



HAL
open science

La transmission des discours féministes dans le jeu vidéo : étude de cas : comment aborder la question de la charge mentale dans les jeux A Comfortable Burden et Behind Every Great One

Cyrielle Gualandris

► **To cite this version:**

Cyrielle Gualandris. La transmission des discours féministes dans le jeu vidéo : étude de cas : comment aborder la question de la charge mentale dans les jeux A Comfortable Burden et Behind Every Great One. Sciences de l'information et de la communication. 2023. hal-04303229

HAL Id: hal-04303229

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-04303229v1>

Submitted on 23 Nov 2023

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

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



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Master 1
Mention Information communication
Spécialité Conception de dispositifs ludiques

La transmission des discours féministes dans le jeu vidéo

*Étude de cas : comment aborder la question de la charge mentale dans les jeux
A Comfortable Burden et Behind Every Great One*

Mémoire en vue de l'obtention du Master 1

présenté par
Cyrielle GUALANDRIS

Directeur·trice de recherche : Laurence CORROY et Sébastien GENVO

Année universitaire 2022-2023

Résumé

Pendant longtemps, les jeux ont été créés et pensés pour répondre aux attentes d'un joueur modèle, homme blanc cisgenre et hétérosexuel, en quête d'action et d'aventure, envisageant ainsi le masculin comme étant le neutre. L'arrivée (ou plutôt l'acceptation) des femmes et personnes issues de minorités vient bouleverser le système établi, ce à quoi des réactions de résistances vont se mettre en place (par exemple le #GamerGate).

Comme tout support médiatique, le jeu vidéo se révèle être vecteur de transmission de valeurs et de sens propres à leur époque qui participent à la propagation de normes (notamment de genre). En se réappropriant le jeu vidéo, il serait alors possible d'enrichir les contenus vidéoludiques de nouveaux discours, représentations et formes de jeux et, ainsi, proposer une autre vision du monde aux joueur·euse·s.

Partant de ces constats, notre recherche porte sur l'utilisation du jeu vidéo pour aborder des sujets sociétaux mobilisés dans les discours féministes, et plus particulièrement celui sur la charge mentale. À partir de l'analyse de deux jeux traitant ce sujet, nous chercherons à montrer les moyens mis en œuvre dans notre corpus pour transmettre des valeurs et sensibiliser les joueur·euse·s au concept de charge mentale.

Table des matières

Remerciements	7
I. Introduction	8
II. État de l'art	14
II. 1) Jeu vidéo et féminismes	14
II. 1. 1) L'histoire des féminismes	14
II. 1. 2) Les vagues féministes dans le jeu vidéo.....	17
II. 1. 3) La charge mentale	19
II. 2) Des jeux pour faire réfléchir.....	22
II. 2. 1) L'étrangisation : de l'ostranénie Chklovskienne au spect-acteur Boalien	23
II. 2. 2) De l'empathie à l'esthétique haptique	26
II. 2. 3) Jeux persuasifs, jeux expressifs.....	32
III. Circonscription du champ d'analyse	34
III. 1) Corpus sélectionné	34
III. 1. 1) Behind Every Great One	36
III. 1. 2) A Comfortable Burden	40
III. 2) Méthodologie de recherche	42
III. 2. 1) La représentation de la charge mentale	42
III. 2. 2) La représentation des genres	44
III. 2. 3) Les valeurs transmises en jeu	46

III. 2. 4)	Les mécaniques d'étrangissement	48
III. 2. 5)	La construction de l'empathie	49
III. 2. 6)	L'appel aux esthétiques haptiques.....	51
III. 2. 7)	Jeu persuasifs ou expressifs ?.....	51
IV.	Résultats, analyse et discussion.....	53
IV. 1)	La représentation du couple hétérosexuel	53
IV. 1. 1)	Des représentations stéréotypées.....	53
IV. 1. 2)	Des couples sans histoire ?.....	57
IV. 1. 3)	Des environnements oppressifs	60
IV. 2)	La représentation du travail ménager	64
IV. 2. 1)	Le double standard	64
IV. 2. 2)	Une quantité de travail insurmontable.....	69
IV. 3)	Les solutions mises en place par les couples.....	76
IV. 3. 1)	La restructuration du couple.....	76
IV. 3. 2)	L'absence de solutions drastiques	80
V.	Conclusions	82
VI.	Bibliographie	85
VII.	Annexes	92
VII. 1)	Grille d'analyse globale	92
VII. 2)	Analyse Behind Every Great One	96
VII. 3)	Analyse A Comfortable Burden.....	108

Remerciements

En premier lieu, je remercie Laurence Corroy et Sébastien Genvo qui m'ont encadrée cette année pour leurs conseils, leur bienveillance, mais également leur réactivité et présence face à mes prises de contact tardives. J'ai également une attention particulière envers Catherine Kellner et Charline Grossard qui, durant nos échanges dans le cadre de leurs enseignements, m'ont aidée à prendre du recul sur mon sujet de recherche et m'ont apporté des pistes de réflexion.

Je pense également à mes amies, qui deviennent habituées à leur présence dans mes remerciements : Juliette Jimenes, qui supporte depuis désormais 3 ans mes messages vocaux interminables dans lesquels je lui partage mes illuminations, mes avancées et mes craintes concernant ma recherche. Oihana Vercruyssen qui, tout en menant sa première année de thèse, a été également un grand soutien pour moi tout au long de ces années de vie toulousaine et lors de mon changement de région d'accueil. Sans oublier les deux autres poêles asiatiques de mon trio infernal de cette promotion : Léa Dufour et Léa Fernandes, sans qui mon quotidien serait beaucoup plus fade.

Merci à Sylvie Bourdin et Bruno David, les responsables de formation de mon précédent Master à l'Université Toulouse III – Paul Sabatier, qui m'ont conseillée et encouragée à candidater en Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux (AMINJ), et Guillaume Sire, mon premier responsable de mémoire de recherche, qui m'a transmis le goût de la recherche.

Merci également aux personnes qui m'ont encouragée dans mon projet de poursuite d'études, dont mes ancien·ne·s collègues de la Faculté Sciences et Ingénierie et de l'Université Toulouse III – Paul Sabatier, ou qui ont contribué à faire de mon militantisme ce qu'il est aujourd'hui, notamment les bénévoles de l'association Jets d'encre, ainsi que Martine Clément Burke.

Enfin, j'ai une pensée pour mes collègues et la clientèle d'Altissimo qui m'ont parfois lancée dans des monologues sur mon objet de recherche, à la suite de leur question « ah oui, tu travailles sur quoi ? » au fil de conversations sur ma formation ou mon projet de recherche.

I. Introduction

« En jouant aux jeux vidéo, les féministes s’entraînent à reconsidérer leur propre agentivité contre les structures systématiquement oppressives et à créer de l’action, du sens et du mouvement à partir de celles-ci. »¹ (Chess, 2020 : 105)

Comme l’évoque Shira Chess dans son ouvrage *Play Like a Feminist*. (2020), les jeux vidéo représentent une opportunité pour les féministes tout comme celles-ci le sont pour le médium. En effet, l’auteure met en avant l’intérêt du jeu vidéo comme outil de formation des féministes, leur permettant de se confronter, au travers du jeu, à leur agentivité et ainsi, fortes de cette expérience de jeu, pouvoir créer des expériences innovantes. A fortiori, les féministes et, plus généralement, les personnes issues d’une minorité (de genre, ethnique, etc.) permettraient à l’industrie du jeu vidéo de se développer, s’enrichir de nouveaux discours, représentations, et formes de jeux. Pour cela, l’auteure suggère d’agir à la fois sur les utilisateur·trice·s des jeux vidéo en encourageant les minorités à jouer, mais également à opérer un changement interne en ayant davantage de diversité au sein même de l’industrie. Pour Medhi Derfoufi (2019), avoir un personnage issu d’une (ou plusieurs) minorité n’est pas suffisant pour empêcher les inégalités et représentations sexistes et racistes dans le jeu vidéo : il faut penser ces personnages en leur apportant une profondeur pour qu’on puisse vraiment parler d’inclusivité.

« Une “politique de diversité” ambitieuse implique de faire pression sur l’industrie afin qu’elle modifie ses pratiques de recrutement, de management, de création et encourage les productions inclusives. L’idée est ainsi qu’une présence accrue des minorités ethno-raciales et de genre aux manettes des productions ne peut qu’entraîner ou du moins favoriser une évolution de la représentation de ces mêmes minorités dans les jeux. À la fois en quantité (davantage de personnages noirs, asiatiques, latinx² ou arabes dans les jeux) et en “qualité” (davantage de personnages noirs, asiatiques, latinx ou arabes intéressants, complexes, échappant aux rôles traditionnels et au carcan des stéréotypes racistes) » (2019 : 78).

¹ “In playing videogames, feminists are training themselves to reconsider their own agency against systemically oppressive structures, and create action, meaning, and motion out of them”, notre traduction.

² L’auteur mentionne dans le texte que le terme « latinx » renvoie aux latinos et latinas.

Comme l'évoque Josiane Jouët dans son ouvrage *Numérique, féminisme et société* (2022), « [l]es médias véhiculent, dans les actualités, le divertissement ou la fiction, des images et des représentations qui participent à la perpétuation des normes de genre. La place des femmes dans les médias est donc cruciale pour décentrer la vision le plus souvent patriarcale que ceux-ci donnent à voir à la société, et pour apporter un autre regard tiré des ressources et de l'expérience propres aux femmes. » (*ibid* : 152). Dans *Les féminismes à l'ère d'internet* (2022), Hélène Breda, citant Damian-Gaillard et *al.*, revient également sur ce rôle endossé par les médias dans la construction et la transmission de discours et de normes : « Les discours médiatiques, en tant que scripts culturels, participent à la structuration et à la diffusion de modèles de référence. Ils donnent à voir une grammaire de comportements [...] » (*ibid* : 60). En se réappropriant les supports médiatiques, il serait alors possible de proposer une vision du monde différente à celles qui les consomment, ce que Breda aborde également : « Pour les féminismes contemporains, les espaces médiatiques représentent l'un des champs de bataille les plus importants pour faire évoluer la société, tant ils restent un lieu où sont façonnés l'opinion publique et les imaginaires collectifs. » (*ibid* : 66). Cette réappropriation des supports et des discours médiatiques fait aussi écho à l'invisibilisation de la parole des femmes dans le débat public. En effet, celles-ci sont peu, voire ne sont pas du tout, conviées aux débats et échanges sur des sujets en lien avec les causes féministes, comme le souligne Breda : « L'absence d'expertes dans les émissions, en particulier pour traiter des sujets en lien direct avec la cause des femmes, est désormais assidument pointée sur les réseaux sociaux » (*ibid* : 57). Cette problématique transparait notamment dans la polémique qui a eu lieu en mai 2023 à la suite de l'émission *L'Hebdo Est Tienne* du journaliste et streamer Samuel Etienne en date du 28 avril 2023³. L'un des sujets de discussion de l'émission était « Le jeu vidéo est-il sexiste ? », sans qu'aucune femme ne soit invitée sur le plateau ou n'intervienne durant l'échange. De nombreuses streameuses et féministes ont noté et déploré cette dissonance sur Twitter et la plateforme Twitch, comme la streameuse Nat_Ali qui, après avoir réagi et commenté l'émission de Samuel Etienne⁴, a subi une vague de harcèlement. Terrain fertile, les études féministes viennent ainsi alimenter la recherche, aussi bien concernant l'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication (comme c'est le cas, entre autres, avec

³ <https://www.twitch.tv/videos/1805952393>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=nwIQpNDomUM>, la rediffusion du stream sur Twitch ayant été retirée en guise d'avertissement après le signalement fait par Samuel Etienne pour atteinte à la propriété intellectuelle.

les études du mouvement #MeToo ou NousToutes), que l'étude du genre et de la sexualité dans le jeu vidéo⁵.

Les problématiques liées à notre objet de recherche ne diffèrent pas, ou peu, de celles d'autres supports médiatiques. En effet, en l'abordant à travers le prisme des cultural studies, le jeu vidéo se révèle être tout autant vecteur de transmission de valeurs et de sens que d'autres médias. Comme l'évoquent Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter dans *Digital Play* (2003), « les jeux vidéo [...] sont des sources riches de signification sociale qui nous fournissent des ressources et repères pour donner un sens au monde qui nous entoure et exprimer et construire nos identités, ce qui fait de nous ce que nous sommes »⁶ (*ibid* : 42). Helen Nissenbaum et Mary Flanagan expriment la même idée dans *Values at Play in Digital Games* (2014) en indiquant que le jeu vidéo concentre les valeurs aussi bien de ses concepteur·trice·s que de la société, servant ainsi de fixateur d'une certaine époque : « de la notion de justice aux idées profondément ancrées sur la condition humaine, le jeu offre un terrain convainquant sur lequel les humains mettent en pratique leurs croyances et idées. Ils capturent les croyances d'une époque et d'un lieu particulier et offrent des moyens de comprendre ce qu'un groupe de personnes donné croit et donne de l'importance »⁷ (*ibid* : 3). Ainsi, nous pouvons citer l'exemple que Derfoufi présente dans *Racisme et jeu vidéo* (2021), à savoir l'utilisation du médium par les extrêmes droites dans le but de transmettre leurs codes.

