Si nous nous rappelons la vision du mariage de Guillaumin, cette institution place les femmes dans une position d'infériorité et d'instrumentalisation par rapport aux hommes. C'est une réduction des femmes à l'état de choses, car celles-ci sont utilisées de manière à satisfaire le groupe dominant, les hommes.<sup>108</sup> Ce qui est intéressant avec le personnage d'Aya, c'est le fait qu'elle ne se conforme pas aux tendances décrites par Guillaumin. Bien qu'elle soit une mère et une épouse, la joueuse ne la voit jamais en train de s'occuper d'une tierce personne, faire la cuisine ou encore s'occuper d'une maison. Cela est peut-être dû à son histoire personnelle qui change drastiquement la vision que la joueuse peut avoir d'une femme.

Aya était la mère de Khemou et la femme de Bayek. Le village où vivait la petite famille est situé dans la vallée de Siwa et au centre du village se trouve un sanctuaire important pour les premiers hommes. Il est impossible d'entrer dans ce sanctuaire, mais des hommes masqués tentent de forcer Bayek à ouvrir ces portes en le menaçant de tuer son fils. Bayek est incapable de l'ouvrir et une bagarre débute.

---

<sup>108</sup> Guillaumin(1978), *Op. cit.*, p. 21-22.

Malheureusement, elle va se terminer lorsqu'un des hommes masqués guidera la main de Bayek, armé d'un couteau, vers son fils. Khemou meurt, ensuite, dans les bras de son père. Enfin, la quête de vengeance de Bayek et Aya débute. Bayek et Aya sont séparés pendant quelques années, car ils ont choisi de se partager les tâches à accomplir pour réaliser leur vengeance plus rapidement et y participer de manière égale. Cependant, l'attitude d'Aya change à mesure que l'histoire progresse. Elle prend conscience qu'il y a une quête bien plus grande que la vengeance de son fils à laquelle elle peut participer. Pour donner suite à cela, elle devient le personnage principal de l'histoire et accomplit elle-même les missions importantes. En plus, elle laisse tomber son ancienne vie avec Bayek pour se consacrer au nouveau credo qui deviendra celui des assassins. Elle devient la fondatrice de la nouvelle cellule romaine des assassins. C'est elle qui assassine l'un des deux hommes restants sur leur liste des personnes ayant provoqué la mort de leurs fils. Cependant, elle ne s'arrête pas là, car elle comprend que César joue un rôle important dans les décisions prises par la confrérie des hommes masqués. C'est pourquoi elle assassine César pour mettre fin à ses plans d'asservissement de l'Italie. En résumé, Aya est un personnage qui évolue et que les joueuses apprennent à connaître au fil de l'histoire. Elle démontre que la représentation des femmes ne s'arrête plus uniquement à des stéréotypes de genre, mais qu'elles peuvent jouer des rôles importants pouvant soutenir une vision différente du rôle des femmes dans la société.

En nous appuyant sur les propos de Guillaumin concernant l'institution du mariage et l'appropriation de la classe des femmes par les hommes, nous pouvons constater qu'Aya ne se conforme pas à ces normes. En effet, Guillaumin développe une vision critique de l'institution du mariage. Elle démontre que les femmes se retrouvent dans une position d'infériorité par rapport aux hommes et que leur force de travail n'est pas reconnue au même titre que celle des hommes.<sup>109</sup> Ce qui est intéressant avec Aya, c'est qu'elle ne correspond pas aux stéréotypes de genre que

---

<sup>109</sup> *Ibid.* p. 21 à 24.

l'on est habitué de distinguer à propos des femmes. En comparant Aya et Claudia, nous pouvons constater l'évolution qui s'est produite entre ces deux personnages. Aya n'est pas un stéréotype de la femme au foyer ou encore moins de la mère de famille. Premièrement, elle n'a personne à sa charge à la mort de son enfant, contrairement à Claudia qui avait la charge de sa mère. Aya n'a pas à vivre avec cette charge mentale ni à subir les effets de l'appropriation de son corps par les hommes. Elle poursuit son chemin sans que personne ne lui dicte sa conduite. Elle garde son autonomie et son indépendance. Deuxièmement, elle n'est pas sujette à un confinement dans l'espace. Selon Guillaumin, c'est le mari qui détermine où se situe le domicile et l'espace de vie de la famille.<sup>110</sup> Le principe général est fixé par le mari et la femme ne doit pas être ailleurs que chez ce dernier. Ce principe n'existe pas pour Aya. Elle n'est pas liée à un domicile familial, car elle est libre de ses allées et venues à travers toute l'Égypte pour accomplir ses missions. Troisièmement, toujours selon Guillaumin, un autre signe de l'appropriation de la classe des femmes par celles des hommes est la contrainte sexuelle. La contrainte sexuelle est le mécanisme par lequel les hommes s'approprient le corps des femmes sous prétexte qu'elles devraient leur rester éternellement fidèles en amour, ou disponibles et volontaires pour satisfaire leurs besoins charnels.<sup>111</sup> Les contraintes sexuelles sous forme de viol, de provocation ou de drague sont des moyens de coercitions employées par la classe des hommes pour apeurer la classe des femmes et pour légitimer leur droit de propriété sur cette même classe.<sup>112</sup> Ce moyen n'est pas employé par le mari d'Aya pour la contraindre à obéir. En fait, son mari ne démontre jamais l'intention de vouloir la contrôler. Au contraire, il prouve à plusieurs reprises qu'il apprécie qu'elle soit une femme libre et volontaire. C'est ce qu'il préfère chez elle. D'ailleurs, la première fois que la joueuse se retrouve en présence d'Aya, elle saute littéralement dans les bras de Bayek et démontre une fougue rarement vue dans les jeux vidéo. Pour faire suite à leurs

---

<sup>110</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 25-26.

<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 25.

retrouvailles, une relation sexuelle consentante se produit entre les deux protagonistes. Cela se reproduit à quelques prises au courant de l'histoire.

On constate ainsi une évolution entre la manière dont Claudia et Aya sont dépeintes dans ces jeux. En effet, nous sommes passés d'une figure féminine plus ou moins effacée à une représentation féminine plus présente, ayant une forte personnalité et jouant un rôle important dans l'histoire. Bien que Claudia soit un personnage plus central dans *Brotherhood* que dans *Assassin's Creed 2*, sa présence n'équivaut pas à celle d'Aya dans *Origins*. Il est vrai qu'elle apparaît plus souvent au fil des jeux, mais pas suffisamment pour que l'on dénote une grande évolution. Pour sa part, Aya est présente dans un seul jeu. Par contre, son nombre de présences augmente au fil du même jeu. Cette évolution est importante, car elle illustre ce dont nous avons parlé plus haut lorsqu'il était question d'acceptation de la part des joueurs masculins d'une présence féminine accrue.

### 2.2.2. Acolytes ou Cheerleaders

Le stéréotype de l'acolyte est souvent employé pour dépeindre les personnages féminins dans les jeux vidéo. Un acolyte est un personnage qui assiste le protagoniste principal de l'histoire. Dans les jeux vidéo, son rôle est de seconder le personnage principal et la joueuse, par la même occasion. L'acolyte possède des habiletés que le personnage principal ne possède pas et qui lui sont bénéfiques pour la poursuite de sa quête. Par exemple, Elizabeth, dans la série *Bioshock*, possède le pouvoir d'ouvrir des portails menant à d'autres univers. Ce pouvoir peut être utilisé par le protagoniste principal du jeu pendant certains combats. Cette habileté offre des choix stratégiques très utiles pour la joueuse, lui permettant de poursuivre l'aventure avec succès.

Cependant, l'acolyte devient un personnage préjudiciable d'un point de vue féministe quand il est incarné par un personnage féminin. En effet, lorsqu'elle est une femme, l'acolyte est davantage une escorte de mission. Elle suit le personnage

principal partout sans vraiment influencer l’histoire. Elle est bénéfique pour la joueuse, mais elle est davantage un poids qu’un personnage utile. Par exemple, Ellie, dans *Last of Us*, est un personnage important, mais elle devient parfois un poids que le personnage principal doit trainer à tout prix, à ses risques et périls, s’il souhaite terminer sa mission. En effet, à certains moments du jeu, la joueuse doit pousser un radeau sur lequel Ellie doit monter, car elle ne sait pas nager. Ces moments sont pénibles pour la joueuse, car ils deviennent une corvée obligatoire à la poursuite du jeu. Ceci place les femmes acolytes dans une position désavantageuse, car elles renforcent les relations actuelles entre les sexes et les genres.<sup>113</sup> Cela démontre que les hommes ont le devoir de protéger les femmes.

De plus, les acolytes subissent souvent un sort funeste. Leur mort est souvent reliée à la réussite du héros. S’il n’est pas forcé de la tuer, elle subit tout de même les dommages collatéraux causés par la réussite de la joueuse. Ces personnages se font ainsi régulièrement kidnapper, violenter et même parfois tuer. C’est le cas de Yorda dans le jeu *Ico*, où elle doit se sacrifier pour aider le héros à se sortir du château dont ils sont prisonniers. Cela démontre que les acolytes ne sont que des partisans des personnages principaux. En d’autres mots, nous pourrions les qualifier de « cheerleaders ». Ces personnages existent pour valoriser le héros et l’encourager dans sa quête. Ils ne sont pas nécessaires à l’histoire, mais ils amènent un second niveau de complexité au jeu ainsi qu’à la jouabilité. Cependant, ils ne sont pas une nécessité ni une présence obligatoire. Ceci nous amène à considérer les relations entre les hommes et les femmes. Lorsque le stéréotype de l’acolyte ressort dans les jeux vidéo, il sert souvent à illustrer que les hommes sont les protecteurs et les femmes les individus devant être protégés par ceux-ci.<sup>114</sup> Ceci est problématique pour les femmes, car elles sont perçues comme étant incapables de se protéger toutes seules. Elles auraient inmanquablement besoin de quelqu’un pour les aider. Cela est

---

<sup>113</sup> Anita Sakeesian (27 avril 2017), *The Lady Sidekick – Tropes vs Women in Video Games* [Video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=4BrKqEtG-2w>.

<sup>114</sup> *Ibid.*

ironique, car le rôle d'un acolyte est de venir en aide au protagoniste principal, et non l'inverse!

