

Jeux vidéos et cyberféminisme(s)

Cyberféminisme est un terme évoqué la première fois par Donna Haraway, autrice du "Manifeste Cyborg" (1984). Les cyberféminismes désignent le travail critique artistique, théorique, activiste et technique mené par les groupes féministes autour de l'utilisation des technologies numériques et d'Internet. Il s'agit de mettre en évidence et de combattre les dynamiques patriarcales et sexistes au sein des usages et des cultures techniques en proposant des alternatives et des fonctionnements inclusifs. Le jeu vidéo est un objet culturel particulièrement touché par ces mécaniques, malgré le nombre croissant de joueuses et d'écrits théoriques sur le sujet depuis les années 80.

- La femme qui ne supportait pas les ordinateurs (1986)
- Pour une féminisation du développement de jeux vidéos
- Portrait de développeuses

La femme qui ne supportait pas les ordinateurs (1986)

La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs est une fiction interactive, publiée par **Froggy Software** sur Apple II en 1986. Le jeu fut écrit par **Chine Lanzmann** (sous le pseudonyme de "Chine"), et programmé par Jean-Louis Le Breton, fondateur de Froggy Software. La couverture fut dessinée par Jean Solé.

Ce jeu est une des premières œuvres de fiction interactive de France à avoir été réalisée par une femme. Par ailleurs, il est considéré comme étant un des premiers jeux vidéo à aborder la thématique du cyberharcèlement genré, et de l'expérience plus actuelle des femmes sur les réseaux sociaux.

LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS...



Roman interactif
Scénario de **CHINE**
FROGGY SOFTWARE
disquette pour Apple IIe, IIfx

Le jeu se déroule sur le réseau Calvados, réseau fréquenté par les deux auteurs du jeu à l'époque. Il imite son interface et ses services (messages entre utilisateurs, salon de messagerie instantanée globale, dépêches AFP, etc.), comme si le micro-ordinateur du joueur y était connecté. On croise aussi, dans un salon de Messagerie instantanée, les pseudonymes des habitués du réseau à l'époque (« Lumbroglio » pour Lionel Lumbroso, « Chine » pour Chine Lanzmann, « Pepe Louis » pour le fondateur de Froggy Software Jean-Louis Le Breton, « Benv » pour François Benveniste, etc.).

Dans le jeu, le joueur incarne une femme sur le réseau Calvados, qui doit repousser les avances de nombreux personnages, dont l'ordinateur, Ordine, prêt à tout pour être le seul prétendant. Le jeu est entièrement textuel, et l'interaction du joueur se fait en répondant aux questions par « oui » ou « non ». Il y a 6 fins possibles.

La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs est un jeu qualifié de "contreculturel" en raison de son aspect autoréférentiel. Le jeu se fonde sur l'expérience de modération même de ses développeuses et développeurs qui, en outre, apparaissent dans la diégèse.

JEUX POUR MICROS

KHRONOS

En solitaire, le héros-joueur aura comme but d'atteindre l'éternité en quatre semaines ! Pour cela, il doit survivre et collecter les objets nécessaires à sa quête dans les 250 salles (vues en plan) d'un château rempli de maléfices. Un thème classique qui peut engendrer ou non un bon jeu... selon la manière de le traiter.



Le jeu fonctionne bien, mais les auteurs ont malheureusement voulu trop en faire et plaire à tous. Il y a le côté jeu de rôle, avec les points de vitalité, de nourriture et de lumière du personnage... et il y a un côté jeu d'adresse, hélas ! Les monstres surgissent de partout, sans relâche, annulant toute surprise et finalement tout plaisir. Il y en a parfois 8 à 10 dans une même salle et plus on les combat plus il en arrive. C'est trop !

La volonté de faire de *Khronos* un jeu susceptible de toucher tout le monde (adresse, aventure, rôle, gestion, etc.) n'atteint finalement personne. C'est dommage, car la gestion au crayon optique est particulièrement aisée et agréable.

EN BREF

Cassette et disquette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70, TO 9 et à paraître sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128.
type de jeu : aventure, adresse
accessibilité : >>>>>>
originalité : >>>>>>
graphisme : >>>>>>
nous aimons : >>>>>>

PADIRAC

Une soucoupe volante explore les galeries du gouffre de Padirac (!). De nombreux obstacles (souvent des portes) empêchent l'évolution de l'engin. Pour passer et progresser, le joueur doit répondre à de brèves énigmes, notamment compléter les lettres manquantes des mots proposés. En bref, nous sommes en présence d'un labyrinthe complexe, mais au demeurant accessible.



EN BREF

Cassette (140 F) pour Commodore 64.
Édité par Ere Informatique - Radarsoft.
type de jeu : labyrinthe
accessibilité : >>>>>>
originalité : >>>>>>
graphisme : >>>>>>
nous aimons : >>>>>>

LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS

Un produit nouveau, la « romansquette » ! La « Femme qui... » est un roman interactif qui simule un dialogue entre le joueur (plutôt une fille), son ordinateur et les branches d'un réseau télématique, « Kalvados ». Une sorte de messagerie en direct comme il en existe sur Minitel, (tapez JESSIE !).

Le jeu se déroule quasi-exclusivement en mode texte. Votre ordinateur est à ce point amoureux de vous qu'il va jusqu'à commettre un meurtre ! Le pirate Comby est électrocuté à distance. Une nouvelle forme de meurtre, où l'assassin n'est pas sur les lieux du crime ! De temps à autre, le programme vous demande de répondre par O(ui) ou N(on). Selon vos choix vous abordez

TENNIS 3D



Un classique parmi les simulations sportives. Celle-ci est bien réalisée, avec un petit plus, le joueur peut choisir le terrain (terre battue, gazon ou synthétique). Un ou deux joueurs, au clavier ou à la manette...