Qu'en est-il alors de la transmission des discours égalitaires, comme ceux des féminismes ? Pendant longtemps, ce médium a visé les jeunes hommes, qui constituaient alors sa cible principale. Cherchant à plaire à cette audience, les jeux vont mettre en avant un point de vue masculin qui sera considéré comme étant le neutre, et tout discours sortant de ce carcan sera alors considéré comme bouleversant le système établi, ce qui va engendrer des résistances. On peut, par exemple, citer le cas de l'extension *Burning Shores* (Guerrilla Games, 2023) du jeu

⁵ En décembre 2022 se tenait à Strasbourg, 10 ans après celui intitulé « Genre et jeu vidéo » organisé par Fanny Lignon et Medhi Derfoufi, le colloque « Le genre et la sexualité dans le jeu : jeux de rôles, imaginaires et possibles ».

⁶ “videogames [...] are rich sources of social meaning that provide us with resources and reference points for giving significance to the world around us and expressing and constructing our identities, our sense of who we are”, notre traduction.

⁷ “From the notions of fairness to deep-seated ideas about the human condition, game provide a compelling arena where humans play out their beliefs and ideas. [...] they capture beliefs from a particular time and place and offer ways to understand what a given group of people believes and values”, notre traduction.

Horizon Forbidden West (Guerrilla Games, 2022) qui a été victime de *review bombing*⁸ à cause d'une scène de baiser lesbien entre l'héroïne du jeu et un autre personnage.

Reléguées au second plan, à savoir aux jeux « pour filles » et aux jeux casuels⁹, les joueuses se retrouvent rapidement confrontées à une communauté toxique et misogyne qui voit dans la présence des femmes et minorités un bouleversement du système établi. Comme l'évoque Bo Ruberg dans *The Queer Games Avant-Garde* (2020) : « malgré le fait que les femmes, les personnes queers, les personnes racisées et d'autres souvent considérés comme "différent·e·s" jouent et conçoivent des jeux vidéo depuis des décennies, les jeux et les cultures qui les englobent ont une longue histoire de sous-représentation, de déformation et, parfois, de susciter une hostilité assumée envers ceux qui ne correspondent pas à l'image du "gamer", à savoir celle de l'homme blanc hétérosexuel cisgenre. »¹⁰ (*ibid* : 2). Le #GamerGate et le harcèlement des femmes liées à l'industrie vidéoludique qui s'en est suivi en est un exemple flagrant : « Comme l'a écrit Katherine Cross, les partisans du #GamerGate sont animés par la peur que les jeux vidéo changent, qu'ils n'appartiennent plus uniquement aux hommes et garçons blancs, hétérosexuels et cisgenres. Et c'est vrai. »¹¹ (Ruberg, 2019 : 13). Les femmes sont alors contraintes de se « cacher » sous des pseudonymes et avatars ne laissant pas transparaître leur identité ou encore en n'utilisant pas les fonctionnalités d'échanges vocaux proposées par certains jeux multijoueur : « Pour que l'expérience de jeu en ligne d'Haniver se déroule sans interruption de son cercle magique, elle ne devrait pas parler et ne pas avoir de nom d'utilisatrice ou d'avatar l'identifiant facilement comme une femme. Tandis que les règles du jeu ne l'indiquent pas ou ne créent pas ce cercle magique impénétrable, les règles de la culture ludique le font. Si les femmes ne peuvent pas parler ou écouter le chat vocal dans un jeu en ligne de

⁸ Pratique utilisée par les joueur·euse·s qui consiste à mal noter un jeu vidéo pour faire baisser la moyenne et pénaliser le score affiché sur les agrégateurs pour montrer leur désaccord.

⁹ Comme l'évoque Shira Chess dans *Ready Player Two* (2017), les femmes sont davantage associées aux jeux casuels, tandis que les hommes le sont aux jeux dits hardcore qui, à contrario des premiers, sont plus difficiles et nécessitent une plus grande implication (aussi bien financière que temporelle).

¹⁰ "Despite the fact that women, queer people, people of color, and other who are often perceived as « different » have been playing and making video games for decades, games and the cultures that surround them have a long history of underrepresenting, misrepresenting, and at times fostering open hostility toward those who do not fit the image of the white, straight, cisgender, male « gamer ».", notre traduction.

¹¹ "As Katherine Cross has written, proponents of #GamerGate are driven by a fear that video games are changing, that they will no longer belong only to white, straight, cisgender men and boys. And that is true.", notre traduction.

peur d'être harcelées, elles ne profitent pas pleinement de la possibilité de communiquer avec les autres joueur·euse·s »¹² (Gray, Voorhees, Vossen, 2018 : 212).

En partant de ces constats, nous pouvons nous demander si le jeu en lui-même ne pourrait pas servir de relais à des messages égalitaires, qu'ils portent sur la cause des femmes, des minorités ethniques ou encore sexuelles, pour changer la culture vidéoludique. En effet, selon Flanagan et Nissenbaum (*ibid*), il est nécessaire de construire des valeurs éthiques dans les jeux, que celles-ci soient équitables, égalitaires et durables. Comme développé par Adrienne Shaw (2014), il est alors question de distinguer les « bonnes » représentations des « mauvaises », les premières venant combattre les stéréotypes négatifs, tandis que les secondes les renforceraient.

Cette conception du jeu vidéo vient alors faire écho à la dimension politique que celui-ci aurait, comme l'évoquent Gozalo Frasca (2001) et Bogost (2007) en s'appuyant sur le théâtre de l'opprimé, ou encore Sébastien Genvo (2012, 2021) avec les jeux expressifs.

En définitive, nous souhaitons focaliser notre réflexion sur l'intérêt d'utiliser le jeu vidéo comme vecteur de changement dans la culture vidéoludique. En effet, bien que le médium ne puisse pas être responsable à lui-seul d'un changement, au risque de tomber dans le déterminisme technologique, il nous semble, à première vue, être un outil pertinent pour sensibiliser ses consommateur·trice·s aux inégalités présentes dans leur quotidien et ayant lieu au sein de l'industrie. Toutefois, nous nous concentrerons ici plus spécifiquement sur les mécaniques et éléments permettant la transmission des discours féministes.

Nous chercherons alors à répondre dans ce travail de recherche à la problématique suivante : « **comment aborder les discours féministes dans le jeu vidéo ?** ». Il s'agira ainsi d'étudier les moyens mis en œuvre par les jeux de notre corpus pour transmettre des valeurs et sensibiliser les joueur·euse·s à ce type de discours. Notre cherchons également à montrer l'intérêt de l'utilisation de ce médium par et pour la cause féministe.

Pour mener à bien ce travail de recherche, nous focaliserons notre attention sur un type de discours porté par les féminismes. Comme nous le verrons plus en détail par la suite nous

¹² “in order for Haniver’s play to take place without interruption in an online space within the magic circle, she would need not to speak and not have a username or avatar that easily identified her as female. While the rules of gameplay itself do not indicate this or create this impenetrable magic circle, the rules of games culture do. If women cannot speak or listen to voice chat in online gameplay for fear of being harassed, they are not enjoying the full experience of being able to communicate with other players”, notre traduction.

pouvons catégoriser les revendications féministes en trois types : les féminismes politiques (lutte pour la conservation et/ou l'acquisition de droits), les féminismes économiques (lutte en faveur de l'autonomie financière et de l'égalité au travail – que ce soit à l'embauche ou encore au niveau des salaires –) et, enfin, les féminismes domestiques (égalité au sein du couple, par exemple le congé paternité ou le travail domestique). Ici, nous nous concentrerons sur le dernier type de féminisme : le domestique. Plus particulièrement, nous nous intéresserons à la lutte ayant trait au concept de charge mentale. Notre choix a été motivé dans un premier temps par la médiatisation de cette lutte. En effet, vers la fin des années 2010, ce concept a gagné en visibilité à la suite de la publication de la bande dessinée de l'illustratrice Emma, *Un autre regard* (Emma, 2017) ou encore *La charge émotionnelle et autres trucs invisibles* (Emma, 2018). Encore aujourd'hui, le concept fait parler de lui, notamment sur les réseaux sociaux numériques, comme le montre, par exemple, l'activité du compte Twitter @chargementale¹³ qui relate des anecdotes de la charge mentale en pédiatrie. Si la charge mentale est une lutte médiatisée des féminismes, elle n'en est pas pour autant la seule : violences sexuelles et sexistes, PMA pour toutes ou encore hypersexualisation des femmes sont d'autres fer de lance des féminismes. La charge mentale s'applique majoritairement dans les couples hétérosexuels cisgenre. Bien que nous souhaitions adopter une démarche intersectionnelle, restreindre notre analyse sur une tranche spécifique des publics visés par les féminismes nous semble plus approprié pour un travail de recherche de cet acabit. Par ailleurs, comme nous le verrons plus tard, les jeux composant notre corpus sont tous deux présentés par la presse comme étant des jeux féministes et/ou dont la thématique principale est la charge mentale. Il nous semble alors intéressant de porter notre attention sur ces jeux afin de répondre au mieux à notre problématique et nos questionnements : comment les jeux de notre corpus traitent-ils la question de la charge mentale ? Quels choix ont été faits pour retranscrire le concept en jeu et amener les joueur·euse·s à une réflexion sur le sujet abordé ?

À travers notre analyse de conception, nous nous intéresserons à la représentation du couple hétérosexuel, du travail domestique, sa pénibilité et sa répartition, ainsi qu'aux solutions proposées ou non au sein des couples des jeux de notre corpus.

¹³ <https://twitter.com/chargementale>

II. État de l'art

II. 1) Jeu vidéo et féminismes

Comme nous l'avons évoqué dans notre introduction, le jeu vidéo semble pouvoir servir les féministes en les confrontant à leur agentivité pour créer des expériences et moyens de protester innovants. Parallèlement, les luttes féministes peuvent apporter une nouvelle dynamique au médium : attrait de nouvelles cibles, mobilisation de nouvelles thématiques et mise en scène d'univers originaux, venant bousculer les codes établis, comme celui de la masculinité militarisée. Avant de présenter le concept de la charge mentale, concept clé de ce travail de recherche, il nous apparaît nécessaire de revenir sur l'histoire des féminismes. En effet, la structuration des luttes sur le plan politique a permis l'émergence des mouvements féministes qui, de vague en vague, ont élargi leur champ d'actions et de revendications. D'abord portée sur le plan politique, les luttes se sont peu à peu intéressées aux différentes formes médiatiques et chaque vague va avoir son média de prédilection. Le jeu vidéo ne fait pas exception et a également été pris dans le sillage des vagues féministes.

II. 1. 1) L'histoire des féminismes

L'histoire du féminisme ne peut se résumer en une seule chronologie. En effet, il n'existe pas un féminisme universel qui engloberait toutes les luttes portées par les féministes (Butler, 1990), mais plusieurs féminismes qui correspondent aux différentes discriminations et inégalités vécues par les femmes : « Les femmes n'ont pas d'expériences communes mais peuvent reconnaître et s'unir autour d'intérêts et d'objectifs communs »¹⁴ (Gray et *al.*, *ibid* : 252). Bien que les écrits mobilisés dans ce travail de recherche se concentrent principalement sur les mouvements occidentaux, les luttes varient selon les femmes mais également la situation géopolitique du territoire sur lequel naît un mouvement. Par ailleurs, même si les luttes en faveur des droits des femmes ont toujours eu lieu, les féminismes ne sont réellement considérés qu'à partir du moment où ceux-ci vont être politisés et structurés, ce qui va venir restreindre notre champ d'analyse.

¹⁴ "Women do not have common experiences but can recognize and unite around shared interests and objectives", notre traduction.