De plus, ces personnages sont souvent des fardeaux pour les personnages principaux masculins. Par exemple, elles peuvent avoir de la difficulté à suivre le personnage principal lors d'une fuite et risquer de tomber d'une falaise, comme c'est le cas dans le jeu *Uncharted : Drake's Legacy* lorsque Elena Fisher, une journaliste accompagnant Drake dans sa quête, tente de fuir avec lui. C'est Drake qui doit se retourner pour la secourir. Ainsi, elle devient un fardeau, car elle n'est pas aussi habile que le personnage principal et n'est pas capable de se débrouiller toute seule en cas d'adversité. Cette façon de dépeindre les femmes est sexiste, car les femmes ne sont bien souvent que des « cheerleaders » pour les personnages principaux. Leur rôle vise essentiellement à encourager la joueuse dans sa quête, même si les personnages féminins ont parfois des habiletés leur permettant d'accomplir quelques tâches qui ne sont cependant pas toujours essentielles à la poursuite du jeu.

Pour revenir au personnage d'Aya, nous pouvons constater qu'elle possède beaucoup de caractéristiques propres aux acolytes. Elle aide le personnage principal dans sa quête, elle l'encourage. De plus, au début du jeu, pour accomplir la mission principale, la joueuse doit aider Aya qui ne peut sortir de sa cachette, car elle est recherchée par les hommes masqués qui sont les ennemis principaux de ce jeu. Ainsi, il lui est impossible d'aider son mari dans leur quête commune. Donc, elle devient victime du stéréotype de la « cheerleader » qui sert uniquement à encourager la joueuse dans sa quête. Cependant, à la suite de cette mission, où la joueuse réussit à se débarrasser de la menace qui vise Aya, son rôle change drastiquement. Elle n'est plus la simple « cheerleader ». Elle devient un personnage important de l'histoire que la joueuse croise de plus en plus souvent au fil du temps. Elle a sa propre personnalité, forte et déterminée. Elle ne se laisse pas abattre par des échecs et elle devient maître de son propre destin en laissant de côté son passé pour se concentrer sur le credo qui deviendra celui des Assassins. Aya est l'acolyte de Bayek, mais pas

uniquement au sens où le décrit Anita Sarkeesian. Elle prend plus de place dans l'histoire et elle devient le personnage principal d'*Assassin's Creed : Origins*. C'est avec elle que l'aventure se termine et la joueuse n'a pas le choix de l'interpréter. De plus, nous pouvons constater son évolution psychologique et sa détermination à poursuivre sa nouvelle quête. Le jeu se termine lorsqu'elle assassine Jules César et qu'elle met en garde Cléopâtre qui l'a déjà trahi par le passé. Ainsi, elle n'agit plus uniquement par désir de vengeance et elle n'encourage pas le stéréotype de la mère éprouvée par la mort de son fils. Cela démontre l'évolution de la représentation des personnages féminins dans les jeux.

### 2.2.3. Les faussetés des croyances essentialistes selon Butler

Judith Butler soutient que l'être humain ne naît pas avec un genre fixe. Il incarne ce genre en se conformant jour après jour à des normes et contraintes qui se répètent quotidiennement. Ainsi, il se conforme à des rites qui ont une apparence de stabilité, de cohérence et de naturalité et qui servent de base au cadre hétéronormatif et hétérosexiste omniprésent dans nos sociétés.<sup>115</sup> Butler explique cette thèse en concevant le genre comme une identité, qui serait tissée avec le temps et par une répétition stylisée d'actes. Le soi genré durable serait davantage une illusion produite par la stylisation du corps qui est compris comme étant banal à cause de la répétition incessante de gestes et de mouvements que nous faisons nôtres au quotidien.<sup>116</sup> Ainsi, l'évolution entre le personnage de Claudia et celui d'Aya démontre que les écrits de Butler touchent à des questions importantes qui se répercutent jusque dans la culture populaire. L'apparente stabilité de Claudia n'est en fait qu'une manière de plus de diviser les genres. Claudia représente des stéréotypes qui ont été maintes fois reproduits dans les jeux vidéo. Cependant, la représentation d'Aya appuie les propos de Butler, car elle déconstruit la représentation de certains stéréotypes. Par exemple, il n'y a pas de doute à souligner qu'Aya est une femme capable de commettre des

<sup>115</sup> Judith Butler (2005), *Op. cit.*, p. 265 et Alexandre Baril, *Op. cit.*, p. 64.

<sup>116</sup> Judith Butler (2005), *Op. cit.*, p. 265.



crimes violents et des meurtres. Cela contrevient aux croyances essentialistes voulant que chaque être humain possède dans son être profond, un genre inné, naturel, stable, substantiel et ontologique.<sup>117</sup> En effet, le fait qu'Aya soit capable de violences représente une menace à la pensée essentialiste que Butler s'évertue à déconstruire, car elle ne croit pas que les genres doivent avoir des identités fixes ni des qualificatifs propres à chacun. Elle considère que le genre est une répétition de normes qui ont été socialement construites afin de restreindre les agissements de chacun, ce qui fait en sorte qu'il est bien plus facile de contrôler les masses.

Karen Boyle a réalisé une étude sur l'interprétation de la violence selon le genre dans les médias. Elle souligne que la représentation fréquente des femmes, en tant que victimes, est bien plus présente que celle des agresseurs féminins. Alors, les médias reproduiraient la conception essentialiste des femmes les considérant comme étant faibles et attentionnées.<sup>118</sup> Dans notre société, la violence est associée aux hommes et non aux femmes. Elles sont davantage vues comme étant des victimes. Boyle soutient sa thèse en utilisant l'exemple de Karla Homolka et Janet Charlton qui sont toutes deux des femmes ayant commis des crimes violents. Ces femmes représentent une menace à la conception essentialiste des genres, car elles contreviennent à la vision biologique selon laquelle les femmes seraient incapables de violence, mais qu'elles seraient des êtres vulnérables, maternels et passifs.<sup>119</sup> De plus, cela contrevient à la vision binaire des genres et à la domination des hommes. Dès lors, la représentation d'Aya vient appuyer les écrits de Butler en démontrant que les femmes ne sont pas uniquement des êtres vulnérables et passifs. Cependant, Boyle explique que les femmes violentes sont plus facilement acceptées dans nos sociétés lorsqu'elles sont des mères voulant protéger ou venger la mort de leurs enfants.<sup>120</sup> La maternité est traditionnellement considérée comme étant le lieu de pouvoir des

---

<sup>117</sup> Alexandre Baril, *Op. cit.*, p. 65.

<sup>118</sup> Karen Boyle (2005), *Media and Violence : Gendering the Debates*, London, Thousand Oaks and New Delhi, Sage publication, p. 40-41.

<sup>119</sup> *Ibid.* p. 98-100.

<sup>120</sup> *Ibid.* p. 118-119.

femmes. Donc, la représentation d'Aya ne correspond pas totalement à l'évolution que souhaite Butler. À la base, Aya est une mère voulant venger son enfant. Ce choix, de la part des concepteurs, est, encore une fois, prudent. Il est bien plus facile de défendre la conception d'un personnage féminin qui se relève après la mort de son fils qu'une femme tuant de sang-froid. La protection de la famille est toujours au centre des préoccupations de Claudia et Aya lorsque celles-ci doivent tuer. Par contre, Aya se distancie de cette tendance lorsqu'elle décide de mettre un terme à sa vengeance pour se consacrer au credo des assassins. Donc, elle représente une évolution par rapport à Claudia, mais elle n'est pas totalement une subversion des genres si nous nous référons aux écrits de Butler.

Le concept de performativité que développe Butler a pour but de mettre en lumière les actions que nous soutenons par des répétitions liées à un genre. Les pratiques quotidiennes du genre pour les femmes se résument à se comporter selon des normes préétablies depuis bien longtemps. Ces pratiques sont tellement ancrées en chacune de nous qu'il est maintenant difficile de percevoir les normes hétérosexistes et hétéronormatives que nous reproduisons quotidiennement. Pour les femmes, se comporter de manière féminine, porter des vêtements féminins et se maquiller sont des actions relatives au genre qui nous paraissent souvent normales.<sup>121</sup> Cependant, elles ne le sont pas, car le genre n'est jamais vrai ou original. Il est une imitation qui ne renvoie à aucun original.<sup>122</sup> En fait, Butler explique que le genre est une conception qui est construite autour de la stratégie d'imitation. C'est pourquoi elle cite en exemple le travestissement et le *drag* comme étant des actions remettant en question la conception du genre. Butler souligne par ces exemples que le genre ne peut pas être substantiel. Au contraire, il possède un côté artificiel et factice qui est construit autour d'un idéal qui n'existe pas. Cet idéal est normalisé par le pouvoir dominant et ces exemples démontrent que les femmes ne possèdent pas ce pouvoir,

---

<sup>121</sup> Alexandre Baril, *Op. Cit.* p. 66.

<sup>122</sup> Judith Butler, « Imitation et insubordination du genre », dans Gayle S. Rubin et Judith Butler, *Marché au sexe*, Paris :Epel, 2001, p. 154.

car elles se font imposer des comportements.<sup>123</sup> De manière générale, ces comportements sont de nature hétérosexuelle. Ils leur sont imposés avec des stratégies d'imitation depuis leur plus jeune âge. L'identité hétérosexuelle se serait construite performativement autour d'une imitation qui s'autoproclamerait comme étant originale.<sup>124</sup> C'est pourquoi les stéréotypes de genre sont intimement liés à la conception de la performativité des genres. En effet, ils sont une reproduction basée sur des imitations maintes et maintes fois reprises et reproduites dans les médias comme étant liées à un pâle reflet d'un original qui existerait uniquement pour conforter le pouvoir de domination en place.

La culture joue un rôle crucial dans ce débat. En effet, il est nécessaire de comprendre les appréhensions culturelles qui sont indubitablement liées à la politique pour comprendre la reproduction incessante des stéréotypes de genre. Ainsi, il est possible de faire un lien avec les écrits de Stuart Hall concernant la puissance véhiculée par les idées divulguées dans les médias. Bien que ces derniers ne s'attachent pas uniquement à des idées libérales de la conception humaine, ils ont tendance à reproduire des discours culturels et politiques qui influencent la conception des genres. Les médias sont une puissante source d'idées qui peuvent ensuite être éloquentes, élaborées, travaillées et transformées par la société.<sup>125</sup> Bien qu'ils ne soient pas les ventriloques d'une conception unifiée du monde, ils sont capables d'influencer la construction sociale des sociétés. En ce qui concerne les jeux vidéo, ils sont un puissant moyen de persuasion : ils peuvent transmettre des messages idéologiques par la représentation en obligeant la joueuse à effectuer des tâches et des actions selon un code pouvant influencer le comportement et modifier sa

---

<sup>123</sup> Alexandre Baril, *Op. cit.* p. 66.

<sup>124</sup> Judith Butler (2001), *Op. cit.*, p. 154.

<sup>125</sup> Stuart Hall, *Op. cit.*, p. 261.

vision du monde.<sup>126</sup> C'est pourquoi il est important de prendre en considération les stéréotypes véhiculés par ce média.