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Loricels.
type de jeu : comme son nom l'indique
accessibilité : >>>>>>
originalité : >>>>>>
graphisme : >>>>>>
nous aimons : >>>>>>

des « chapitres » différents du roman, à l'image des livres « dont vous êtes le héros ». Cette première « romansquette » est davantage à considérer comme un « moment ludique » que comme un véritable jeu. Le texte est drôle, vraiment drôle parfois, mais surtout pour les amateurs de messageries en direct (on y retrouve tous les tics des utilisateurs). Pour les autres, la pratique de « La femme qui... » sera une étrange initiation à l'univers micro et convivial.



EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc.
Édité par Froggy Software.
type de jeu : dialogue
accessibilité : >>>>>>
originalité : >>>>>>
graphisme : >>>>>>
nous aimons : >>>>>>

En évoquant les difficultés sociales des femmes sur internet, Chine Lanzmann met en scène sans en avoir la sémantique à l'époque, ce qu'on appelle aujourd'hui le "cyberharcèlement genré". Elle est une des pionnières de ces questionnements, qui trouveront leur apogée avec les phénomènes de *Balance ton Hashtag* (Me too, Balance ton école d'art, Inceste, Précarité menstruelle...) sur les réseaux sociaux. Chine amène avec humour l'idée d'une violence systémique qui s'incarne dans le personnage de l'ordinateur pervers, faisant obstacle à l'utilisation par les femmes des outils de communication numériques.

Sources :

- Wikipedia :
https://www.wikiwand.com/fr/La_femme_qui_ne_supportait_pas_les_ordinateurs
- Fiction Interactive : <http://www.fiction-interactive.fr/la-femme-qui-ne-supportait-pas-les-ordinateurs/>
- JANKOWSKY, Filip, *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985-1993*, 2019.

Pour une féminisation du développement de jeux vidéos

Chiffres sexistes de l'industrie du jeu vidéo et constat

L'association **Women in Games**, fondée en 2009 en Angleterre, veille à la représentation des femmes dans l'industrie du jeu vidéo. Ses adhérentes évoquent, en prenant compte des rapports du **Baromètre annuel du jeu vidéo**, une féminisation croissante, bien que minoritaire, des emplois du secteur vidéoludique. Les chiffres cités sur le site de l'association sont les suivants :

“ Women in Games is a not for profit organisation founded in 2009 when women numbered only 6% of the Games Industry workforce. In 2020 we have a global average statistic of 22%. In a recent survey of the global top 15 Games Companies, only 16% of women are represented in the executive teams. The number of women working in any role or competing in esports is around 5% or 1 in 20. Yet approximately 50% of players globally are women, so we still have a long way to go in achieving a representative games and esports industry and better understanding on how to do that.

Women in Games décrit une augmentation du nombre de postes occupées par des femmes (6% en 2009, contre 22% en 2020). Cependant celles-ci restent minoritaires au sein des grandes entreprises de création de jeux-vidéo. Elles notent également dans ce rapport l'absence des femmes des postes à responsabilité (16% des femmes sont représentées dans les équipes de directions des 16 plus grandes entreprises de jeu vidéo) et des compétitions de e-sport à haut niveau (5% des femmes travaillent ou concourent à des événements de e-sport). Les statistiques sont alarmantes dans la mesure où environ 50% des joueurs sont des joueuses.

Enseignements clés pour l'année 2021

11,3 ETP*

en moyenne en France
dans les studios
de - de 100 salariés

80%

des emplois salariés
sont des **CDI**

22%

de femmes
dans les effectifs des
studios de développement



Le secteur recrute

580

à **800**

nouveaux emplois
créés dans
les entreprises

480

à **650**

nouveaux emplois
dans les studios
de développement

Actions vers une féminisation des cultures vidéoludiques en France

Women in Games France, fondé en 2017 par la développeuse et activiste Audrey Leprince, a pour mission de "promouvoir la mixité dans l'industrie du jeu vidéo française". En menant des actions de sensibilisation concernant la place des femmes dans le secteur numérique et vidéoludique en France, elles fabriquent un réseau d'entraide entre femmes développeuses, ingénieures et joueuses e-sport. Audrey Leprince évoque cependant une difficulté à mobiliser les actrices du secteur :

“ « Nous sommes face à **un double problème** : il n'y a pas suffisamment de femmes dans le développement, mais elles sont aussi difficiles à mobiliser. C'est pour cette raison que nous avons commencé par créer un annuaire de femmes volontaires pour intervenir dans les conférences, lors d'interviews ou même dans les écoles de jeu vidéo, dans le but d'inspirer celles qui souhaiteraient faire carrière dans notre secteur. Mais nous voulons aussi créer un cadre bienveillant et motivant pour toutes celles qui hésitent encore, mieux comprendre leurs freins pour contribuer à les lever. »

Combattre les représentations sexistes

Sources :

- JANKOWSKY, Filip, *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985-1993*, 2019.
- Women in Games : <https://www.womeningames.org/>
- Women in Games France : <https://womeningamesfrance.org/>
- Women in Games France sur France Culture : <https://www.franceculture.fr/numerique/des-femmes-font-bouger-les-choses-dans-lindustrie-du-jeu-video-et-prouvent-que-nous-y-avons-notre>
- Baromètre annuel du jeu vidéo : <http://snjv.org/publications/>
- https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/01/il-n-y-a-pas-d-egalite-hommes-femmes-dans-l-industrie-du-jeu-video_4800946_4408996.html
- <https://www.numerama.com/tech/289096-comment-lassociation-women-in-games-veut-promouvoir-la-mixite-dans-le-jeu-video-francais.html>

Portrait de développeuses