En partant de ces constats, on distingue plusieurs grandes périodes dans l'histoire des féminismes. Si l'utilisation du terme de vagues fait débat, elle n'en est pas moins utile pour montrer les différents mouvements qui parcourent les féminismes, comme l'évoque Bibia Pavard : « Malgré ses limites, la métaphore des vagues a une histoire qui s'insère dans les contextes politique et intellectuel des féminismes depuis les années 1970. Elle a une utilité politique, permettant de décrire une mobilisation jaillissante avec des spécificités nouvelles tout en rendant compte d'un long passé des luttes [...] Tantôt évocation des continuités et des ruptures, elle permet de poser la question de la transmission et du renouvellement générationnel dans le champ militant. Tantôt synonyme de mouvance politique, elle sert à insister sur la diversité des mobilisations féministes à un temps T. Cette extrême fluidité entre apport descriptif et portée prescriptive montre à quel point il s'agit d'une catégorie à la fois indigène et savante, c'est sa faiblesse mais c'est aussi sa force » (2018, citée dans Jouët, *ibid*). On dénombre quatre vagues féministes (Edgard-Rosa, 2021 ; Rey-Robert, 2021) :

La première vague est née au cours du XIXe siècle avec la révolution industrielle. Elle s'articule autour d'objectifs légaux comme le droit de vote, le droit au travail, à l'éducation, au divorce ou encore à la maîtrise des biens. En effet, en France, les femmes n'ont obtenu droit de vote qu'en 1944 (et exercé en 1945), de travail qu'en 1966 (autorisation de travailler sans le consentement de son mari), d'apprendre qu'en 1836 (enseignement primaire, suivi par l'autorisation en 1861 pour Julie Daubié de se présenter au baccalauréat, l'autorisation de l'enseignement secondaire en 1880 et l'autorisation de s'inscrire à l'université sans le consentement de son mari en 1938), de divorcer qu'en 1886 ou encore de disposer de leur salaire qu'en 1907 et leurs propres biens qu'en 1966. La première vague, par sa dimension politique et par l'accès progressif aux connaissances, a permis de structurer les mouvements.

La deuxième vague, débutant à la fin des années 1940, s'intéresse aux questions touchant à la famille, la sexualité, la procréation et les violences faites aux femmes. L'accès à la contraception féminine en France est, par exemple, autorisé en 1967 et l'accès à l'interruption volontaire de grossesse en 1975. En 1970, la notion d'autorité paternelle va être remplacée par celle d'autorité parentale dans le Code Civil. C'est également dans cette vague que la question du genre va être abordée, comme Simone de Beauvoir (1949) l'évoque « on ne naît pas femme : on le devient ». On va ainsi considérer le genre comme une construction culturelle, et non plus comme un marqueur de l'identité inné et dépendant du sexe.

La troisième vague arrive dans les années 1980. Si la deuxième abordait le genre comme un construit culturel, celle-ci voit les travaux de Judith Butler sur l'aspect performatif du genre : l'humain ne naît pas avec un genre fixe et naturel, le genre se réalise par la répétition de marqueurs répondants aux normes et contraintes des sociétés hétéronormatives (Baril, 2008). C'est à cette époque également que la notion d'intersectionnalité va voir le jour avec les travaux de Kimberlé Crenshaw (1991). L'auteurice va en effet souligner la nécessité de considérer les discriminations subies par les femmes conjointement et non plus séparément les unes des autres comme le racisme et le sexisme, le validisme et le sexisme. Avec la dimension intersectionnelle, on va donc mettre en avant le fait que toutes les femmes ne vivent pas le même sexisme : toute femme ou personne identifiée comme telle va, certes, subir le sexisme, mais certaines vont être également victimes d'autres discriminations qu'il est nécessaire de prendre en compte pour définir des moyens de lutter efficacement contre.

À partir des années 2010 se distingue la quatrième vague féministe. Celle-ci est liée à l'utilisation des réseaux sociaux numériques tels que Twitter, Facebook ou encore Instagram et plus récemment TikTok, comme outils de diffusion des idées et discours. « Depuis la fin des années 2000, l'irruption, mais surtout la démocratisation des réseaux sociaux ont considérablement affecté les pratiques militantes de plus en plus tributaires de ce web 2.0. Le regain d'intérêt pour la cause des femmes auquel on assiste dans l'espace public depuis cette même période ne fait que renforcer le constat de l'existence d'un nouveau cycle. Par conséquent, nous soutenons l'hypothèse de l'émergence d'une quatrième vague féministe en France depuis environ 2011 » (Bertrand, 2018, cité dans Jouët, *ibid* : 237).

Cette vague va notamment s'intéresser à la question des violences sexuelles et sexistes, la culture du viol ou encore les représentations sexistes des femmes dans les médias et va être marquée par les mouvements #MeToo, son pendant français #BalanceTonPorc ou encore le #GamerGate. Cette vague va donc essentiellement se démarquer des précédentes par les supports qu'elle mobilise. En effet, les revendications qui y sont faites s'inscrivent dans la continuité des précédentes : « ce sont les moyens de communiquer autour de ces combats, de diffuser des informations et de médiatiser des actions qui constituent le principal changement par rapport à l'activisme des années 1970 » (Breda, *ibid* : 21)

Cette vague va participer à la démocratisation des féminismes et rendre ses combats plus accessibles, « permettant à certaines franges du public de s'ouvrir à des causes qu'elles

n'auraient pas connues via d'autres médias » (Jouët, *ibid* : 19) et ses militan·te·s seront des adolescent·e·s et des jeunes adultes (Cochrane, 2013).

Outre la distinction strictement chronologique des vagues féministes, nous pouvons utiliser une lecture par type des discours et revendications des courants. Ainsi, nous pouvons distinguer des féminismes politiques, économiques et, enfin, domestiques. Il est toutefois important de noter que ces discours ne sont pas exclusifs. En effet, au sein de la famille et du couple se jouent autant des dynamiques domestiques que politiques et économiques, comme peuvent le montrer, par exemple, les violences économiques qui se jouent au sein d'un couple¹⁵.

Les luttes féministes étant structurées en plusieurs vagues, il est important de recontextualiser la lutte étudiée selon son époque et sa vague. Comme nous le verrons par la suite, la notion de charge mentale, bien que mobilisable par l'ensemble des vagues, a été mise en avant à la fin de la deuxième vague. Il est donc important de garder en tête ce contexte lors de nos analyses.

II. 1. 2) Les vagues féministes dans le jeu vidéo

Le terme de vague va également être appliqué aux courants féministes qui parcourent le secteur du jeu vidéo. On distingue ainsi trois vagues féministes dans ce secteur (Lanctôt, 2020 ; Zampolini, 2020) :

La première vague va avoir lieu au cours des années 1990. Elle est marquée par l'avènement des jeux pour filles, jeux véhiculant des stéréotypes essentialistes à propos des femmes et des filles (Cassell et Jenkins, 1998) comme l'attrait pour les soins, l'apparence physique (jeux de maquillage et transformations, par exemple) ou encore des activités associées à la féminité.

La deuxième vague prend place entre les années 2000 et 2010. On s'intéresse ici à l'expérimentation des genres dans les MMORPG, au manque de femmes dans l'industrie mais également à la marginalisation des joueuses.

¹⁵ Sur les appels reçus en 2021, 25% des victimes appelant le 3919, numéro gratuit à l'écoute des femmes victimes de violences, dénoncent des violences économiques (chiffres issus du rapport de 2022 de la Fédération nationale Solidarité Femmes). Ces violences prennent la forme de chantage économique, de contrôle des dépenses, de dépossession des ressources financières, de surendettement, voire de l'interdiction d'exercer une activité professionnelle, dans le but d'instaurer une dépendance financière chez la victime.

La troisième vague, qui arrive dans les années 2010, va s'intéresser aux approches intersectionnelles dans le jeu vidéo. Ce courant va encourager, entre autres, la diversification des représentations vidéoludiques et chercher à réinventer la manière de créer des jeux.

Parmi les principaux discours féministes qui portent sur l'industrie vidéoludique, on retrouve la banalisation du harcèlement envers les minorités de genre et ethniques dans les communautés de joueur·euse·s (Gray et *al.*, *ibid*) et le manque d'inclusivité au sein de l'industrie qui reste encore majoritairement masculine malgré un nombre de joueuses quasi équivalent à celui des joueurs¹⁶. Selon Shira Chess, la seule façon de reconstruire ce médium pour en faire un raisonnable, diversifié et innovant est de le forcer au changement en ayant de plus en plus nouveaux utilisateurs et de nouvelles utilisatrices : « en bref, les féministes doivent entrer dans l'industrie du jeu vidéo en tant que joueuses et créatrices. Nous y sommes déjà dans une certaine mesure, et nos voix doivent devenir plus fortes pour favoriser encore plus la diversité et utiliser notre pouvoir de marché pour recadrer le contenu de l'industrie. »¹⁷ (*ibid* : 87).

L'autre fer de lance des féministes est la représentation des personnages féminins avec l'application du concept de Laura Mulvey (1975) pour l'analyse cinématographique, le *male gaze*, c'est-à-dire des éléments de design qui participent à l'hypersexualisation des personnages féminins (vêtements courts ou moulants, angles de caméra se concentrant sur certaines parties du corps). Concernant la représentation des personnages féminins, on s'intéresse également aux rôles attribués aux femmes avec les différents tropes énoncés par Anita Sarkeesian (2013) comme la demoiselle en détresse (parfois associée au rôle décrit par Gail Simone en 1999 de « femme dans le réfrigérateur » où l'agression d'un personnage féminin permet de faire évoluer l'arc narratif du personnage masculin), la conversion d'un personnage masculin en personnage féminin, et les héroïnes fortes, comme Lara Croft.

Bien que les productions récentes offrent des représentations des personnages masculins et féminins plus nuancées, s'écartant des stéréotypes, les jeux AAA¹⁸ conservent majoritairement

¹⁶ Selon l'étude publiée par le SELL en octobre 2022, 47% des joueurs français sont des femmes : <https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-novembre-2022>

¹⁷ “In short, feminists need to enter the video game industry as players and creators. We are already here to some extent, and our voices need to get louder to foster even more diversity and use our market power to reframe the content of the industry”, notre traduction.

¹⁸ Un jeu triple A désigne un jeu vidéo mondialement connu, généralement avec un gros budget.

le modèle du personnage principal masculin, blanc, musclé et doué au combat (Planques, 2017). Par ailleurs, l'évolution des représentations féminines dans les productions actuelles n'est pas la seule trace d'une activité féministe dans l'industrie. En effet, comme le montre le travail de curation d'Anne-Marie Schleiner, la pratique du *modding*¹⁹ avec des *skins*²⁰, *patches*²¹ et *wads*²² existait déjà pour les jeux *Marathon* (Bungie Studios / Xbox Game Studios / Bandai), *Doom* (Bethesda Softworks) ou encore *Quake* (id Software / Nightdive Studios / MachineGames / Midway Games / Lobotomy Software / ClickBoom / 1AM Productions, 1996) (Gray et al., *ibid* : 555).

II. 1. 3) La charge mentale

Née au milieu des années 1970 lors de recherches sur le travail des femmes et la division sexuelle des activités (Haicault, 1976), la notion de charge mentale est souvent approchée sous deux angles : la charge mentale au travail et la charge mentale ménagère.

D'après le droit du travail, la première conception de la charge mentale peut être définie de la façon suivante : « la charge mentale pourrait être résumée à l'ensemble des sollicitations du cerveau pendant l'exécution du travail »²³. En d'autres termes, la charge mentale au travail relève des exigences propres à la réalisation d'une tâche (par exemple, les délais imposés, l'attention demandée ou encore la complexité de la tâche), mais aussi des capacités de traitement de la personne chargée de la réaliser (ISO 10075-2:1996).

Le deuxième angle de la charge mentale, la charge mentale ménagère, a été introduit par la sociologue Monique Haicault (1984) et est lié à la théorie de la charge cognitive développée

¹⁹ Un *mod* désigne une modification apportée à un jeu vidéo existant par une personne indépendante de l'équipe de développement.

²⁰ Un *skin* est un élément s'utilisant en jeu pour modifier l'aspect d'un personnage ou d'un objet.

²¹ Un *patch* est une mise à jour d'un jeu, généralement dans le but d'apporter une correction à un problème rencontré en jeu.

²² *Wad* correspond à l'extension d'un type de fichier, généralement utilisé dans le cadre de mods développés sur des jeux tels que *Doom* et *Quake*.

²³ Voir <https://www.editions-tissot.fr/guide/definition/charge-mentale>

par John Sweller, Jeroen J.G van Merriënboer et Fred Paas (1998) qui porte sur la capacité de stockage d'informations en mémoire de travail et l'intégration de nouvelles.