À ce titre, Aya est une avancée importante concernant la représentation des femmes dans les jeux vidéo. Sa représentation véhicule un message clair aux joueuses. Par son rôle important dans l'histoire, par sa présence soutenue tout au long du jeu et son caractère fort, elle exerce une influence positive concernant la place des femmes dans la société. Cela se confirme par son appropriation des rôles traditionnels masculins. Elle ne se conforme pas à la vision binaire essentialiste des genres, mais davantage à la vision éclatée de ce concept que propose Butler.

---

<sup>126</sup> Ian Bogost, *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA: MIT Press (2007).

## CHAPITRE III

### L'IDENTITÉ, UNE QUESTION DE DIVERSITÉ

L'identité est une conception complexe qui peut servir à mettre en doute les fondements sociaux de notre société. En effet, ce concept peut remettre en question la stabilité des connaissances sur la sexualité, les rapports de pouvoir ainsi que sur des sujets se rapportant à la race et l'ethnicité. Ce concept est intéressant pour étudier les jeux vidéo, car il nous permet de comprendre l'origine des choix de représentations que les concepteurs ont faits au moment de créer les personnages. Ce concept va nous servir à mettre en lumière l'évolution de la diversité identitaire, corporelle et raciale dans la série *Assassin's Creed*.

#### 3.1. L'identité une construction sociale

Pour Judith Butler, l'identité est un concept qui est continuellement en formation. Il n'y a pas d'identités distinctes, mais, une pluralité d'aspects, d'instantanés et d'évènements qui font en sorte que nous pouvons construire notre propre identité. Elle considère qu'il serait réducteur de penser que l'identité n'est que le résultat de normes de genre.<sup>127</sup> Au contraire, elle pense que l'identité est le résultat de plusieurs composantes et facteurs tels que le genre, la race, l'ethnicité, la condition sociale et l'orientation sexuelle.<sup>128</sup> La deuxième vague féministe considère que les femmes sont opprimées unilatéralement par le système patriarcal. Cependant, Butler observe qu'il y a une multitude de systèmes d'oppression. De cette manière, elle peut soutenir que la conception du genre, construite socialement, est liée à la notion de pouvoir. C'est pourquoi l'identité doit être perçue comme un enchevêtrement d'éléments et de

---

<sup>127</sup> Alexandre Baril, *Op. cit.*, p. 73.

<sup>128</sup> *Ibid.*

facteurs identitaires, pour que le pouvoir soit perçu de manière moins systémique et unilatérale.<sup>129</sup> Alors, nous pouvons prendre en compte les exclusions qui consolident les différentes parties du pouvoir hégémonique, puisque ces exclusions se rapportent constamment aux différents facteurs qui composent notre identité. Par exemple, aux États-Unis, selon la vision dominante de l'identité, il pourrait sembler anormal de ne pas être blanc ou hétérosexuel. Cela illustre les propos de Butler comme quoi il faut considérer l'identité comme un enchevêtrement d'éléments et de facteurs identitaires pour bien comprendre l'influence du pouvoir hégémonique. Selon cette idée, il est important de garder à l'esprit le cadre dans lequel les jeux vidéo sont créés, car il démontre l'évolution des mentalités entourant l'acceptation sociale de ces facteurs qui sont de plus en plus représentés dans les jeux vidéo. Cette prise en considération est importante pour éviter de reproduire des politiques identitaires d'exclusion. En prenant en considération la pluralité des aspects qui produisent l'identité, on peut ouvrir la porte à des dialogues entre les diverses races, classes, orientations sexuelles, etc.

Dans les jeux vidéo, très peu d'options identitaires sont offertes aux personnages féminins. La blancheur et la sexualisation des corps sont ce que nous pouvons remarqués comme étant une norme dans l'industrie. Anita Sarkeesian démontre à ce propos qu'il y a très peu de diversités corporelles, identitaires et sexuelles dans ce média. Elle affirme que l'identité des femmes est conçue en fonction de leur degré de désirabilité pour les hommes.<sup>130</sup> En effet, elles sont toutes jeunes, élancées et possédant une fine taille et une poitrine proéminente. Lorsqu'il y a diversité corporelle et sexuelle dans les jeux vidéo, les stéréotypes sont amplifiés jusqu'à rendre ridicules certaines orientations sexuelles et des morphologies qui ne cadrent pas avec les normes de beauté auxquelles nous sommes habitués. Anita

---

<sup>129</sup> *Ibid.*

<sup>130</sup> Anita Sarkeesian (1 septembre 2016), All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=qbqRtp5ZUGE>.

Sarkeesian utilise l'exemple de *MOBA's : League of Legend*<sup>131</sup> pour appuyer ses propos. En effet, les personnages masculins de ce jeu sont conçus pour illustrer l'existence de différentes morphologies et habiletés. Ils ne sont pas stéréotypés selon leur genre ni leur sexe. Ces personnages sont des guerriers qui peuvent être gros, minces, musclés, petits, hybrides, vieux, jeunes et même mauves. Il n'y a pas une morphologie qui est présentée comme étant masculine par défaut et l'intérêt de ses personnages n'est pas lié à leur attrait sexuel.<sup>132</sup>

Cependant, lorsque nous nous attardons aux guerrières féminines, elles sont presque toutes minces, jeunes et élancées. Bien qu'il y ait trois personnages qui se démarquent de ces critères de beauté, dans *MOBA'S : League of Legend*, la majorité des personnages féminins permettent de croire qu'une silhouette élancée et une forte poitrine font partie des normes ayant guidé la conception de ces personnages. Anita Sarkeesian démontre que, peu importe le type de jeu, que ce soit des jeux d'horreur, de tir, multijoueur, d'aventure ou encore MMORPG, les personnages féminins sont conçus pour plaire aux joueurs masculins généralement hétérosexuels.<sup>133</sup> Ainsi, il est évident que ces normes de genre ont une influence sur l'identité des personnages et elles démontrent les exclusions faites par le pouvoir dominant. Le manque de diversité morphologique n'est pas seulement ennuyant, il peut être nocif. En effet, ces personnages ont pour but de plaire aux hommes et cela envoie un message négatif voulant que l'identité des femmes soit définie en fonction de notre niveau de désirabilité suscité chez ces derniers. En d'autres termes, ils véhiculent l'idée que les femmes seraient sur terre uniquement pour plaire aux hommes et que leur vie devrait tourner autour de ces derniers. Donc, en nous référant à la conception de l'identité de Butler, nous pouvons comprendre qu'il est réducteur de concevoir des personnages féminins selon des normes qui servent uniquement à plaire à une portion de la société,

---

<sup>131</sup> MOBA'S : League of Legends est un jeu d'arène où il faut choisir un guerrier ou une guerrière pour affronter d'autres joueuses en ligne.

<sup>132</sup> Anita Sarkeesian (2016a), *Op.cit.*

<sup>133</sup> *Ibid.*

les hommes blancs hétérosexuels. En intégrant cette conception de l'identité dans les jeux vidéo, une multitude de nouvelles possibilités inexplorées serait envisageable.

La morphologie de Claudia confirme les dires d'Anita Sarkeesian en ce qui concerne la non-diversité des représentations féminines.<sup>134</sup> Claudia ne remet pas en question la diversité morphologique des personnages féminins dans les jeux vidéo, car elle se conforme aux normes de représentation qui ont tendance à objectifier les guerrières. Bien que dans *Brotherhood*, ses vêtements ne soient pas aussi sexualisés que ceux des guerrières de la série *Mortal Kombat*, ils sont tout de même ajustés pour mettre ses formes féminines en valeur. Cela démontre que l'identité des personnages féminins est créée uniquement en fonction du fait qu'elles sont des femmes. Leur identité est d'être une femme comme si cela était une catégorie de personnage distincte des autres. En offrant un plus large éventail de personnages féminins conçus selon différentes morphologies, cela permettrait d'inclure différents aspects qui forment les identités et d'offrir aux femmes une meilleure représentation. L'identité ne peut pas se résumer à un genre ou un sexe. Elle doit se construire au fil des expériences et du vécu de chacun. Cela serait une bonne voie d'exploration pour l'univers des jeux vidéo, permettant d'offrir du contenu différent et plus varié.

En ce qui concerne Aya, nous avons déjà déterminé qu'elle était une guerrière, mais nous n'avons pas observé les moments d'action qui la mettent en valeur. Aya est une femme qui est capable de se défendre toute seule et à plusieurs reprises et c'est elle qui sauve les hommes. Par exemple, c'est elle qui monte sur la tour d'Alexandrie pour lancer le signal aux troupes de César pour attaquer celles de Ptolémée. César ne lui fait pas confiance et confie cette mission à son mari, mais ce dernier croit en elle et lui demande d'accomplir la mission à sa place. En plus, c'est elle qui dirige toutes les missions en bateau, dont celle très importante de rejoindre les bateaux de Pompée. Ces faits démontrent qu'Aya est capable de diriger et d'accomplir des missions périlleuses aussi bien qu'un homme. Ceci va à l'encontre d'une des observations de

---

<sup>134</sup> *Ibid.*



Sarkeesian, qui déplore le fait que les femmes guerrières ne servent généralement qu'à attirer le regard des hommes. Bien que son personnage soit un peu sexualisé, son identité n'est pas construite autour de celle d'un homme comme celle de Claudia. Elle possède ses propres buts, intérêts et habiletés qui ne sont pas les mêmes que celles de son mari. Elle ne se bat pas de la même manière et elle est capable de contrôler un navire. Aya se distingue donc de Claudia à plusieurs titres. Alors, la construction identitaire de nos deux personnages représente l'évolution décrite par le mouvement féministe vidéoludique. En effet, la construction identitaire d'Aya est plus évoluée et elle prend en considération plusieurs aspects critiqués par les féministes. Son côté guerrier et sa morphologie masculine remettent en question les aspects oppressifs représentés par le personnage de Claudia.

### 3.1.1. L'hétérosexisme et l'hétéronormativité selon les personnages de Claudia et Aya

Il est important de se poser des questions à propos du concept d'identité, et particulièrement lorsqu'il est question de représentations. En fait, elles peuvent engendrer des réflexions sur le traitement de la sexualité et de l'interprétation qui en découle. Les jeux vidéo sont un média de divertissement qui tente de mettre en scène des événements et des réactions qui se rapprocheraient des « vraies » interactions humaines. Les jeux vidéo sont une expression artistique de concepteurs souhaitant faire vivre une expérience réaliste aux joueuses. Les problématiques identifiées par les études de genre sur ce média démontrent que les réalités dépeintes dans les jeux n'incluent pas, ou très peu, certaines communautés. En effet, les jeux vidéo laissent croire qu'il y a un cadre normatif sous-tendant la représentation des genres. Nous avons démontré plus haut que les femmes étaient généralement blanches, objectifiées et adoptant des comportements suscitant le désir sexuel. Cependant, nous pouvons constater que l'identité des personnages de jeux vidéo ne représente pas et ne met pas en valeur les cadres promus par certains d'entre eux.

En étudiant les jeux vidéo, nous avons l'occasion de constater les habitudes de la société et ce qui en découle. L'hétérosexualité est prédominante tandis que les autres types de relations sont moins représentés. Ceci a des effets sur l'identité des gens vivant en société, car en évitant d'offrir un espace aux comportements homosexuels ou autres dans les jeux, leurs créateurs peuvent porter les gens de ces communautés à croire qu'ils ne sont pas normaux. C'est l'une des raisons qui poussent Butler à remettre continuellement en question la catégorie « femme ». En remettant en question cette catégorie, cela ouvre la porte à la remise en question de bien d'autres aspects normalisés dans la société, comme la sexualité non hétérosexuelle. Il est vrai qu'il y a de plus en plus de jeux qui offrent la possibilité à la joueuse de choisir le genre et le sexe de son personnage. Le premier à avoir démocratisé le mouvement LGBTQ+ est le simulateur de vie *The Sims*. Dans ce jeu, aucun modèle sexuel n'est présenté comme étant supérieur à un autre, car chaque personnage est conçu par la joueuse selon ses propres goûts, désirs et envies. La psychologue clinicienne spécialiste du numérique, Vanessa Lalo, souligne l'importance du jeu *The Sims* en déclarant qu'il prouve que les mentalités changent, car personne ne s'est réellement plaint du fait que la série permet aux joueuses de créer des personnages homosexuels.<sup>135</sup> Cependant, ce n'est pas tous les jeux qui ont réussi à intégrer cette option sans heurter les joueuses. Dans le cas de *Mass Effect 3*, les communautés de joueurs et de joueuses ont été choquées et outrées par une scène d'amour homosexuelle entre le personnage principal et un autre personnage masculin.<sup>136</sup> Il est vrai que les modèles masculins blancs, aux cheveux bruns, virils et hétérosexuels tels qu'Ezio Auditore dans *Assassin's Creed*, Nathan Drake dans *Uncharted* et Solid Snake dans *Metal Gear Solid*, sont ancrés dans les habitudes des joueuses. Ainsi, il devient difficile pour l'industrie d'innover sans ébranler leurs habitudes.

---

<sup>135</sup> Louis Vianney Simonin, *La difficile représentation de l'homosexualité dans les jeux vidéo*, Le point, 22 mai 2013. Récupéré de [https://www.lepoint.fr/jeux-video/la-difficile-representaion-de-l-homosexualite-dans-les-jeux-video-22-05-2013-1671026\\_485.php](https://www.lepoint.fr/jeux-video/la-difficile-representaion-de-l-homosexualite-dans-les-jeux-video-22-05-2013-1671026_485.php).

<sup>136</sup> *Ibid.*

Qu'en est-il des personnages féminins homosexuels? Il en existe très peu, certes, mais leur traitement ressemble à celui de tous les autres personnages féminins, même qu'il est parfois encore plus dégradant. Anita Sarkeesian fait brièvement référence à Jo Slade de *Dead Rising* qui est une grosse policière psychopathe, lesbienne et dégénérée qui démontre la marginalisation de ce type d'identité.<sup>137</sup> Ces personnages sont présentés comme étant une transgression tordue de l'idéal féminin préétabli. Le message véhiculé par ce type de personnage, excessivement stéréotypé selon une orientation sexuelle sortant de la norme hétéronormative, comporte des aspects qui peuvent s'avérer négatifs à long terme pour les joueuses qui ne se définissent pas selon une orientation hétérosexuelle.

Par ailleurs, le personnage de Claudia Auditore représente les normes sociales identifiées par Butler comme étant hétérosexistes. Si nous nous rappelons les écrits de Butler, l'hétérosexisme est une manière de percevoir les relations humaines sous un angle hétérosexuel. Cela signifie qu'il y a une normalisation des relations hétérosexuelles et que tous les autres types de relations sont perçus comme étant anormaux. Ce concept met une emphase particulière sur la binarité des rapports sociaux. En d'autres mots, il divise les relations entre les hommes et femmes selon le principe de l'hétérosexualité. De plus, l'hétérosexisme inclut des préjugés et des discriminations envers les personnes LGBTQ+.

En effet, Claudia est une jeune femme blanche de bonne famille qui ne déroge pas aux normes sociétales auxquelles elle fut habituée depuis sa naissance. Comme elle est une fille de bonne famille, elle était censée se marier avec un homme riche. Bien que les événements tragiques de l'histoire empêchent cette fin pour elle, elle doit constamment répondre aux demandes imposées par les hommes. Cela signifie qu'elle n'a pas tenté par elle-même d'agir autrement que selon les normes qui lui étaient imposées. Nous avons expliqué plus haut les comportements de Claudia face à son frère et sa famille qui lui dictent sa conduite. C'est pourquoi nous pourrions

---

<sup>137</sup> Anita Sarkeesian (2016a), *Op. cit.*

croire qu'elle ne possède pas d'identité propre. En étant toujours dans l'ombre de son frère, elle agit très rarement selon ses propres principes. Alors, nous pouvons observer la binarité des rapports entre les hommes et les femmes et l'effet que cela peut avoir sur la construction identitaire des femmes. Ainsi, nous pouvons noter que son identité n'est pas construite comme un enchevêtrement d'aspects. Elle représente l'influence des systèmes de pouvoir sur les femmes. En concevant un personnage féminin selon les normes sociétales, cela démontre que les concepteurs ne prennent pas en compte la pluralité des aspects qui construisent l'identité. Ainsi, ils reproduisent l'influence du pouvoir sur les femmes.

De plus, elle n'est jamais confrontée à d'autres types de relations que l'hétérosexualité même qu'il n'en est jamais question dans les premiers jeux de la série. Dès lors, il est difficile de connaître la vie personnelle de Claudia, car on y fait rarement référence dans les jeux. Il faut chercher dans d'autres médias comme les livres, les blogues et les pages Internet spécialisés liés à la série *Assassin's Creed* pour découvrir qu'elle est mariée à un homme et qu'elle a eu des enfants. En fait, le seul moment dans les jeux où nous pouvons constater qu'elle est hétérosexuelle, c'est au début du premier jeu lorsque son frère doit l'aider à se venger de son prétendant qui courtise d'autres femmes. En fait, cela laisse sous-entendre que si les femmes ne sont pas mariées, leur vie sexuelle n'a pas d'importance et que le but ultime de ces dernières est le mariage. Ainsi, Claudia représente la conception de l'hétéronormativité. L'hétéronormativité est une croyance selon laquelle tous les individus appartiennent à un des deux genres (masculins ou féminins) distincts et complémentaires. Elle suppose que l'hétérosexualité est la seule orientation sexuelle « normale ». En d'autres mots, c'est uniquement les relations entre les sexes biologiques qui sont « normales ». C'est une attitude oppressive et stigmatisante pour les communautés LGBTQ+, car elle induit une marginalisation des sexualités qui ne cadrent pas avec l'hétérosexualité. Le personnage de Claudia confirme que les

relations hétérosexuelles sont les principales relations représentées dans les jeux vidéo.

Pour sa part, Aya représente une évolution des représentations féminines dans les jeux vidéo lorsqu'il est question de son attitude forte et déterminée, mais elle reproduit certains principes d'hétérosexisme qui sont aussi présents chez Claudia. En effet, Aya est une femme mariée à un homme et ses seules relations sexuelles sont avec ce même homme. Il n'y a pas vraiment d'évolution en ce qui concerne son identité sexuelle, car elle est hétéronormative. Aya représente les normes sociétales en ce qui concerne le mariage. Ces normes ont tendance à démontrer qu'une femme doit absolument se marier avec un homme pour devenir une femme accomplie. C'est pourquoi il n'y a pas d'évolution représentée par ce personnage considérant l'orientation sexuelle de cette dernière. Elle se conforme à l'institution du mariage. Donc, nous pouvons constater que ces deux personnages n'offrent pas de diversité sexuelle.

Par ailleurs, bien qu'Aya ne remette pas en question l'institution du mariage, qui a tendance à enfermer les femmes dans un rôle de soumission<sup>138</sup>, elle n'agit pas en femme soumise. Elle trace son propre chemin et elle agit selon ses propres désirs. Elle ne se laisse jamais dicter une ligne de conduite par son mari et jamais ce dernier ne l'oblige à faire quoi que ce soit contre son gré. Elle est libre d'agir à sa manière. Elle n'est pas une femme au foyer et même lorsqu'elle était jeune, elle n'agissait pas par soumission. À quelques reprises dans le jeu, Bayek fait référence à leur jeunesse et il la décrivait comme une jeune fille vive et fouguese. C'est pourquoi il y a une évolution chez ce personnage par rapport à l'institution du mariage telle que décrite par Guillaumin. Les concepteurs de la série ont choisi de dépeindre une femme qui vit l'un des plus grands drames qu'une mère puisse vivre, mais de manière à mettre de l'avant son caractère fort et insoumis. Ainsi, le personnage d'Aya illustre l'évolution

---

<sup>138</sup> Guillaumin (1979), *Op. cit.*

de la représentation des personnages féminins dans *Assassin's Creed*, mais elle démontre, aussi, qu'il y a encore de la place pour l'amélioration.

### 3.2. Orientalisme et exotisme

L'évolution entre Claudia et Aya est également rendue possible par le fait que les concepteurs d'*Assassin's Creed* ont choisi de mettre en scène des époques précises de l'histoire du monde et de respecter le plus fidèlement possible la réalité de ces périodes. Ce faisant, l'équipe d'*Assassin's Creed* a consulté des historiens, des anthropologues et experts des sociétés dont il est question dans les jeux. De cette manière, ils se sensibilisent aux réalités du passé et nous font réfléchir sur l'évolution des sociétés. Cependant, il faut tenir compte des stéréotypes qui ont tendance à obstruer la vision des Occidentaux sur les autres cultures. Nous porterons une attention particulière aux effets que cela peut avoir sur la représentation des personnages féminins.