Haicault (2020) présente la charge mentale ménagère comme « l'organisation gestionnaire de l'ensemble des activités quotidiennes essentielles à la vie domestique d'une famille ». L'autrice souligne par ailleurs la pluralité des compétences cognitives mobilisées par la charge mentale, comme la gestion et l'organisation, la prévision, la mémorisation, la coordination ou encore la faculté de répondre aux imprévus. Si la charge mentale ménagère touche aussi bien les hommes que les femmes, ces dernières restent les plus impactées par ce phénomène : 63% des femmes considèrent qu'elles sont davantage concernées par la charge mentale, contre 36% des hommes²⁴. Cette répartition inégale des tâches peut s'expliquer par l'éthique du care, de la sollicitude, théorisée par Carol Gilligan (1982), qui désigne un ensemble de pratiques et de valeurs tournées vers le soin d'autrui et l'entretien des relations, qui va être socialement perçu comme féminin (Breda, *ibid*).

Haicault met ainsi en avant l'articulation de la double journée menée par les femmes au sein d'un couple : après leur journée de travail, elles ont la charge du travail domestique. L'autrice montre également que cette double journée est perméable puisque la charge mentale ménagère va sortir des limites du foyer pour faire partie intégrante de la journée de la femme, voire empiéter sur le reste de ses activités. Selon l'INSEE, le travail domestique correspond aux tâches productives non rémunérées qui pourraient être déléguées à quelqu'un d'autre. Ce travail domestique dispose de trois périmètres possibles qui agiraient comme des poupées Gigognes (Lignon, 2018) : au cœur, le restreint, qui regroupe la majorité des tâches ménagères comme la cuisine, le ménage, les soins ou encore la gestion du ménage, l'intermédiaire, ajoutant les courses, le jardinage, le bricolage ou encore les jeux avec les enfants et enfin le large, avec l'attention aux animaux domestiques ou réaliser des trajets pour se déplacer. Par ailleurs, comme l'évoque Breda (*ibid*), la charge mentale va mobiliser une logique de double standard. Ainsi, on demandera aux femmes se plaignant de cette charge de mieux faire, de mieux s'organiser pour la gérer, tandis qu'on ne dira rien aux hommes sur leur faible implication, si ce n'est absence, dans la gestion du foyer.

²⁴ Enquête O2 Care Services et Ipsos, 2017 : <https://www.ipsos.com/fr-fr/charge-mentale-8-femmes-sur-10-seraient-concernees>

Nous nous intéresserons dans ce travail à cette deuxième approche de la notion. Ainsi, lorsque nous emploierons à l'avenir les termes de « charge mentale », nous renverrons à la charge mentale ménagère.

Tout comme il existe plusieurs vagues dans les féminismes, Haicault indique que la notion de charge mentale a également connu son lot de transformations, liées aux évolutions de la société. La première conception²⁵ de la charge mentale prend place à la fin de Seconde Guerre mondiale avec la disparition progressive des savoir-faire manuels transmis de mère en fille, du fait de l'arrivée des nouvelles technologies domestiques. La deuxième²⁶ prend place à la fin des années 1980 avec l'augmentation de la part cognitive dans l'organisation de la famille. L'objectif est de réduire les tensions entre les activités qui sont de plus en plus nombreuses et diversifiées en coordonnant des données de toute nature, des coûts, des projets ou encore des déplacements. Enfin, depuis les années 2015-2016, Haicault souligne la prise de conscience, portée par les femmes, de la charge mentale. On pense notamment à la bande dessinée de Emma à ce sujet, *Fallait demander*, éditée dans le tome 2 de son livre *Un autre regard* (Emma, 2017), ou encore *La charge émotionnelle et autres trucs invisibles* (Emma, 2018) dans lesquels l'illustratrice met en avant son expérience personnelle de la charge mentale.

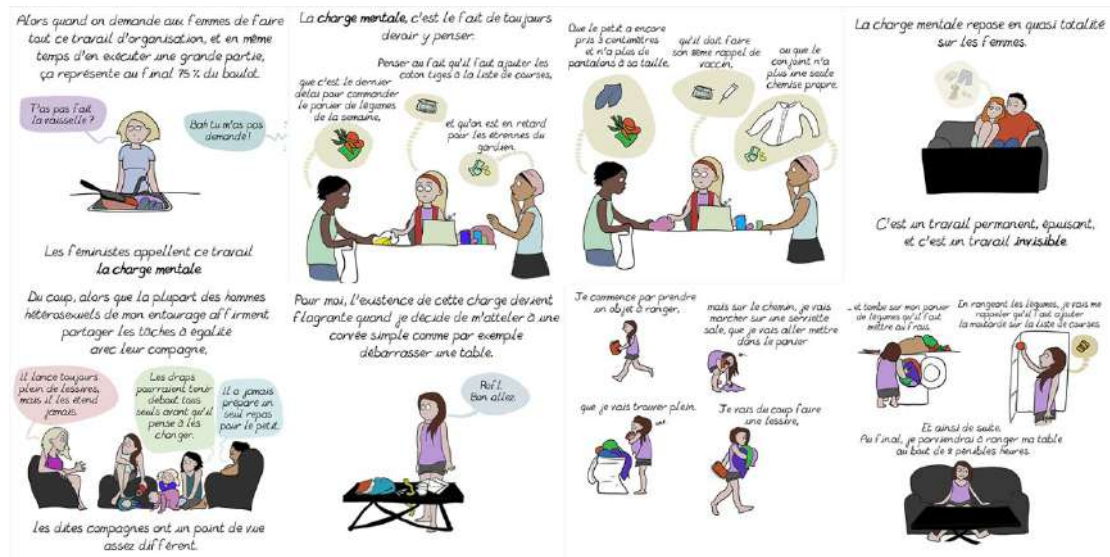


Figure 1 – Extraits de la BD « Fallait Demander ! », Emma, *Un autre regard*, Tome 2, Massot éditions, 2017

²⁵ Nous l'appellerons au cours de notre analyse la charge mentale transmise

²⁶ Nous l'appellerons par la suite la charge mentale cognitive

Comme nous avons pu le voir, chaque vague féministe a son cheval de bataille et son signe distinctif : acquisition de droits (vote, travail, éducation, etc.) pour la première vague, accès à la contraception féminine et questionnements sur le genre pour la deuxième, intersectionnalité pour troisième et, enfin, utilisation des réseaux sociaux numériques comme chambre d'écho aux luttes amorcées antérieurement pour la quatrième vague. Du côté des jeux vidéo, il s'agira alors de prendre progressivement conscience du vivier important que représentent les joueuses pour l'industrie. D'abord uniquement visées par les jeux dits pour filles, elles vont progressivement intégrer le secteur et, consciemment ou non, apporter une diversification dans les représentations vidéoludiques. Nous souhaitons ancrer notre recherche dans une approche intersectionnelle. En effet, en accord avec nos principes et nos propres valeurs, il est essentiel de prendre en considération l'ensemble des oppressions vécues par les femmes et personnes identifiées comme telles, plutôt que de les déconnecter les unes des autres. Cependant, comme nous l'avons vu, la charge mentale est conceptualisée au cours de la seconde vague, qui ne prend pas encore en compte l'intersectionnalité. Par ailleurs, s'appliquant majoritairement aux couples hétérosexuels cisgenres, appliquer cette approche peut s'avérer plus complexe qu'il n'y paraît. En prenant l'exemple des jeux de notre corpus, il n'est pas fait mention de racisme, validisme ou encore de classisme vécu par les couples (ou, à minima, les femmes). Si l'intersectionnalité ne prend pas place dans notre grille d'analyse et de lecture des jeux, il n'en reste pas moins intéressant de rester vigilant·e quant aux signes pouvant y faire écho.

Puisque l'on considère le « début » des féminismes là où les luttes se sont structurées et politisées, il nous semble pertinent de prendre comme noyau de notre recherche la dimension politique des jeux vidéo. Tout support médiatique va transmettre des valeurs aux personnes qui le consomment. Ainsi, nous souhaitons aborder dans la partie qui suit les théories et concepts mobilisés dans l'art et/ou médias pour appuyer ce propos. Il s'agira ainsi de mettre en évidence les points saillants de notre grille de lecture des jeux de notre corpus pour répondre à notre question : comment les jeux de notre corpus traitent-ils la question de la charge mentale ?

II. 2) Des jeux pour faire réfléchir

Quand il s'agit de transmettre des valeurs et discours à des joueurs et joueuses et de les convaincre, les jeux persuasifs sont une porte d'entrée intéressante. Partant des travaux de Ian Bogost, nous avons étendu notre analyse aux jeux expressifs, conceptualisés par Sébastien

Genvo, mais également à des théories plus anciennes et appliquées à d'autres formes artistiques. Ainsi, les mécaniques de l'étrangisation utilisées dans l'art et dans le théâtre nous semblent être des points d'analyse intéressants à appliquer au jeu vidéo. En effet, comme nous le verrons par la suite, ces mécaniques vont favoriser la distanciation du public, permettant ainsi l'adoption d'un regard critique sur ce qu'il se passe sur scène. Le jeu est une aire intermédiaire d'expérience (Winnicott, 1971), il est à la fois dans et en dehors de la réalité. Il va mobiliser le subjectif tout comme l'objectif. De ce fait, si le jeu est considéré comme un médium cherchant à impliquer le·a joueur·euse en l'immergeant dans l'environnement virtuel, est-il possible d'avoir recours à des mécaniques venant créer ce recul nécessaire au développement du regard critique, comme l'évoquent les chercheurs de l'étrangisation ? Pour répondre à cette question, nous mobiliserons ainsi les concepts d'ostranénie, d'effet V et de spectateur et spectatrice. Parallèlement, nous nous intéresserons aux mécaniques venant donner l'impression de « faire comme si » le·a joueur·euse était le personnage joué. Pour cela, nous nous intéresserons au sentiment d'empathie ainsi qu'aux usages des esthétiques haptiques.

II. 2. 1) L'étrangisation : de l'ostranénie Chklovskienne au spect-acteur Boalien

Pour analyser la dimension politique d'un médium, trois concepts de l'étrangisation, le fait de dé-familiariser des choses communes, sont à prendre en considération (Pöttsch, 2017 ; Pöttsch et Waszkiewicz, 2019) : l'ostranénie, développé par Victor Chklovski (1965), l'effet V de Bertolt Brecht (1957) et le théâtre de l'opprimé de Augusto Boal (2002).

L'ostranénie est un concept clé du formalisme russe, courant se développant dans les années 1920 et qui va s'intéresser aux propriétés formelles de textes tout en s'éloignant des contextes historiques et sociologiques dans lesquels les travaux s'inscrivent. Holger Pöttsch définit le concept d'ostranénie comme le fait de rendre étrange. Ce concept va se rattacher notamment à la fonction qu'endosse l'art de dé-habituer ce qui a été rendu commun et invisibilisé : « il le [le concept d'ostranénie] dérive du terme russe *strannij* (étrange) pour résumer ce qu'il perçoit comme la fonction primordiale de l'art, à savoir réactualiser les sens en rendant inhabituel ce que la convention a rendu banal et donc invisible. »²⁷ (2017). En rendant les choses étranges,

²⁷ "he derives it from the Russian word *strannij* (strange) to encapsulate what he perceives as the overarching function of art, namely to refresh the senses by de-habitualizing what convention has made mundane and therefore invisible", notre traduction.

inhabituellen, l'objectif est de les rendre plus difficiles à digérer, permettant ainsi de vraiment voir le monde qui nous entoure plutôt que de simplement le reconnaître.

Le deuxième concept lié à l'étrangisation qui nous intéressera ici est celui de l'effet V²⁸ développé par Brecht (1957). Pour cet auteur, la fonction principale du théâtre est d'éduquer les spectateur·trice·s, de sensibiliser à l'oppression et à l'exploitation, créant ainsi les bases d'une réflexion politique. Pour remplir cet objectif, il est nécessaire pour Brecht de créer une mise à distance des spectateur·trice·s par rapport à la scène. C'est à travers ce recul pris que ceux-ci vont pouvoir percevoir les contradictions représentées sur scène, motivant ainsi une réflexion critique. Cet effet va se construire sur trois niveaux : l'auteur ou l'autrice de la pièce, le ou la metteur·euse en scène et les acteurs et actrices. Des mécanismes seront alors mis en place à chacun de ces niveaux pour créer l'étrangisation comme le fait de briser le 4^e mur lorsque les comédiens et comédiennes s'adressent et/ou interpellent les spectateur·trice·s, ou encore la présence de musique et d'un chœur commentant les événements sur scène. Ces mécanismes vont ainsi ramener les spectateurs et spectatrices à leur condition d'observant·e·s et rompre le pacte de suspension consentie de l'incrédulité (Coleridge, 1817). C'est ce concept d'effet V qui va nourrir les réflexions futures sur le potentiel politique du théâtre, comme nous allons le voir par la suite avec le théâtre de l'opprimé de Boal.