#### 3.2.1. Orientalisme et regard féministe

Bien que les travaux de Saïd ne traitent pas directement de la condition des femmes, ils sont tout de même pertinents pour cette recherche, car Laura Nader les utilise pour démontrer comment les femmes sont définies comme une classe subordonnée autant dans le monde oriental que dans le monde occidental. Depuis les débuts de la colonisation, l'Orient est victime des critères occidentaux de la modernité, lesquels lui étaient imposés de l'extérieur.<sup>139</sup> Pour l'Occident, les femmes seraient libérées de la domination d'hommes gouvernés par des valeurs patriarcales traditionnelles grâce au développement économique, l'extension des systèmes d'éducation occidentaux, la modernisation de la force de travail et le renforcement de l'individualisme. En contrepartie, les femmes vivant dans le monde islamique seraient toujours prisonnières des valeurs traditionnelles patriarcales de contrôle. Par contre, l'Occident joue un rôle important dans la construction et le maintien des

---

<sup>139</sup> Laura Nader, *Op.cit.*, p. 18.

paradigmes islamiques de genre.<sup>140</sup> C'est par un contraste culturel avec l'Occident que ces paradigmes sont légitimés. Beaucoup de femmes égyptiennes et dans d'autres pays musulmans sont persuadées que les femmes occidentales ne sont pas respectées en tant que classe, car des millions de dollars sont versés dans l'industrie pornographique où les femmes sont dépeintes comme des objets sexuels, selon elles.<sup>141</sup> Les taux d'inceste et de viol font continuellement souligner aux femmes musulmanes que les femmes occidentales font elles aussi l'objet d'un grand manque de respect. Les femmes musulmanes peuvent donc avoir le sentiment que l'Occident cherche à leur imposer des valeurs qui ne représentent pas nécessairement un attrait. Ce qui est intéressant, c'est qu'il se produit le même phénomène en Occident. Les médias américains, entre autres, sont très critiques des sociétés islamiques et particulièrement de la manière dont les femmes sont traitées.<sup>142</sup>

Les stéréotypes à propos des femmes musulmanes consistent, la plupart du temps, à présenter celles-ci comme étant opprimées et pitoyables. Elles sont prisonnières de leur situation maritale dite violente ou encore sous le joug de pères contrôlants et autoritaires. De plus, en Occident, le port du voile est souvent perçu comme un symbole de soumission. Il est aussi question de dénoncer la polygamie, souvent vue comme étant un renforcement psychologique et matériel de la soumission des femmes.<sup>143</sup> Donc, cette dichotomie démontre qu'il y a un dialogue de sourds entre l'Occident et l'Orient. En conséquence, les femmes sont victimes de stéréotypes qui ne sont pas dépourvus d'implications politiques. En effet, ces stéréotypes contribuent au maintien d'une division entre les femmes qui pourraient au contraire décider de faire front commun pour la promotion de leurs droits. Cela démontre qu'autant en Occident qu'en Orient, il est possible de mesurer l'évolution et la perpétuation de la subordination des femmes par des systèmes de contrôle

---

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 19.

<sup>141</sup> *Ibid.*

<sup>142</sup> *Ibid.*

<sup>143</sup> *Ibid.*

patriarcaux.<sup>144</sup> La représentation des femmes dans les jeux vidéo que nous avons choisis démontre la pertinence du concept d'orientalisme, car Ubisoft est une compagnie occidentale qui tente de recréer des moments de l'histoire en Orient. En choisissant la période de l'Égypte ancienne, les créateurs du jeu ont voulu inclure des protagonistes non blancs dans les récits, dont une femme tenant un rôle important. Ceci peut être vu comme une évolution des mentalités et un désir d'acceptation de l'autre.

Étudier les personnages de Claudia et d'Aya à la lumière de l'orientalisme de Saïd révèle toutefois que les jeux *Assassin's Creed* ne sont pas exempts des stéréotypes liés à la vision orientaliste présente en Occident. Cette vision est notamment perceptible dans le jeu *Origins*. Bien que Bayek et Aya, nommés protecteurs du royaume par Cléopâtre, réussissent à s'émanciper de l'autorité des dirigeants à la fin du jeu, pendant une grande partie de l'histoire, ils doivent obéir à Cléopâtre et ensuite à César, un homme blanc. Cet exemple nous ramène à ce que Saïd écrit sur l'enfermement de l'Orient par l'Occident. En effet, le contrôle de ces deux personnages est passé des mains d'une femme à celle d'un homme. Ainsi, l'Occident arrive à dominer l'Orient, car ses protecteurs doivent obéir à César. Par contre, les concepteurs ont réussi à dépasser les stéréotypes véhiculés par l'Occident sur les femmes arabes. Par exemple, Aya est une femme égyptienne qui n'est pas soumise à son mari, elle n'est pas une mère de famille opprimée ou encore le bouc émissaire d'une religion dite extrémiste. Ainsi, Ubisoft ouvre la porte à des représentations féminines différentes des stéréotypes auxquels l'Occident est habitué

### 3.2.2. Aya, un exemple d'exotisme ou d'émancipation

L'exotisme est un aspect important à aborder lorsqu'il est question de représenter des femmes de couleur. En effet, la vision occidentale des autres cultures est parfois altérée par des stéréotypes raciaux se rapportant à l'exotisme. L'exotisme

---

<sup>144</sup> *Ibid.* p. 20.



est un phénomène culturel qui explique un intérêt condescendant porté à des étrangers. En fait, l'exotisme est un discours, un ensemble de valeurs et de représentations à propos d'un objet, une personne ou un endroit.<sup>145</sup> Le sens du terme exotisme a une ambiguïté, car il est à la fois le propre d'un objet (on parle de vases exotiques) et il est un sujet pouvant être l'idée principale d'un roman (comme le roman de G. Flaubert, *Salammbô*).<sup>146</sup> Cependant, pour les écrivains et les journalistes, il n'est jamais question de justifier les raisons pour utiliser ce terme. La nécessité de situer un discours symboliquement et matériellement provient des géographes postmodernistes. Lorsque nous produisons un discours anonyme et que l'on ne situe pas, porte la marque de la neutralité, qui s'avère être celle du discours dominant, celui des hommes blancs.<sup>147</sup> Donc, ce point de vue provient uniquement de l'Occident. Ainsi, nous pouvons faire un lien entre l'exotisme et l'orientalisme de Saïd qui traite du discours dominant de l'Occident sur l'Orient. L'exotisme est un effet du discours occidental.

Dans les jeux vidéo, il est possible d'observer le discours dominant de l'Occident et d'étudier ses effets sur la société. Dans le jeu *Far Cry 3*, Jason Brody, un jeune homme blanc américain et ses amis partent en voyage à Bangkok. Lors d'une excursion, ils se font kidnapper par des pirates non blancs. Pendant ce périple, Jason rencontrera la guerrière tribale Citra. Sous la direction de la joueuse, Jason sera confronté à une multitude de stéréotypes raciaux à propos de cultures tribales et des femmes de couleur.<sup>148</sup> Citra a pour rôle de convaincre la joueuse de tuer les amis du personnage principal. Elle tente de le faire en promettant des faveurs sexuelles à Jason. Cependant, si la joueuse accepte les avances de Citra, celle-ci n'hésitera pas à tuer Jason, car son but était seulement de porter son enfant qui deviendra le futur

---

<sup>145</sup> Jean-François Staszak (2008), « Qu'est-ce que l'exotisme », *Le Globe. Revue genevoise de géographie*, tome 148, P. 8

<sup>146</sup> *Ibid.* p. 9.

<sup>147</sup> *Ibid.*

<sup>148</sup> Anita Sarkeesian (31 janvier 2017), Not Your Exotic Fantasy – Tropes vs. Women in Video Games [video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=K2hYdBxxTTM>.

leader de la tribu. Anita Sarkeesian démontre que le corps des femmes de couleur est souvent utilisé dans les jeux vidéo comme une motivation ou une récompense pour les joueurs masculins.<sup>149</sup> De plus, si nous nous attardons à la représentation du corps de Citra, nous pouvons constater qu'elle arbore des tatouages tribaux représentant des pouvoirs magiques et qu'elle pratique une forme de mysticisme tribal. De tels stéréotypes sexistes et racistes s'entrecroisent ainsi pour conférer à Citra l'identité d'une femme primitive, mystique, sauvage et sexualisée.

Cette tendance à stéréotyper les femmes racisées est grandement influencée par l'exotification, un principe voulant qu'un groupe n'hésite pas à voir un autre groupe comme intrinsèquement différent, séduisant et étrange. À ce propos, Anita Sarkessain cite l'exemple de certains hommes blancs qui considèrent les femmes asiatiques comme étant plus obéissantes ou soumises que les femmes des autres cultures.<sup>150</sup> Ces femmes sont ainsi exotifiées et leur race est faussement décrite comme le facteur déterminant de leur caractère et de leur personnalité.<sup>151</sup> Malheureusement, cette tendance s'est répercutée dans une grande partie des jeux vidéo où des femmes de diverses cultures sont visibles à l'écran. Par exemple, Sheva Alomar, de *Resident Evil 5*, change totalement d'accoutrement à la fin du jeu. Elle porte un mini bikini léopard et des dessins tribaux décorent son corps et son visage, ce qui aurait pour but de faire référence à ses origines africaines. Cette tendance est aussi présente dans le jeu *Hyrule Warriors*, où Ganondorf chasse la lumière de l'âme de la sorcière qui devait protéger la Triforce et scinde alors ladite sorcière en deux. La première partie se nomme Lana et elle est une jeune femme blanche vertueuse tandis que la deuxième est la diabolique Cia à la peau foncée et qui jette des sorts de magie noire. De plus, elle porte une tenue sexualisée et son corps est orné de dessins rappelant les peintures corporelles tribales.<sup>152</sup> Cette différence entre ces deux

---

<sup>149</sup> *Ibid.*

<sup>150</sup> *Ibid.*

<sup>151</sup> *Ibid.*

<sup>152</sup> *Ibid.*

personnages est problématique, car elle démontre que les femmes blanches sont plus vertueuses que les femmes à la peau foncée. Cette dichotomie est souvent perceptible dans la série *Zelda*, car Link et Zelda, les deux principaux protagonistes nobles et vertueux du jeu, ont la peau pâle tandis que le méchant de la série, Ganondorf, a la peau bien plus foncée.<sup>153</sup> Cela démontre que l'exotification des personnages féminins est répandue dans les jeux vidéo et qu'elle est négative pour les cultures visées par les scénarios, car elle n'aide pas les joueuses à nuancer leurs perceptions des femmes racisées. Les femmes asiatiques, celles à la peau foncée et toutes les autres ne sont pas uniquement des symboles de sauvagerie, de soumissions ou encore des objets sexuels.