Le dernier concept de l'étrangisation qui nous intéressera ici est celui du théâtre de l'opprimé de Boal (2002). Le théâtre de l'opprimé représente toujours une situation dans laquelle le personnage est opprimé. La scène est jouée une première fois, puis est rejouée. Les spectateurs et spectatrices peuvent alors intervenir à tout moment pour proposer une solution. Par ces multiples répétitions, Boal souhaite montrer qu'une situation d'oppression ne se résout pas simplement, mais souvent par la combinaison des différentes propositions du public. L'objectif du théâtre de l'opprimé n'étant pas d'arriver à trouver une solution à la situation d'oppression présentée, mais de générer des échanges entre les participants et participantes. Si la théorie de Brecht crée une frontière entre ce qu'il se passe sur scène et le public, Boal va briser cette distinction en lui permettant d'intervenir dans la pièce quand il le souhaite pour proposer ses propres solutions et en voir les conséquences. Ainsi, Boal va conserver la dimension politique du théâtre en facilitant le changement progressif en impliquant les spectateurs et spectatrices et

²⁸ L'effet V renvoie au terme allemand « Verfremdungseffekt », c'est-à-dire l'effet d'aliénation, de distanciation. La littérature anglophone parle ainsi d'effet A (pour alienation).

en les responsabilisant (iels constatent les résultats de leurs actions). Le théâtre de l'opprimé englobe deux concepts : le théâtre forum et le·a spect-acteur·trice. Le premier correspond à la limitation du pouvoir exercé par l'auteur ou l'autrice de la pièce et le ou la metteur·euse en scène. En effet, en permettant au public d'agir dans le déroulement de la pièce, iels ne vont plus avoir la main mise sur le déroulé de celle-ci. En faisant des spectateur·trice·s des intervenants et intervenantes responsables de leurs actions, iels deviennent des spectateurs et spectatrices : iels regardent mais prennent également part aux actions et résultats se déroulant sur scène.

Comme l'évoque Shaw, le jeu vidéo, contrairement à d'autres médias, a pour particularité que ses consommateurs et consommatrices sont obligé·e·s d'être actif·ve·s. Ainsi, si les spect-acteur·trice·s de Boal ne sont pas obligé·e·s de participer à la résolution du problème présenté, le jeu nécessite que le·a joueur·euse joue : « cependant ce qui diffère avec les jeux, ce n'est pas seulement que le public peut être actif, mais qu'il doit l'être. Le contenu du jeu n'est pas aussi stable que les autres contenus médiatiques, car il dépend beaucoup de la façon dont on y joue. »²⁹ (*ibid* : 25).

D'après Frasca (2001), Chaz Evans (2014) et Lars de Wildt (2014), ces trois concepts peuvent aussi bien s'appliquer aux formes d'art comme le théâtre qu'au domaine du jeu, que ce soit à travers les règles, les mécaniques, l'interface ou encore l'histoire. Emma Westecott fait également référence aux mécaniques brechtiennes dans le cadre des approches féministes du jeu, dans l'objectif de déstabiliser les approches et normes dominantes et, ainsi, changer le statu quo : « par exemple, les techniques issues d'une approche féministe d'influence brechtienne impliquent le·a joueur·euse (ou dans les jeux, le personnage joueur), exprimant sa conscience d'être observé·e »³⁰ (Gray et al., *ibid* : 257).

²⁹ “What’s different about games, though, is not just that audiences are able to be active but that they have to be. The game text is not as stable as other media texts, as a great deal depends on how one plays the game”, notre traduction.

³⁰ “for example, techniques derived from a brechtian-influenced feminist approach involve the performer (or in the apparatus of games, the player character) expressing her awareness of being watched”, notre traduction.

En reprenant chaque concept ici présenté, on peut ainsi définir les points d'analyse d'un jeu suivant :

Concept	Points d'analyse
Ostranénie	<ul style="list-style-type: none"> - Rupture avec les codes établis (histoire/monde diégétique, personnages, contrôleurs, mécaniques, interface, points de vue) - Restructuration des codes
Effet V	<ul style="list-style-type: none"> - Aliénation esthétique (éléments semblant être aliénants mais ne changeant pas le jeu, par exemple l'utilisation de l'esthétique des bugs dans la diégèse) - Aliénation du système (éléments impactant la narration et le gameplay de sorte que ce qui était perçu comme normal semble étrange, par exemple interpellation des joueur·euse·s)
Théâtre de l'opprimé	<ul style="list-style-type: none"> - Choix du/de la joueur·euse (impact sur le déroulé de l'histoire) - Rejouabilité - Complexité de la situation présentée / situation d'oppression

II. 2. 2) De l'empathie à l'esthétique haptique

Si, comme l'évoque Erik Geslin dans sa thèse (2013), les jeux vidéo mobilisent les émotions fondamentales comme la peur, l'angoisse ou l'excitation, qu'en est-il des émotions considérées comme plus complexes telles que l'empathie ?

Issue du terme allemand « *einfühlung* » (Vischer, 1873), le concept d'empathie se distingue de celui de la sympathie au cours des années 1960 en France. C'est dans les années 1990 que des recherches vont lier l'empathie avec les neurones miroirs, neurones qui seraient à l'origine d'une activité neuronale similaire quand une personne en regarde une autre effectuer une action : « le fait de percevoir une action, ou bien d'imaginer une action faciliterait la mise en place de cette action, car dans ces trois activités les mêmes zones cérébrales sont impliquées » (Sarda, 2017 : 61). En effet, selon Giacomo Rizzolatti et Laila Craighero (2004), ces cellules joueraient un rôle majeur dans les relations sociales et les processus affectifs. En se basant sur l'observation de ces neurones, le sentiment d'empathie est alors considéré comme la capacité de ressentir la même émotion qu'autrui en le regardant. En partant de cette définition, Serge Tisseron développe l'idée que l'empathie a une double fonction : « d'une part, elle nous permet d'avoir une représentation du fonctionnement mental et affectif de nos interlocuteurs ; d'autre part, elle nous fait entrer en résonance avec leurs états sensoriels et émotionnels » (2010 : 19). Ainsi, l'empathie permettrait à la fois de ressentir et nier les émotions d'autrui : « [e]lle est à la fois une démarche cognitive, qui nous permet d'appréhender l'intimité d'autrui, et une poussée affective vers l'autre, qui nous permet d'apprécier et de partager ses émotions » (Hochmann, 2012 : 12).

Si on considère l'empathie du point de vue de la psychologie, celle-ci est composée de quatre dimensions (Davis, 1983) :

- la capacité de ressentir les émotions d'autrui,
- la possibilité d'avoir une représentation de ses contenus mentaux, ou empathie cognitive,
- la tendance à se transposer en imagination dans différents personnages réels ou fictifs,
- la préoccupation de l'autre qui mobilise des comportements d'entraide.

En nous appuyant sur ces quatre dimensions, celle qui nous intéressera dans ce travail de recherche est donc la troisième. En effet, il s'agira de comprendre et d'analyser les dispositifs mis en place pour que les joueur·euse·s s'identifient aux personnages joués et, ainsi, projeter leurs émotions sur elleux. Cette dimension renvoie par ailleurs au concept d'empathie narrative, ou générative, inventé par Roy Schafer (1959). Comme le souligne Jacques Hochmann, l'empathie narrative correspond à la compréhension d'autrui et au renvoi de l'image construite de celui-ci à travers nos interprétations : « [l]a valeur d'une interprétation ne réside pas alors dans son objectivité ou dans sa véracité mais dans sa capacité à ouvrir l'esprit à de nouvelles

formes d'expérience narrative, à ce que Schafer appelle une "extension de la subjectivité" » (*ibid* : 135). En mettant en perspective cette idée avec le domaine du jeu vidéo, il s'agit ainsi de se questionner sur l'importance de la véracité des récits proposés pour qu'il y ait identification et empathie pour les personnages présentés. Selon Doris Rusch (2009), cette empathie envers les personnages des jeux vidéo est un moyen de mieux se comprendre soi-même en développant notre appréciation de la condition humaine. Shaw (*ibid*) va par ailleurs distinguer deux types d'identification : l'identification comme (« identify as ») et l'identification avec (« identify with »). La première concerne l'identification du joueur ou de la joueuse au personnage, tandis que la deuxième renvoie à l'identification aux caractéristiques du personnage.

Rusch souligne également que la narration ne peut à elle seule transmettre les émotions car certain·e·s joueur·euse·s passent à côté de ces éléments en se concentrant davantage sur les règles et conditions de victoire, la trame narrative devenant ainsi secondaire. Pour Rusch, le jeu peut soutenir la fiction pendant que la fiction contextualise et donne un sens aux événements du jeu : « Le jeu apporte la force affective de l'activité du monde réel et la fiction contextualise ces émotions de jeu et permet aux joueurs et joueuses de les attribuer aux événements du monde diégétique »³¹ (*ibid*). L'autrice illustre cette idée avec le cas de *God of War II* (SCE Santa Monica Studio, 2007) dans lequel le·a joueur·euse et Kratos, le personnage, partagent la même satisfaction en fin de jeu en passant par les mêmes émotions comme la honte, la trahison, le désir de vengeance ou encore l'arrogance. Pour mesurer cet alignement fictionnel, Rusch propose d'analyser à la fois les éléments procéduraux d'un jeu, à savoir le système des mécaniques de jeu comme les règles, la conception sonore, le graphisme ou encore le gameplay, ainsi que les métaphores expérientielles, c'est-à-dire « le phénomène consistant à comprendre une expérience de jeu comme une représentation physique d'idées abstraites telles que des processus émotionnels ou des états mentaux. La sensation que donne le jeu peut fournir un indice supplémentaire pour la compréhension du jeu (par exemple, le jeu provoque la sensation d'une relation, il peut donc être à propos d'une relation »³² (*ibid*).

³¹ "The game-part brings in the affective strength of the realworld activity and the fiction contextualizes those game emotions and enables players to attribute them to the events in the gameworld", notre traduction.

³² "the phenomenon of understanding a gameplay experience as a physical visualisation of abstract ideas such as emotional processes or mental states. What the game feels like can provide an additional interpretative cue that helps game comprehension along (e.g. game feels like relationship, thus it might be about relationship)"

En mettant en perspective son expérience de joueuse et le concept d'empathie, Annick Bédard propose dans son mémoire une typologie des différentes empathies vécues dans les jeux vidéo :

- L'empathie face à une situation, qui se vit lorsqu'un personnage se trouve dans une situation de survie : « Par exemple, un ressenti empathique est généralement produit lorsque qu'il y a une relation proie-prédateur ce qui implique une fuite de la proie afin qu'elle puisse survivre. On peut aussi ressentir de l'empathie envers son avatar lorsqu'il se blesse ou lorsqu'il doit s'automutiler pour avancer dans le jeu » (2015 : 22).
- L'empathie d'attachement, qui prend place lorsqu'une relation affective se développe entre le·a joueur·euse et le(s) personnage(s) secondaires du jeu : « Dans ce type d'empathie, le personnage accompagnateur doit être essentiel à l'avancement du jeu puisqu'il tient un rôle spécifique envers l'avatar. Il ne peut être remplacé par un objet ou un autre personnage disponible dans le jeu » (*ibid* : 22).
- L'empathie d'approbation ou de désapprobation, qui a lieu lorsque le·a joueur·euse doit prendre des décisions se portant sur des choix moraux : « Les décisions prises par le joueur envers son avatar détermineront si l'action entreprise sera altruiste, d'entraide ou individualiste. De cette manière, le choix fait par le joueur aura un rôle décisif dans le déroulement du jeu et de l'histoire. Par conséquent, le joueur sera contraint à approuver ou désapprouver l'action proposée pour l'avatar envers un personnage secondaire ou accompagnateur du jeu. » (*ibid* : 22).