Ce type de stéréotype représenté à maintes reprises a des effets négatifs sur la perception que nous pouvons avoir des autres. Les pouvoirs mystiques, les vêtements en lambeaux, étroits et faits de peaux d'animaux, les peintures corporelles et la sexualisation racialisée sont des raccourcis pour insister sur le caractère exotique des femmes de couleur. C'est pourquoi le personnage d'Aya est important pour démontrer l'évolution de la représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo. Étant donné qu'Aya est une femme provenant du « monde arabe », il est important de discuter des stéréotypes se rapportant aux femmes de cette culture. Dans la culture populaire, les femmes arabes sont très souvent représentées en étant des danseuses du ventre. Ces femmes sont représentées en portant des foulards colorés, des bijoux brillants et du maquillage charbonneux. Dans la culture populaire, elle danse pour le plaisir des hommes.<sup>154</sup> De plus, les femmes arabes sont souvent représentées, dans les films où l'action se situe au Moyen-Orient, à l'arrière-plan portant une burqa noire et restant dans l'ombre pour tenter de passer inaperçu.<sup>155</sup> Sinon, elles peuvent être des terroristes. Dans les films américains, les Arabes sont

---

<sup>153</sup> *Ibid.*

<sup>154</sup> Jack G. Shaheen (2006), *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People* [video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=Q2EEL3uFvPc>.

<sup>155</sup> *Ibid.*

souvent dépeints comme étant les méchants à qui on ne peut pas se fier.<sup>156</sup> Cette tendance provient de l'islamophobie. L'islamophobie est la peur ou la crainte de l'islam ou encore l'hostilité envers l'islam et les musulmans. Les événements du 11 septembre 2001 ont accentué l'islamophobie aux États-Unis et ont influencé la perception que la société a du Moyen-Orient.

Dans les jeux vidéo, les Arabes sont pratiquement absents. Essentiellement produits au Japon et aux États-Unis, les jeux vidéo ont longtemps perpétué des images stéréotypées du monde arabe. Pendant longtemps, les jeux vidéo se sont contentés de représenter le Moyen-Orient selon une imagerie orientaliste et exotique. *The Magic of Scheherazade*, *Arabian Nights* et *Beyond Oasis* sont des jeux caractérisés par des motifs récurrents tels que le turban, les chameaux, les danseuses du ventre, les califes et les Bédouins.<sup>157</sup> Ainsi, nous pouvons remarquer que l'Occident recrée la société islamique comme étant une entité exotique et intemporelle. De plus, des jeux vidéo plus récents tels que *Conflict : Global Terror* et *Call of Duty : Modern Warfare* empire la situation, car, dans ces jeux, l'ennemi à abattre provient du Moyen-Orient. Cela démontre un étrange paradoxe parce que ces superproductions ont porté une attention particulière aux détails techniques et graphiques des armes, mais ils ne se sont pas donné la peine de contextualiser le conflit et les enjeux géopolitiques.<sup>158</sup> C'est pourquoi analyser l'identité d'Aya est important pour cette recherche, car ce personnage n'est pas diabolisé ou sexualisé selon les stéréotypes représentés par la majorité des personnages féminins arabes. Bien qu'Aya soit une femme égyptienne, elle n'est jamais soumise à son mari ni à personne d'autre. Cependant, la joueuse peut constater qu'elle est égyptienne par ses vêtements qui se rapprochent tout de même grandement de ceux des assassins plus modernes. Son maquillage de charbon autour de ses yeux est un indicateur qui amène

---

<sup>156</sup> *Ibid.*

<sup>157</sup> Vit Sislet (2008), « Digital Arabs: Representation in Video Games », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, n°2, p. 204-205.

<sup>158</sup> *Ibid.* p. 211.

la joueuse à prendre conscience des origines du personnage, mais pas de façon aussi caricaturale que c'est le cas d'autres personnages que nous avons décrits plus haut. De plus, elle n'est pas sexualisée comme une danseuse du ventre, on ne le voit jamais sans des vêtements et ils n'ont aucun lien avec les foulards colorés de ces danseuses. Aussi, elle n'est pas diabolisée en accomplissant des actes terroristes même si elle fait partie de la résistance contre Ptolémée.

Par ailleurs, la fougue avec laquelle Aya fait l'amour à son mari pourrait témoigner d'une volonté des créateurs de reproduire l'idée que les femmes de couleur se laissent gagner par des pulsions qui relèvent de la sauvagerie. Par contre, ce côté du tempérament d'Aya n'est pas seulement visible lors des moments intimes avec son mari. Il fait partie de son identité de femme libre et aventureuse qui assume, qui elle est, et d'où elle vient. Ainsi, Aya n'est pas totalement représentée à l'aide de stéréotypes racistes. Nous pouvons constater que les concepteurs ont créé un personnage plus complexe sur le plan identitaire que le voudrait la vision orientaliste décrite par Saïd.

Aya n'est pas le seul personnage faisant partie de cette mouvance émancipatrice des femmes de couleur dans les jeux vidéo. Alex Vance, du jeu *Half-Life 2 :Episode 1 and 2* (parus en 2006 et 2007), est une jeune femme de couleur non sexualisée qui joue un rôle important dans le jeu, mais l'histoire ne met pas l'accent sur les stéréotypes habituels. Nilin, dans *Remember Me* (paru en 2013), est un personnage biracial qui est sexualisé, mais sa sexualité n'est pas décrite de manière stéréotypée, exotique ou raciste. Enfin, le jeu *Never Alone* (paru en 2014) est un bon exemple pour démontrer l'évolution des personnages féminins de couleur, car il met en scène une jeune fille nommée Nuna qui est membre de la communauté Inupiat d'Alaska. Dans ce jeu, les traditions folkloriques sont mises en valeur et bien respectées. Ces exemples démontrent qu'il y a bel et bien une évolution dans le monde des jeux vidéo. L'industrie prend de plus en plus en compte les critiques et les

remarques produites par les communautés de joueuses ainsi que le désir des personnes de couleurs d'être mieux représentées dans la culture populaire.

### 3.2.3. Identité et racisme

Pour terminer ce chapitre, nous jugeons utile de revenir aux travaux de Stuart Hall, qui soutient que le racisme est une idéologie profondément naturalisée. En d'autres mots, elle fait partie de notre société, car elle est ancrée dans nos mœurs depuis des générations. Une idéologie précède les individus et fait partie de ce qui forme et conditionne la société dans laquelle nous naissons.<sup>159</sup> Les idéologies nous permettent de donner un sens aux relations sociales. Transformer une idéologie n'est donc pas simple, puisque cela doit se faire collectivement, par un processus qui ne peut être individuel.<sup>160</sup> Stuart Hall démontre que la culture populaire regorge d'images et de figures racistes. En effet, ces images connotent l'existence des gens racisés à l'aide des stéréotypes qui s'avèrent être faux. Il y a d'innombrables stéréotypes négatifs se rapportant aux personnes de couleurs. Hall en dénote quelques-uns en étudiant la culture populaire. Il souligne que ces gens sont victimes de stéréotypes récurrents et ancrés dans la société parce qu'ils sont dénaturés selon une perspective qui ne les comprend pas. Il nous donne l'exemple des indigènes sauvages et intrépides apparaissant dans les films *westerns*, où leur apparition est toujours accompagnée de musique de tambours nocturnes effrayants, symbole de rites et de cultes primitifs. Le cannibalisme est également mis en scène dans ces films, pour laisser entendre que les indigènes souhaitent tuer et dévorer les « pauvres » aventuriers blancs.<sup>161</sup>

Cette idéologie a, également, influencé les jeux vidéo. Nous retrouvons une majorité de personnages masculins blancs et occidentaux dans ces jeux et très peu de gens de divers couleurs, cultures, genres et ethnies. En moyenne, 80% des

---

<sup>159</sup> Hall et al., *Op. cit.*, p. 260.

<sup>160</sup> *Ibid.*

<sup>161</sup> *Ibid.* p. 263.

personnages dans les jeux vidéo sont des hommes ou des femmes blanches.<sup>162</sup> De plus, lorsqu'il est question de personnages de différentes cultures, ils sont représentés à partir de stéréotypes négatifs qui ne permettent pas à ces personnes de se reconnaître. Pourrions-nous transformer ou réduire l'importance de cette idéologie raciste? Hall affirme que ce n'est pas facile, mais nous pouvons tout de même observer une amélioration dans les jeux vidéo au cours des dernières années.

En observant l'évolution entre le personnage de Claudia et celui d'Aya, cette amélioration nous semble relativement évidente. En effet, Claudia est une jeune femme blanche qui correspond aux critères de beauté occidentale, mais Aya est une jeune égyptienne qui remet certains de ces principes en question. L'identité de Claudia est ce à quoi les joueuses s'attendent d'un personnage secondaire féminin. C'est une jeune femme utile, mais pas indispensable. Elle tient tête à l'autorité masculine, mais pas assez pour agir totalement par elle-même et l'évolution qu'elle vit, dans les jeux où elle apparaît est de moindres intérêts, car elle est invisibilisée par l'histoire de son frère. Cependant, l'identité d'Aya remet en question ces principes de représentation, car elle n'est pas construite selon des critères occidentaux qui perpétuent la subordination des femmes et encore moins selon la vision orientaliste décrite par Saïd.

---

<sup>162</sup> Williams et als, *Op. cit.*, p. 825.

## CONCLUSION

Ce mémoire visait à étudier l'évolution des personnages féminins dans la série de jeux vidéo à succès *Assassin's Creed*. Nous avons soutenu que deux personnages féminins de la série, Claudia et Aya, sont utiles pour illustrer l'évolution de la représentation des femmes dans ces jeux. Pour illustrer notre propos, nous nous sommes concentrés sur trois thèmes : l'apparence, les rôles et l'identité de ces personnages.

Dans le premier chapitre, nous avons comparé les apparences physiques de nos deux personnages à l'aide des écrits de théoriciennes féministes et des vidéos d'Anita Sarkeesian. Nous avons conclu que le personnage de Claudia est construit selon les principes d'immobilisation et de division sexuelle tels que déterminés par Guillaumin. En effet, Claudia est restreinte dans son espace et ses actions. Son emploi du temps est contrôlé et doit être approuvé par des hommes et elle est tenue loin des confrontations physiques même si elle fait la démonstration de ses talents de combattante à quelques reprises dans le jeu. Elle s'apparente au stéréotype de la demoiselle en détresse, car elle est victimisée et objectifiée. Cependant, elle lutte parfois contre sa condition en s'imposant à quelques reprises dans les projets de son frère. Physiquement, elle ne déroge pas beaucoup de l'idéal de beauté masculin. Bien que ses vêtements ne sont plus les mêmes lorsqu'elle devient un assassin ce changement n'est pas une amélioration notable de sa condition. Par ailleurs, le personnage d'Aya dépasse les normes sociétales habituelles. Ce personnage est différent des autres, car Aya est bien plus présente que Claudia dans les scénarios du jeu et elle possède des origines différentes des traits culturels et identitaires occidentaux. Elle n'est pas limitée dans le temps, l'espace et elle est toujours prête pour la confrontation. Elle fait partie de la troisième vague des personnages féminins qui tendent à valoriser la différence. Par ses origines égyptiennes, Aya représente un



modèle de beauté différent de celui auquel les hommes blancs sont habitués. Physiquement, ses vêtements et sa taille sont semblables à ceux de son mari ce qui tend à mettre l'accent sur l'idée que les hommes et les femmes se ressemblent plus que ce qui est représenté dans la culture populaire. Par contre, le principe du *Male Gaze* peut s'appliquer au personnage d'Aya. En effet, Aya est sexualisée par son déhanchement qui sert à attirer le regard des hommes. Elle représente toutefois une évolution dans la mesure où son apparence repose sur une convergence de traits raciaux et sexuels qui rompt avec le modèle féminin auquel l'industrie du jeu vidéo nous a habitués.

Dans le deuxième chapitre, nous nous sommes concentrés sur les rôles joués par les personnages de Claudia et Aya dans *Assassin's Creed*. Dans le cas de Claudia, il est clair que son rôle dans l'histoire est déterminé par les hommes. Les hommes ont le pouvoir sur son temps et elle a une charge mentale supplémentaire comme c'est habituellement le cas des femmes au foyer. Nous pouvons remarquer les effets de ce stéréotype en observant ce personnage, car son autonomie est restreinte continuellement. Bien qu'elle devienne la tenancière d'un bordel à la solde de son frère et des assassins, elle reste ce qu'Anita Sarkeesian nomme un protagoniste non jouable et non essentiel. En effet, son rôle n'est pas primordial dans l'histoire et cela nous est démontré par son invisibilité lors de moments importants. Donc, Claudia illustre les règles généralement imposées aux personnages féminins secondaires. Par contre, le personnage d'Aya possède un rôle bien plus important. Elle remet en question le stéréotype de la mère au foyer, car bien qu'elle soit mariée et qu'elle est eu un enfant, elle n'est jamais traitée comme étant infériorisée par son mari et ils s'entraident dans leur quête mutuelle. Dans son rôle, Aya est une acolyte sérieuse et proactive qui devient le personnage principal de l'histoire au fil du jeu. En plus, Aya remet en cause les croyances essentialistes se rapportant à ce que devrait être une femme. Ces fausses croyances sont remises en question par Aya, car elle est capable de violence, ce qui contrevient à la vision binaire des genres voulant que ce type

d'action doive seulement être l'apanage des hommes. De plus, bien que la maternité fût importante pour elle, cette condition a une influence positive sur Aya, car elle est capable de s'émanciper de sa douleur de la perte de son enfant pour se consacrer à quelque chose de plus grand. C'est pourquoi, par son rôle, Aya illustre qu'il y a une évolution des personnages féminins dans *Assassin's Creed*, particulièrement si nous la comparons à Claudia, qui est prisonnière de l'ombre de son frère.

Dans le troisième et dernier chapitre, nous nous sommes intéressés à l'identité de nos deux personnages. D'une part, l'identité de Claudia est construite selon les critères auxquels les joueuses sont habituées. Elle est une femme blanche hétérosexuelle dont les comportements sont une copie de ceux de son frère. En étant constamment dans l'ombre de celui-ci, Claudia ne peut développer une identité qui lui est propre. D'autre part, Aya démontre le contraire : elle est volontaire et indépendante des agissements de son mari et son identité n'est pas construite en fonction de celle de son mari, le personnage principal au début de l'histoire. Par contre, l'évolution que nous observons n'est pas toujours marquée, car les deux personnages permettent de conclure que la série *Assassin's Creed* reste profondément attachée au cadre hétéronormatif déjà bien présent dans la culture populaire. Les deux personnages sont des femmes intéressées uniquement par des hommes. Par contre, Aya démontre une diversité corporelle, car elle n'est pas blanche, ce qui contrevient à l'idéal de beauté attendu par les joueuses. Enfin, nous avons porté une attention supplémentaire à Aya pour repérer la présence dans *Assassin's Creed* de stéréotypes raciaux comme l'exotification. Ici, nous avons démontré que l'idéologie raciste entourant l'orientalisme tel que décrit par Saïd est ancrée dans nos comportements. Or, le fait qu'Aya ne soit pas stéréotypée à outrance selon ce principe démontre qu'il y a une certaine évolution des mentalités dans les jeux vidéo, évolution qui pourrait se poursuivre au cours des prochaines années.

D'ailleurs, pour une recherche future, il serait pertinent de s'intéresser à la suite d'*Origins*, soit *Assassin's Creed : Odyssey*, car il offre le choix à la joueuse de

jouer l'entièreté du jeu avec un personnage féminin (ou masculin). Ce choix est le seul que la joueuse doit faire qui n'influencera pas la tournure de son aventure. Tout au long du jeu, il a la possibilité de faire d'autres choix qui auront des effets sur la suite de l'histoire. Une grande partie de ces choix auront un impact sur l'identité du personnage principal et c'est ce qui différencie ce jeu du reste de la saga. Il faut se rappeler que les concepteurs d'Ubisoft avaient déjà souligné en entrevue qu'il était difficile de créer des personnages féminins, car cela demande le double de travail et ils sont difficiles à animer. Bien que ces faits aient été contestés par des professionnels de l'industrie, il n'en demeure pas moins que les femmes n'étaient pas très présentes dans cette série. Cependant, le studio Ubisoft c'est largement repris en offrant la possibilité aux joueuses d'incarner une femme dans *Assassin's Creed Odyssey*. C'est pourquoi ce jeu serait pertinent à étudier, pour la suite, de cette étude, car il offre des possibilités encore jamais explorées dans ce type de jeu. Cassandra est un personnage dont la joueuse peut créer l'identité au fil des missions et elle possède le rôle principal du jeu si la joueuse la choisit. Sinon, elle est tout de même présente dans le scénario, mais son rôle est différent. Bien qu'elle soit une femme blanche, Cassandra n'est pas physiquement construite pour plaire aux hommes selon les critères de beauté hétéronormatifs. Au contraire, tout au long du jeu, la joueuse a la possibilité d'avoir des relations sexuelles avec différents personnages rencontrés, autant masculins que féminins. Ainsi, nous pourrions commencer à penser que l'industrie du jeu vidéo est en train d'évoluer et permettre une meilleure représentation des personnages féminins. Cela serait grandement bénéfique pour les joueuses qui auraient des modèles plus représentatifs et inclusifs.

Malgré cette démonstration de l'évolution des personnages féminins dans les jeux vidéo, il y a encore un énorme travail à accomplir pour que les femmes soient représentées à leur juste valeur dans ce média. Plusieurs femmes travaillent et militent pour faire avancer cette cause. Il est difficile, pour ces dernières, de changer les mentalités. Le monde du jeu vidéo est très attaché aux anciennes conventions, ce qui

rend la tâche difficile. Cependant, il y a de plus en plus d'offres pour les femmes dans ce domaine et elles sont encouragées par des studios à considérer une carrière dans ce milieu. C'est pourquoi cette recherche s'inscrit à cheval entre les études féministes et les *Games Studies*. Nous avons tenté de provoquer des discussions afin de rendre ce média plus inclusif, respectueux et diversifié. Il est important de retenir que le but de cette recherche est de démontrer l'évolution des représentations féminines dans les jeux vidéo et qu'il y a encore place à des améliorations dans tous les domaines se rapportant à cette industrie. En effet, en prenant conscience des critiques développées dans cette recherche, les gens peuvent comprendre les effets négatifs et pervers des représentations féminines, mais, aussi l'évolution et les aspects encore inexplorés que des représentations féminines plus positives peuvent amener. Cette recherche a de l'importance, car elle souligne l'apport positif que les femmes peuvent avoir sur cet univers fantastique qu'est celui des jeux vidéo.

## BIBLIOGRAPHIE

- Arsenault, D. (2006) « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo » Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 150p.
- Attwood, F. (2007) « Sluts and Riot Grrrls: Female Identity and Sexual Agency », *Journal of Gender Studies*, vol. 16, no. 3, p. 233-247.
- Audureau, W. (15 septembre 2014). « Derrière le #GamerGate, une nébuleuse antiféministe ». *Le Monde*. Récupéré de [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeministe\\_4485191\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html).
- Baril, A. (2007). « De la construction du genre à la construction du « sexe » : les thèses féministes postmoderne dans l'œuvre de Judith Butler », *Recherches féministes*, vol. 20, n°2, p. 61-90.
- Barnabé, F. (2012) *Narration et jeux vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège : Culture contemporaine, 206 p.
- Beavis, C. et Charles, C. (2005) « Challenging Notions of Gendered Game Play: Teenagers playing *The Sims* », *Discourse: studies in the cultural politics of education*, vol. 26, no. 3, p. 355-367.
- Bereni, L. et al. (2008) «Chapitre 3 : Genre et socialisation ». In *Introduction aux gender studies*. Bruxelles : Éditions de Boeck, p. 75-107.
- Bielby, D. et Bielby, T. W. (1996) « Women and Man in Film: Gender Inequality Among Writers in a Culture Industry », *Gender and Society*, vol. 10, no. 3, p. 248-270.
- Blais, M. Fortin-Pellerin, L. Lampron, È. Et Pagé, G. (2007), « Pour éviter de se noyer dans la (troisième) vague : réflexions sur l'histoire et l'actualité du féminisme radical », *Recherches féministes*, vol. 20, n°2, p. 141-162.
- Bogost, Ian. (2009) « Videogames and Ideological Frames », *Popular Communication*, Vol. 4, no. 3, p. 165-183.
- Bogost, Ian. (2006), *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge: The MIT Press, 264 p.
- Bogost, Ian. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA: MIT Press. 464p.