Si l'empathie est un angle d'approche pertinent pour étudier les messages activistes et queers dans les jeux vidéo, Teddy Pozo souligne l'intérêt de replacer cette émotion dans un répertoire plus large de stratégies de conception qui se baserait sur l'affect, l'incarnation et la tactilité. L'auteur souligne également les limites de l'empathie : si les joueurs et joueuses éprouvent de l'empathie pour les personnages et les discours proposés dans les jeux mais ne leur viennent pas en aide dans la réalité, alors les jeux ont échoué à transmettre la difficulté d'être une personne marginalisée : « si les consommateur·trice·s cisgenres de jeux créés par des concepteur·trice·s transgenres apprennent "l'empathie" en jouant à ces jeux, où va cette empathie quand les concepteur·trice·s luttent pour vivre de leur travail, ou que leur sécurité physique et leur vie privée sont menacées par des cycles de harcèlement à cause de leur

visibilité ? »³³ (2018). Ruberg aborde également cette limite à travers l'idée du tourisme identitaire : les joueurs et joueuses qui ne sont pas touché·e·s par la problématique évoquée dans un jeu n'ont pas à se mettre « dans la peau de » pour faire preuve de respect envers ces personnes, la compréhension de leur vécu ne pouvant pas se concentrer dans un jeu : « un certain nombre de jeux queers sont aujourd'hui qualifiés de "jeux empathiques", encourageant les joueur·euse·s hétérosexuel·le·s et cisgenres à s'engager dans une sorte de tourisme queer – pour faire écho au concept de "tourisme identitaire" de Lisa Nakamura – en se mettant soi-disant à la place des concepteur·trice·s queers »³⁴ (*ibid* : 18), « pour ressentir ce qu'une personne queer ressent vraiment, il faut le vivre pendant toute une vie, avec chaque joie et chaque peine [...] Nous avons besoin d'un ajustement de l'attente affective de l'empathie (une appropriation de l'expérience queer) à la compassion (une prise de conscience et une sensibilité accrues envers l'expérience queer) [...] Les joueurs et joueuses hétérosexuel·le·s et cisgenres n'ont pas besoin de "se mettre dans la peau" d'une personne queer pour faire face à la différence de façon significative et respectueuse. »³⁵ (*ibid* : 180-181). Par ailleurs, l'auteur·trice souligne également que les concepteur·trice·s des jeux n'ont pas pour intention initiale de permettre aux joueur·euse·s de se mettre à leur place, mais de créer des espaces pour les personnes marginalisées : « un nombre impressionnant de personnes interrogées ici parlent des problèmes qu'elles voient dans le fait que les joueur·euse·s pensent que les jeux peuvent – ou devraient – leur donner l'opportunité de "se mettre à la place" de personnes marginalisées. Certain·e·s de ces artistes insistent carrément sur le fait qu'iels ne font pas des jeux pour les hétérosexuel·le·s [...] certain·e·s pensent que les jeux queers devraient éduquer les consommateur·trice·s hétérosexuel·le·s, tandis que d'autres pensent que le but du développement de ces jeux est de

³³ "If cisgender consumers of games by transgender designers learn "empathy" by playing these games, where does this empathy go as designers struggle to make a living from their work, or as their physical safety and privacy are threatened by cycles of harassment for their visibility?", notre traduction.

³⁴ "[...] a number of queer games today are being mislabeled as « empathy games », encouraging straight, cisgender players to engage in a kind of queerness tourism - to echo Lisa Nakamura's concept of « identity tourism »- by supposedly stepping into the shoes of their queer designers.", notre traduction.

³⁵ "[...] to feel as a queer subject truly feels, one must live the full, long length of a queer life, with every moments of its joys and its pains [...] we need an adjustment of affective expectation from empathy (an appropriation of queer experience) to compassion (an increased awareness of and sensitivity toward queer experience) [...] straight, cisgender players need not « walk in the shoes » of a queer person to meaningfully and respectfully encounter difference", notre traduction.

créer des espaces pour les personnes queers. »³⁶ (2020 : 20-21), ou encore de faire vivre des situations complexes émotionnellement, comme c'est le cas du jeu *Curtain* (dreamfeel, 2014)³⁷.

Pour aller au-delà de l'empathie, les jeux queers ont eu recours aux esthétiques haptiques (*haptic visuality*) pour représenter les personnages et leur histoire plutôt que de chercher à expliquer leur expérience. Matt Tullis³⁸ explique dans une *Key Note* à la Unite³⁹ de Austin en 2017 que les expériences haptiques convoquent les sensations qui se passeraient si l'action était effectuée dans la vie réelle : « c'est utiliser ce que je m'attends ressentir »⁴⁰. L'usage de ces esthétiques permet une réflexion sur le sujet abordé en jouant avec les expériences des joueurs et joueuses, comme le fait *Curtain* à propos des violences sexuelles : « *Curtain* ne joue pas seulement avec la distance et la proximité du joueur et de la joueuse et du jeu, du/de la joueur·euse et de l'auteur·trice, mais il aide également les joueurs et joueuses à mettre de la distance entre eux et leurs propres expériences, et à les revivre dans une conversation avec le jeu et l'auteur·trice »⁴¹ (Pozo, *ibid*). Un autre exemple donné par Pozo est le jeu *Hurt Me Plenty* (Robert Yang, 2014) qui, contrairement à d'autres jeux représentant la sexualité avec des cinématiques, des dialogues à choix ou encore des échanges de cadeaux, permet de fesser un soumis pour confronter le·a joueur·euse au consentement et à l'aftercare⁴² : lorsque le joueur ou la joueuse ne respecte pas les limites imposées par l'intelligence artificielle (*feedbacks* textuels mais également sonores) la réponse peut aller de la baisse d'énergie à l'arrêt du jeu. Pour Laura Marks (2000), l'esthétique haptique prend forme quand l'œil est attiré par la texture, le motif ou encore la couleur d'une image, produisant un engagement multisensoriel. Selon

³⁶ “a striking number of those interviewed here speak about the problems they see with players thinking that games can - or should - provide them with the opportunity to « step into the shoes » of marginalized people. Some of these artists insist outright that they do not make games for straight people [...] some feel that queer games should educate straight consumers, whereas others believe that the goal of developing these games is creating spaces for queer people.”, notre traduction.

³⁷ *Curtain* est un jeu disponible sur itch.io mettant en scène le couple de deux femmes queer et leur relation destructrice.

³⁸ Business development director, Games & VR à Immersion, une entreprise spécialisée dans les effets haptiques.

³⁹ Conférence annuelle Unity, voir <https://youtu.be/QFzh8yeFR4k>.

⁴⁰ “that's using what I would have expected to feel”, notre traduction.

⁴¹ “*Curtain* not only plays with the distance and closeness of player and game, player and author, but it also helps players put distance between themselves and their own experiences, and to re-experience them in conversation with the game and the author”, notre traduction.

⁴² Souvent utilisé dans la pratique BDSM, l'aftercare désigne le moment d'échange et durant lequel les partenaires prennent soin l'un-e de l'autre après avoir eu des relations sexuelles.

Aubrey Anable (2018), cette esthétique repose sur plusieurs facteurs qui sont utilisés pour désorienter le·a joueur·euse comme le changement de point de vue (*focus*), la sous/sur exposition, le grain ou encore les faibles contrastes ou résolution.

II. 2. 3) Jeux persuasifs, jeux expressifs

Les concepts de jeu persuasif et jeu expressif s'inscrivent dans la continuité des concepts évoqués précédemment. En effet, en partant du théâtre de l'opprimé, Gonzalo Frasca (2001) va penser le jeu vidéo comme un médium permettant de stimuler une pensée critique vis-à-vis de problématiques de la vie courante, sociétales ou personnelles. Bogost (2007) développera cette idée en parlant alors de rhétorique procédurale, ou le fait de mobiliser les procédures, les règles de jeu, pour exprimer des idées. On parlera alors de jeux persuasifs car ceux-ci s'inscrivent dans une relation *top-down* puisque le message politique et idéologique transmis est imposé par les concepteurs et conceptrices, les joueurs et joueuses étant ainsi dans une position de récepteurs et réceptrices et n'ayant pas, ou peu, d'impact sur l'histoire. Bogost, donne notamment les exemples des jeux *Tensure* (Gaede, 1975) et *The McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006), dans lesquels les joueur·euse·s font face à des pseudo-choix et dilemmes moraux. En effet, dans le premier, il s'agira d'incarner un professeur dont l'objectif est de réussir l'année scolaire pour obtenir un renouvellement de son contrat (il s'agira alors de trouver l'équilibre entre la satisfaction des élèves, des collègues et de la hiérarchie, montrant ainsi que les pratiques éducationnelles sont liées à des politiques professionnelles et personnelles). Le second, quant à lui, permet aux joueurs et joueuses de gérer quatre pôles d'activité de l'entreprise : les champs, les abattoirs, les restaurants et les bureaux. Cette juxtaposition des activités permet de confronter le·a joueur·euse à des choix (im)moraux nécessaires pour faire évoluer une entreprise dans une économie mondiale capitaliste : « The McDonald's Videogame met en place une rhétorique procédurale sur la nécessité de la corruption dans le secteur mondialisé de la restauration rapide et la tentation écrasante de la cupidité, qui conduit à davantage de corruption. Pour réussir sur le long terme, le·a joueur·euse doit utiliser des hormones de croissance, contraindre les républiques bananières et doit mettre en place des campagnes de relations publiques et de lobbying. [...] Le jeu présente un argument procédural sur les

problèmes inhérents à l'industrie de la restauration rapide, en particulier la nécessité d'outrepasser les limites environnementales et sanitaires. »⁴³ (*ibid* : 31).

Frasca va identifier trois niveaux à travers lesquels il est possible de transmettre une représentation du monde :

- La fiction, l'univers diégétique.
- Les objectifs confiés aux joueurs et joueuses.
- Les moyens donnés pour réaliser ces objectifs.

Pour dépasser le cadre des jeux persuasifs, Genvo parle de jeux expressifs. Tout comme les premiers, ces jeux offrent une réflexion sur des problématiques de la vie courante, sociétales, personnelles ou encore psychologiques. Avec la scène du jeu indépendant, on va voir de nouvelles thématiques apparaître dans le jeu vidéo, comme l'alcoolisme dans le jeu *Papo & Yo* (Minority Media Inc., 2012), la maladie dans *That Dragon Cancer* (Numinous Games, 2016), ou encore l'inclusivité dans la série de jeux *Lost Phone* (Accidental Queens, 2017).

Contrairement aux jeux persuasifs, l'objectif ici n'est pas de persuader le·a joueur·euse d'une fin qui serait bonne ou mauvaise, mais d'expérimenter les dilemmes, choix et conséquences qui découlent des situations de jeu dans lesquelles iels se trouvent afin de se forger leur propre avis : « les jeux peuvent aussi exprimer un point de vue sur des sujets sociétaux et complexes et peuvent encourager le débat public sans pour autant prescrire certaines attitudes » (Genvo, 2021 : 9-10). Il s'agit alors pour l'auteur de chercher « comment impliquer émotionnellement le joueur tout en l'amenant à s'interroger sur les contenus sensibles développés dans ces jeux » (*ibid* :4).

Pour analyser l'expressivité d'un jeu, Genvo propose alors de s'intéresser à deux aspects du jeu : la jouabilité et l'éthos ludique. Le premier concept correspond aux possibilités d'action laissées au joueur et à la joueuse. La jouabilité peut donc faire écho au concept d'agentivité, la capacité d'agir sur le monde. Il s'agit ainsi d'étudier la part de liberté d'action laissée aux joueurs et joueuses. Le deuxième concept, l'éthos ludique, correspond aux valeurs exprimées

⁴³ “The McDonalds video game mounts a procedural rhetoric about the necessity of corruption in the global fast food business, and the overwhelming temptation of greed, which leads to more corruption. In order to succeed in the longterm, the player must use growth hormones, he must coerce banana republics, and he must mount PR and lobbying campaigns. [...] the game makes a procedural argument about the inherent problems in the fast food industry, particularly the necessity of overstepping environmental and health-related boundaries”

par les éléments constitutifs du jeu, comme les règles, les graphismes ou encore la narration qui font du jeu un jeu : « cela incite à analyser les valeurs qu'exprime un logiciel pour être perçu et considéré comme jeu. Dans le cadre d'un jeu, ce qui peut constituer un ethos peut prendre de nombreuses formes, en commençant par la thématique ou l'univers dans lequel va se dérouler le jeu » (*ibid* : 8). Ainsi, pour mesurer l'expressivité d'un jeu, il nous faut nous attarder sur la présence de choix et leur impact sur le reste de l'histoire (si ces choix n'en ont pas, le jeu sera alors plutôt considéré comme persuasif), mais également sur la thématique invoquée et l'ethos mis en place.

Comme nous avons pu le voir, ces différents concepts vont venir alimenter notre lecture des jeux sélectionnés pour cette recherche. Ainsi, si nous voulons répondre aux questions « comment les jeux de notre corpus traitent-ils la question de la charge mentale ? » et « quels choix ont été faits pour retranscrire le concept en jeu et amener les joueur·euse·s à une réflexion sur le sujet abordé ? », il nous faut nous intéresser aux deux aspects du médium : son ancrage dans la réalité, qui va être perceptible par l'ethos mis en place, notamment la thématique abordée, mais également les mécanismes d'étrangissement venant limiter l'immersion. D'un autre côté, il nous faut aussi nous pencher sur la dimension subjective du jeu et sa disposition à faire vivre des expériences aux joueurs et joueuses. Par ailleurs, en confrontant la persuasivité et l'expressivité de jeux, on peut se demander si l'une de ces deux formes est préférable à l'autre quand il s'agit de sensibiliser les utilisateurs et utilisatrices.

III. Circonscription du champ d'analyse

III. 1) Corpus sélectionné

Comme mentionné précédemment, notre corpus se compose de jeux traitant de la charge mentale. Nous avons réalisé notre sélection à l'issue d'une veille sur les jeux considérés comme des jeux féministes par la presse généraliste. Nous avons également consulté les groupes de

curation de l'association Woman In Games France⁴⁴ « protagonistes féminins ou de genre marginalisés » et « créatrices et créateurs de genres marginalisés » sur Steam.

Deux jeux indépendants sont ressortis de cette veille : *Behind Every Great One* (Deconstructeam, 2018) et *A Comfortable Burden* (OtterWays, 2021), abordant une même thématique, celle de la charge mentale, facilitant ainsi notre analyse. Ces deux jeux sont d'ailleurs présentés dans la presse comme abordant ce concept. Outre leur thématique commune qui simplifie leur comparaison, ceux-ci présentent un traitement de la charge mentale différent, venant ainsi enrichir notre analyse. En effet, comme nous le verrons par la suite, l'un ne se considère pas comme étant féministe ou n'énonce pas clairement le terme de « charge mentale », tandis que l'autre se définit comme jeu féministe et s'inscrit dans une série de jeux en lien avec ces luttes, tout en mentionnant explicitement le terme de « charge mentale » dans sa description.

Outre leur positionnement différent vis-à-vis des féminismes et de la charge mentale, ces deux jeux mobilisent des genres différents pour traiter de cette thématique. De ce fait, il nous semble intéressant de mettre en regard les mécaniques utilisées par ces deux jeux pour retranscrire leur discours. Par ailleurs, si les différences constatées entre les jeux de notre corpus peuvent être intéressantes et enrichissantes pour répondre à notre problématique, l'enjeu est également de déceler les points communs entre ceux-ci, ce qui nous permettrait de mettre en lumière des tendances générales dans la représentation de la charge mentale.

Jeu	<i>Behind Every Great One</i>	<i>A Comfortable Burden</i>
Genre	Fiction interactive	Gestion
Tags	2D, drama, female protagonist, housewife, isometric, narrative, pixel art, singleplayer	Gestion du temps, casual, protagoniste féminine
Date de sortie	2018	2021

⁴⁴ Woman in Games France est une association œuvrant pour la promotion de la mixité dans l'industrie du jeu vidéo en France.

Plateformes	Itch.io, Steam	Steam
Éditeur	Devolver Digital	Otter Ways
Développeur	Deconstructeam	Otter Ways
Prix	Gratuit (itch.io) / 12,79€ (Steam)	2,99€
Langue	Anglais, Espagnol, Français	Français, Anglais
Évaluations	Plutôt positives (99 évaluations recensées sur Steam) / 4,7/5 (285 évaluations recensées sur Itch.io)	Positives (23 évaluations recensées sur Steam)

III. 1. 1) Behind Every Great One

Développé et édité par le studio Deconstructeam⁴⁵, *Behind Every Great One (BEGO)* est le résultat de la participation du studio à la Game Jam⁴⁶ Ludum Dare 42, organisée en août 2018, dont le thème était : « manquer d’espace »⁴⁷. Comme l’indique le studio sur la page Itch.io du projet, « [iels n’ont] pas pu terminer le jeu à temps pour la compétition, donc [iels ont] décidé de peaufiner un peu le prototype et de le publier en tant que jeu court gratuit »⁴⁸. Si le studio ne connecte pas le jeu à une mouvance féministe ou à la notion de charge mentale, il est toutefois fait mention d’empathie dans le paratexte. En effet, dans la rubrique « À propos » de la page Steam de la compilation *Essays on Empathy* (EoE, Deconstructeam, 2021), il est indiqué aux

⁴⁵ Deconstructeam est un studio de jeu vidéo basé en Espagne, à Valence, créé en 2012 par Jordi de Paco et connu pour ses jeux *Gods Will be Watching* (2014) et *The Red Strings Club* (2018), édités par Devolver Digital.

⁴⁶ Événement de type hackathon dont l’objectif est de développer un jeu sur une thématique donnée, selon un temps imparti.

⁴⁷ « Running out of space », notre traduction.

⁴⁸ “[they] didn’t make it on time for the competition so [they] decided to polish the prototype a bit and release it as a free short game.”, notre traduction.

joueur·euse·s de « se mettre à la place d’une riche variété de personnages »⁴⁹. Par ailleurs, le titre de la compilation en lui-même est significatif puisqu’il contient le terme « empathie ».

Si le studio lui-même n’évoque pas directement le problème de la charge mentale, la presse francophone le fait. En effet, que ce soit France Info Culture⁵⁰, le 20 minutes⁵¹ ou encore jeu.video⁵², tous évoquent la même chose : *Behind Every Great One* pointerait les inégalités hommes-femmes et le concept de la charge mentale. Cependant, sur la page de présentation du jeu dans EoE, il est indiqué que « [le jeu] représente des dynamiques de relation abusive dans un cadre réaliste. [...] il représente une réalité qu’il nous semble important d’aborder »⁵³. Marina González, l’une des concepteur·trice·s, évoque également dans la vidéo de présentation du jeu disponible sur EoE que le jeu traite du manque d’espace aussi bien physique qu’émotionnel : « c’est un jeu sur le manque d’espace en termes d’espace physique et d’espace émotionnel, et sur la gestion de l’anxiété et des problèmes avec votre partenaire, et sur la gestion d’une sorte de dynamique au sein de votre relation qui vous maintient vraiment seul·e »⁵⁴. Il est toutefois important de noter que dans la version du jeu disponible sur Itch.io, le jeu se lance directement sur le menu et n’est donc pas enrichi par les données évoquées précédemment dans l’écran de lancement.

⁴⁹ “Step into the shoes of a richly imagined cast of characters”, notre traduction.

⁵⁰ https://www.francetvinfo.fr/culture/quot-behind-every-great-onequot-le-jeu-qui-fait-vivre-l-039-angoisse-du-surmenage-domestique_3279979.html

⁵¹ <https://www.20minutes.fr/arts-stars/culture/2330331-20180904-jeu-behind-every-great-one-fait-vivre-angoisse-charge-mentale>

⁵² <https://jeu.video/article/behind-every-great-one-charge-mentale-expliquee-simplicité>

⁵³ “it depicts abusive relationship dynamics within a realistic setting. [...] it represents a reality that we think is important to talk about.”, notre traduction

⁵⁴ “It’s a game about running out of space in terms of physical space, and emotional space, and dealing with anxiety and dealing with problems with your partner and dealing with some kind of dynamic in your relationship that keeps you really alone”, notre traduction.



Figure 2 - Capture d'écran de l'écran de lancement de BEGO dans EoE

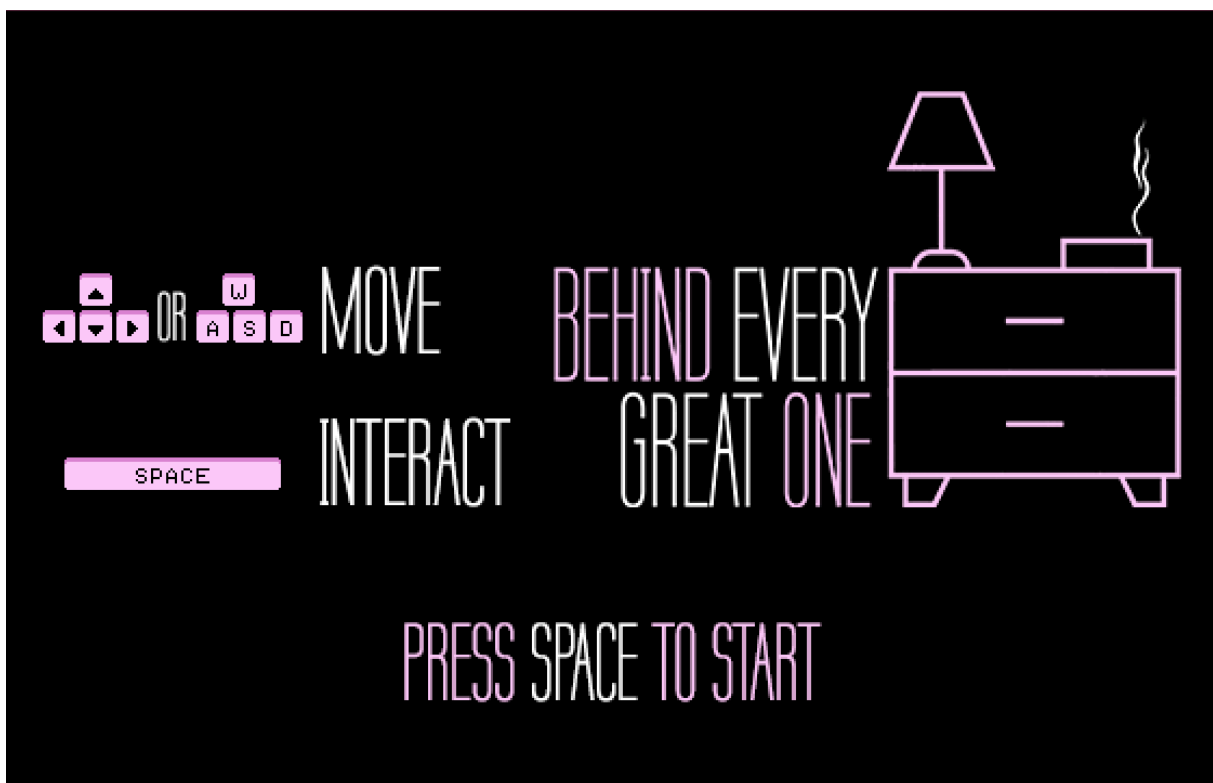


Figure 3 - Menu de lancement de BEGO dans sa version web

BEGO prend la forme d'une fiction interactive et propose de suivre l'histoire du couple formé par Gabriel, un célèbre artiste-peintre, et Victorine, qui « n'a aucune passion qui lui soit propre

mais soutient Gabriel en tant que femme au foyer »⁵⁵. Contrairement à leur précédent jeu, *The Red String Club* (2018), il ne s'agit pas ici d'un thriller dans lequel le·a joueur·euse est amené·e à enquêter. En effet, dès la description du jeu, on nous annonce la mission qui incombe aux joueurs et joueuses de *BEGO* en se mettant à la place de Victorine : « cuisinez, nettoyez, fumez, lisez et dînez avec votre mari »⁵⁶.

Le·a joueur·euse se déplace dans l'environnement virtuel à l'aide des touches directionnelles ou des touches W / A / S / D (respectivement haut, gauche, bas, droite). L'objectif du jeu sera alors d'avancer dans le quotidien du couple, qui peut être découpé en deux temps :

- La vie de Victorine et Gabriel lorsque celui-ci s'apprête à commencer une nouvelle œuvre.
- La vie du couple après l'accident de Gabriel. Cette phase sera rythmée, notamment, par l'arrivée progressive d'autres personnages non jouables : les parents de Gabriel, puis la sœur et le neveu de Victorine. Dans cette phase de jeu, les actions pouvant être effectuées par le·a joueur·euse sont restreintes. En effet, chaque personnage occupera une pièce dans laquelle Victorine pouvait jusqu'alors se détendre (par exemple, lire, regarder la télévision, aller sur l'ordinateur), celle-ci n'aura plus accès à ces activités (par exemple, le canapé-lit dans la chambre des beaux-parents bloquera l'accès au fauteuil dans lequel elle s'assoit pour lire).

Chaque phase de jeu se conclut par un événement. Pour la première, il s'agit de l'accident de Gabriel. Celui-ci ayant tenté de peindre sa toile de 3m de hauteur sans escabeau, il se retrouvera dans la suite du jeu avec une jambe dans le plâtre. La deuxième phase de jeu, quant à elle, se conclura par une crise d'anxiété de Victorine qui la poussera à jeter un pot de peinture sur l'œuvre en cours de Gabriel. Cet événement marquera également le déclenchement de la fin du jeu.

⁵⁵ “Victorine doesn't have any personal passions but supports Gabriel as a housewife”, notre traduction.

⁵⁶ « Cook, clean, smoke, read and have dinner with your husband. », notre traduction.