- Boyle, K. (2005), *Media and Violence : Gendering the Debates*, London, Thousand Oaks and New Delhi, Sage publication, 256 p.
- Butler, J.
- 2000 « Les genres en athlétisme : hyperbole ou dépassement de la dualité sexuelle? », *Cahier des genres*, vol. 29 (2000), p. 21-35.
- 2001 « Imitation et insubordination du genre », dans Gayle S. Rubin et Judith Butler, *Marché au sexe*, Paris :Epel, 2001, p. 143-165.
- 2006 *Trouble dans le genre: Le féminisme et a subversion de l'Identité*. Coll. « Sciences humaines et sociales », Paris : La Découverte (2006), 285p.
- 2009 *ces corps qui comptent : De la matérialité et des limites discursives du « sexe »*, Éditions Amsterdam (2009), 250p.
- 2014 *Défaire le genre*, Traduit de l'anglais par M. Cervulle, Parise, Éditions Amsterdam, 2014, p. 392p.
- Cassell, J. et Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*, Editions MIT Press. 360p.
- Danuta, W. S. et Harrison, L. (2014) « Not Ready to Make Nice: Aberrant mothers in contemporary culture », *Feminist Media Studies*, vol. 14, no. 1, p. 38-55.
- Dickerman, C. Christensen, J. et Beatriz, K. S. (2008) « Big Breast and Bad Guys : Depictions of Gender and Race in Video Games », *Journal of Creativity in Mental Health*, vol. 3, no. 1, p. 20-29.
- Dietz, L. T. (1998) « An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior », *Sex Roles*, vol. 38, no 5/6, p. 425-442.
- Dittmer, J. (2010) *Popular culture, Geopolitics & Identity*, Lanham : Rowman & Littlefield, 204 p.
- Dittmer, J. (2010) « Immersive virtual worlds in university-level human geography courses », *International Research in Geographical and Environmental Education*, vol. 19, no. 2, p. 139-154.
- Eclipsia (27 mars 2015). Top 10 – Les héroïnes les plus emblématiques. Dans *Eclipsia*. Récupéré de <https://www.eclipsia.com/fr/top-10/actualites/top-10-les-heroines-les-plus-emblematices-6692>.
- Elisabeth Lebovici, « Faire corps avec Judith Butler », *Critique d'art*, vol. 34, 578p.

- Foucault, M. (1969), *L'archéologie du savoir*, Paris, Éditions Gallimard, 294p.
- Ewa R. P. (2014) « Roles of female video game characters and their impact on gender representation ». Mémoire de maîtrise, Uppsala, Uppsala University, 78 p.
- Galloway, R. A. (2004) « Social realism in gaming », *Game Studies*, vol. 4, no. 1, 12 p.
- Genvo, S. (2011) « Jeux Vidéo », *Communications*, vol. 1, no. 88, p. 93-101.
- Guillaumin, C.  
 1978 « Pratiques du pouvoir et idée de Nature. (I) L'appropriation des femmes », *Questions féministes*, n°2 (1978), p.5-30.  
 1979 « Question de différence », *Questions Féministes*, n°6 (1979), p. 3-21.  
 1992 « Le corps construit », chap. in Colette Guillaumin, *Sexe, race et pratique du pouvoir : l'idée de nature*, Paris : Côté Femmes (1992), p. 117-142.
- Hall, S. (2007). « Le blanc de leurs yeux: ideologies racistes et medias », dans *Identités et cultures. Politiques des cultural studies* (p. 259-264). Éditions Maxime Cervulle, trad. Christophe Jaquet. Paris : Amsterdam.
- Hall, S. CCCS. Albaret, M. et Gamberini, M. (1994). « codage décodage », *Réseaux*, vol. 12, n°68. p. 27-39.
- Kafai, Y.B. Heeter, C. Denner, J. et Sun, J.Y. (2008). *From Barbie and Mortal Kombat: New Perspective on Gender and Gaming*. Éditions MIT Press, 398 p.
- Kennedy, H. W. (2002). « Lara Croft : Feminist Icon or Cyberbimbo : On the Limits of Textual Analysis », *Games Studies*, vol. 2, n°2. Recupéré de <http://gamesstudies.org/0202/kennedy/>.
- Klastrup. L. (2003). « Apoetics of Virtual Worlds », in *Proceedings of Digital Arts and Culture*, Melbourne, Melbourne DAC, p, 100-109.
- Kondrat, X. (2015) « Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? », *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, vol. 6, no. 1, p. 171-193.
- Lignon, F. (2015) *Genre et jeux video*, coll. « Le temps du genre ». Toulouse : Presses universitaires du midi, 2015, 268 p.

- Maillé, C. (2012) « Féminisme, genre et sexe au XXI<sup>e</sup> siècle : nouveaux habits, vieux débat? ». In *Cerveau, hormones et sexe : Des différences en question*, sous la dir. De Louise Cossette, p. 85-110. Montréal : Remue-ménage.
- Marx, K. (1982), *Philosophie*, Paris, Éditions Gallimard, 720p.
- Mercier, É. (2016) « Pornographie, nouveaux medias et intimité normative dans les discours sur l'hypersexualisation des jeunes », *Canadian Journal of Communication*, vol. 41, p. 305-322
- Mulvey, L. (1999) « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Film Theory and Criticism: Introduction Readings*. Éditions Leo Braudy and Marshall Cohen. New-York:Oxford UP; 833-844.
- Murray, S. (2017) « The Poetics of Form and the Politics of Identity », *Kinephanos, Spécial Issue: Gender Issues in Video Games*, p. 77-102.
- Nader, L. (2005) « Orientalisme, occidentalisme et contrôle des femmes », *Nouvelles questions féministes*, vol. 25, n°1, p. 12-24.
- Narcisse, E. (2012). « Assassin's Creed III: Liberation : The Kotaku Review », *Kotaku.com*. Récupéré de <https://kotaku.com/5957502/assassins-creed-iii-liberation-the-kotaku-review>.
- Perrot, M. (1998) « Public, privé et rapport de sexes ». Chap. in *Les femmes ou les silences de l'histoire*, p. 383-391. Paris : Flammarion.
- Politt, K. (7 avril 1991). Hers; The Smurfette Principle. *New-York Times Magazine*. Récupéré de <https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.htm>.
- Power, M. (2007) « Digitized Virtuosity: Video War Games and Post-9/11 Cyber-Deterrence », *Security Dialogue*, vol. 38, no. 2, p. 271-288.
- Saïd, E. (2009). *L'Orientalisme : L'Orient créé par l'Occident*. Traduit de *Orientalism* par Catherine Malamoud. Paris : Seuil, p. 7.
- Sarkeesian, A
- 2013a *Damsel in Distress : Part 1 – Tropes vs Women in Video Games* [Vidéo en ligne]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q). (7 mars 2013).



- 2013b *Ms. Male Character – Tropes vs Women in Video Games* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=eYqYLfm1rWA>. (18 novembre 2013).
- 2014 *women as background decoration: Part 1 and 2 – Tropes vs Women in Video Games* [Video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=4ZPSrwedvsg>. (16 juin 2014).
- 2015 *Jade – Positive Female Characters in Video Games* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=wCsu3YPOw50>. (11 mai 2015).
- 2016a *All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=qbqRtp5ZUGE>. (1 septembre 2016)
- 2016b *Body Language & The Male Gaze* [video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=QPOla9SEdXQ>. (31 mars 2016).
- 2016c *Lingerie is not Armor – Tropes vs Women in Video Games* [video en ligne]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA\\_x88](https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88). (6 juin 2016)
- 2017a *The Lady Sidekick – Tropes vs Women in Video Games* [Video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=4BrKqEtG-2w>. (27 avril 2017),
- 2017b *Not Your Exotic Fantasy – Tropes vs. Women in Video Games* [video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=K2hYdBxxTTM>. (31 janvier 2017).
- Simonin, L. (22 mai 2013). « La difficile représentation de l’homosexualité dans les jeux vidéo ». *Le point*. Récupéré de [https://www.lepoint.fr/jeux-video/la-difficile-representaion-de-l-homosexualite-dans-les-jeux-video-22-05-2013-1671026\\_485.php](https://www.lepoint.fr/jeux-video/la-difficile-representaion-de-l-homosexualite-dans-les-jeux-video-22-05-2013-1671026_485.php).
- Sislet, V. (2008), « Digital Arabs: Representation in Video Games », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, n°2, p. 203-220.
- Shaheen, J. G. (2006), *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People* [video en ligne]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=Q2EEL3uFvPc>.
- Staszak, J. F. (2008), « Qu’est-ce que l’exotisme », *Le Globe. Revue genevoise de géographie*, tome 148, P. 7-33.

- Trépanier-Jobin, G. (2017). « Introduction : Gender Issues in Video Games », *Kinéphanos*, Spécial Issue: *Gender Issues in Video Games*. p. 1-11.
- Trépanier-Jobin, G. et Bonenfant, Maude. (2017) « Bridging Game Studies and Feminist Theories », *Kinephanos*, Spécial issue : *Gender issues in Video Games*. p. 24-53.
- Triclot, M. (2015). Où passe le genre? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma. Dans Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* (p. 19-36). Toulouse : PUM.
- Williams, D. Martins, N. Consalvo, M. et Ivory, J. (2009). « The Virtual Census: Representations of Gender, race and age in Video Games », *New Media & Society*, vol. 11, n°5, p. 815-834.
- Wittig, M. (1980) « On ne naît pas femme », *Questions féministes*, no. 8, p. 75-84.

## ANNEXE A

Liste des jeux vidéo :

Arabian Nights, Visiware et Wanadoo, 1993  
Assassin's Creed II, Ubisoft, 2009  
Assassin's Creed: Brotherhood, Ubisoft, 2010  
Assassin's Creed: Revelations, Ubisoft, 2011  
Assassin's Creed: Liberation, Ubisoft, 2012  
Assassin's Creed: Syndicate, Ubisoft, 2015  
Assassin's Creed: Origins, Ubisoft, 2017  
Assassin's Creed: Odyssey, Ubisoft, 2018  
Beyond Good and Evil, Ubisoft, 2003  
Beyond Oasis, Sega, 1996  
Bioshock, 2K Games, 2007-2017  
Call of Duty: Moderne Warfare, Infinity Ward, 2007  
Conflict: Global Terror, Pivotal Games, 2005  
Donkey Kong, Nintendo, 1981-2007  
Far Cry 3, Ubisoft, 2012  
Half-Life 2, Valve Corporation, 2004  
Hyrule Warriors, Omega Force et Team Ninja, 2014  
Ico, SCE Japan Studio, 2001  
Last of Us, Naughty Dog, 2013  
Metal Gear Solid, Konami, 2000  
Metroid, Nintendo, 1986  
Moba: League of Legends, Riot Games, 2009  
Never Alone, Upper One Games, 2014  
Resident Evil 5, Capcom, 2009  
Soul Calibur, Namco, 1996-2018  
Super Mario, Nintendo, 1985-2019

Super Mario 64, Nintendo, 1996

Super Mario Galaxy 2, Nintendo, 2010

Street Fighter, Capcom, 1987-2018

The Elder Scrolls Online, ZeniMax Online Studios, 2014

The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Nintendo, 2017

The Magic of Sheherazade, Culture Brain, 1989

The Sims, Maxis, 2000

Tomb Raider, Crystal Dynamics, 2013

Uncharted, Naughty Dog, 2007-2017

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004