III. 1. 2) A Comfortable Burden

Contrairement à *BEGO*, *A Comfortable Burden (ACB)*, développé et édité par OtterWays⁵⁷, se présente explicitement comme abordant la charge mentale, et plus précisément la charge mentale ménagère : « Un jeu de gestion du temps coloré, mignon mais intense ! Découvrez la charge mentale en jouant un couple de loutres qui s'occupe de sa maison et de sa famille au jour le jour ». Ici, le studio ne met pas en avant le fait de « se mettre à la place de », mais d'agir en position d'intermédiaire, d'aide extérieure au couple, comme l'indique la rubrique « À propos » de la page Steam : « Préparez-vous et retrouvez vos manches, ce couple de loutres a besoin de votre aide pour en finir avec le déséquilibre dans leur partage des tâches ! ». Cependant, on peut également y lire quelques lignes plus tard la mention à l'empathie ressentie pour les personnages : « Une mise en scène qui contribue à renforcer l'empathie avec les personnages et la situation, en apportant plus de profondeur à la compréhension du problème ». À l'instar de *BEGO*, *ACB* est mentionné par la presse, cette fois davantage spécialisée avec *jeu.video*⁵⁸, *Game Side Story*⁵⁹, *The Pixel Post*⁶⁰, ou encore *Couple of gamer*⁶¹, comme étant un jeu abordant la charge mentale. Le jeu a également été mentionné par Marion Coville et Jennifer Lufau⁶², intervenant lors de la rencontre « Tu joues comme une fille »⁶³, comme étant un jeu abordant cette thématique.

Outre son attachement à la thématique, le jeu est catégorisé comme jeu féministe. En effet, comme indiqué dans le paratexte, *ACB* est le deuxième jeu de la série *Nuances*⁶⁴, portée par le studio, qui aborde des sujets comme le féminisme, les thématiques LGBTQI+ ou, plus généralement,

⁵⁷ OtterWays est un studio de développement basé à Rennes fondé en 2018 par Aline Bardou, présidente d'Ethical Games.

⁵⁸ <https://jeu.video/article/a-comfortable-burden-les-loutres-engagees>

⁵⁹ <https://www.gamesidestory.com/2021/02/05/a-comfortable-burden/>

⁶⁰ <https://thepixelpost.com/chroniques/partie-rapide-sunlight-et-a-comfortable-burden/>

⁶¹ <https://www.coupleofgamer.com/post/test-express-steam-a-comfortable-burden>

⁶² Fondatrice et présidente de l'association Afrogameuses qui lutte pour une meilleure représentation et insertion professionnelle des femmes noires dans le secteur du jeu vidéo.

⁶³ Rencontre portant sur le sexisme dans les jeux vidéo organisée le 14 novembre 2022 par la revue trimestrielle consacrée aux féminismes et au genre *La Déferlante*, dans le cadre de la sortie du 8^e numéro et de son dossier « Jouer : quand les féministes bousculent les règles ».

⁶⁴ Le premier jeu de la série, *Sweet Love*, aborde la thématique du harcèlement moral dans un couple, du viol et des féminicides.

l'inclusivité. Par ailleurs, le studio mentionne le fait que la moitié des revenus générés par le jeu est reversée à Woman In Game France.



Figure 4 - Menu de lancement d'ACB

Dans *ACB*, le·a joueur·euse va incarner successivement les deux individus du couple et devra accomplir les tâches ménagères figurant sur la liste de chacun des deux personnages selon le temps imparti.

Tout comme dans *BEGO*, le·a joueur·euse se déplace dans l'environnement virtuel à l'aide des touches directionnelles et interagit avec celui-ci à l'aide de la touche espace. Le jeu est également construit en deux phases, également articulée par un événement venant marquer une rupture dans l'histoire présentée :

- La vie du couple durant la période où celui-ci suit une certaine répartition des tâches ménagères.
- La vie du couple après la crise d'anxiété de la loutre femelle.

À l'instar de *BEGO*, *ACB* va présenter une crise d'anxiété de la part de son personnage féminin. Contrairement Victorine, celle-ci va se manifester ici sous la forme d'un burn-out et d'un épuisement de la loutre.

III. 2) Méthodologie de recherche

En partant de la distinction faite par Fanny Lignon (2013) concernant les zones d'étude d'un jeu vidéo, à savoir les opérations en amont conduisant à la création du jeu (zone 1), le jeu en lui-même (zone 2) et les pratiques en aval de la sortie du jeu (zone 3), nous nous intéresserons ici uniquement à la 2^e zone, à savoir l'étude du produit. Pour mener à bien notre étude, notre analyse portera sur la représentation de la charge mentale et des genres, les valeurs transmises, les mécaniques d'étrangissement, la construction de l'empathie et l'appel à l'esthétique haptique et l'appartenance ou non aux jeux expressifs. Les points d'analyses de certaines grilles se rejoignant, nous avons synthétisé l'ensemble de ceux-ci dans une grille globale à laquelle seront soumis les jeux (voir annexe p. 92).

Nos jeux disposant d'une courte durée de vie (entre 20 et 30 minutes), nous réaliserons notre analyse sur l'entièreté de ceux-ci.

III. 2. 1) La représentation de la charge mentale

Afin d'analyser le type de représentation de la charge mentale présent dans les jeux de notre corpus, nous souhaitons reprendre les critères définis par Breda (2022), Haicault (2020) et Lignon (2018) présentés précédemment. Ainsi, en reprenant les caractéristiques du double standard, des différents périmètres et conceptions de la charge mentale, nous obtenons la grille d'analyse suivante :

Double standard	Plainte femme	Quel est le degré d'implication de la femme dans la réalisation des tâches ménagères ?
		Se plaint-elle de sa charge de travail ?
		Que lui répond-t-on ?

	Plainte homme	Quel est le degré d'implication de l'homme dans la réalisation des tâches ménagères ?
		Se plaint-il de sa charge de travail ?
		Que lui répond-t-on ?
Périmètre du travail domestique	Périmètre restreint	Présence de tâches ménagères (cuisine, ménage, soins, gestion du ménage) ou non ? Par qui sont-elles réalisées ?
	Périmètre intermédiaire	Présence de tâches ménagères (cuisine, ménage, soins, gestion du ménage) ou non ? Par qui sont-elles réalisées ?
		Réalisation des courses ou non ? Qui les fait ?
		Jardinage ou non ? Par qui est-il fait ?
		Jeux avec les enfants ou non ? Qui a la charge de cette tâche ?
	Périmètre large	Présence de tâches ménagères (cuisine, ménage, soins, gestion du ménage) ou non ? Par qui sont-elles réalisées ?
		Réalisation des courses ou non ? Qui les fait ?
		Jardinage ou non ? Par qui est-il fait ?

		Jeux avec les enfants ou non ? Qui a la charge de cette tâche ?
		Attention aux animaux domestiques ou non ? A qui cette tâche incombe-t-elle ?
		Des déplacements extérieurs sont-ils faits ? Qui les effectue ?
Type de charge mentale	Transmise	Y-a-t-il transmission de savoirs entre des personnages ?
	Cognitive	Y-a-t-il une mobilisation cognitive des personnages (organisation, gestion, mémorisation) ?

III. 2. 2) La représentation des genres

Puisque nos jeux présentent la charge mentale ménagère au sein de couples, il nous semble pertinent de nous pencher sur les couples en eux-mêmes : répondent-ils aux stéréotypes genrés présents habituellement dans les jeux vidéo ? Pour analyser ceci, nous mobiliserons les caractéristiques de l'objectivation définies par Marta Nussbaum (1995) et complétées par Langton (2009). Pour Nussbaum (*ibid*), une personne à laquelle on attribue une ou plusieurs de ces caractéristiques est objectivée. Elisa Sarda (*ibid*) présente l'objectivation comme le fait de voir et traiter une personne comme un objet ou un instrument qui a une utilité pour autrui, sans que cet objectif soit pertinent pour la personne objectivée. Bien souvent, dans les productions médiatiques, les femmes sont la cible de cette objectivation. Concernant les personnages masculins des jeux, nous souhaitons analyser leur degré de masculinité en partant des caractéristiques proposées (Levant et *al.*, 2013) à propos de la masculinité hégémonique. Cette masculinité fait écho à une masculinité idéalisée (Kagen, 2018).

Présence en jeu	Le personnage est-il jouable ?
------------------------	--------------------------------

	A quoi ressemble le personnage ? / Son genre est-il assumé ?	
Objectivation	Instrumentalisation	Le personnage est-il utilisé par un autre pour atteindre ses fins ?
	Déni d'autonomie	Le personnage est-il autonome ?
	Passivité	Le personnage manque-t-il d'agentivité ?
	Interchangeabilité	Le personnage peut-il être échangé contre un autre ?
	Violabilité	Le personnage peut-il être agressé ?
	Possession	Le personnage peut-il être possédé / vendu ?
	Déni de subjectivité	Le point de vue du personnage est-il pris en compte ?
	Réduction au corps	Le personnage est-il réduit à son corps ?
	Réduction à l'apparence	Le personnage est-il réduit à son apparence physique ?
	Réduction au silence	Le personnage est-il capable de s'exprimer ?
Masculinité hégémonique	Les caractéristiques de la masculinité hégémonique sont-elles présentes ?	Homophobie, dureté, autonomie, domination, rejet

		de la féminité, rejet des émotions
--	--	------------------------------------

Si les critères d’objectivation et de masculinité hégémoniques sont respectivement appliqués aux personnages féminins et masculins, il nous semble pertinent de soumettre l’ensemble des personnages, quel que soit leur genre, à ceux-ci. En effet, puisque nous souhaitons étudier les mécaniques d’étrangissement mobilisées ou non dans ces jeux, une subversion dans les représentations genrées pourrait être une piste envisagée.

III. 2. 3) Les valeurs transmises en jeu

Comme évoqué par Frasca (*ibid*), une idéologie n’est pas seulement transmise à travers la représentation des personnages mais peut aussi bien se traduire par les choix faits par les joueurs et joueuses, la présence de scène obligatoires, ou encore les mécaniques mises en place au sein du jeu (par exemple, est-il possible de coopérer avec les autres personnages ?). Notre problématique portant sur la transmission des discours féministes au sein du jeu vidéo, il nous semble donc nécessaire d’étudier les valeurs présentées dans *BEGO* et *ACB*. En effet, comme l’expliquent Nissenbaum et Flanagan, « les valeurs sont des propriétés des choses et des circonstances qui nous tiennent à cœur et que nous nous efforçons d’atteindre. Elles sont similaires aux objectifs, aux buts et aux fins, mais elles possèdent généralement un degré plus élevé de gravité et de permanence, et ont tendance à être davantage abstraits et générales. [...] Les valeurs peuvent prendre diverses formes – les qualités de l’environnement (comme la diversité des espèces), les traits personnels (comme l’honnêteté) et les systèmes politiques (comme la justice et la démocratie). Les valeurs peuvent être spécifiques à des individus ou partagées par des groupes, et elles peuvent lier des communautés, des cultures, des religions ou des nations »⁶⁵ (*ibid* : 5).

⁶⁵ “Values are properties of things and states of affairs that we care about and strive to attain. They are similar to goals, purposes, and ends, but usually the possess a higher degree of gravitas and permanence, and they tend to be more abstract and general. [...] Values may take variety of forms - qualities of the environment (such as species diversity), personal traits (such as honesty), and political states (such as justice and democracy). Values may be specific to individuals or shared by groups, and they may bind communities, cultures, religion, or nations.”, notre traduction.

Les autrices établissent alors une liste non exhaustive, sur laquelle nous baserons notre analyse, de 15 critères permettant d'évaluer les valeurs transmises par un jeu :

Narration et objectifs	Quelle est l'histoire ?
	Quels sont les objectifs / motivations ?
	Que vise le personnage joueur ?
	Comment les événements sont-ils agencés ?
	Que gagne-t-on ?
Personnages	Peut-on personnaliser les personnages ?
	Quelles sont les caractéristiques des personnages jouables ? / Celles des personnages non jouables ?
Actions en jeu	Que peut faire le·a joueur·euse ?
Choix des joueur·euse·s	Y-a-t-il des éléments obligatoires / prédéterminés ?
	Les choix ont-ils un impact significatif ?
Règles des interactions avec les autres personnages	Est-il possible d'interagir avec les autres personnages ?
Règles des interactions avec l'environnement	Quelles ressources sont disponibles ?
	Peut-on gérer les ressources ?
Point de vue	Comment voit-on le personnage joueur ?
	Comment la caméra est-elle placée ?
Matériel	Quel matériel / capacité graphique est nécessaire ?
Interface	Comment les éléments sont-ils représentés ?

	Comment interagit-on avec le jeu ?
Logiciel	Y-a-t-il des fonctionnalités particulières ?
Contexte de jeu	Dans quel contexte le jeu prend-il place ?
Récompenses	Y-a-t-il des points ? / A quoi servent-ils ?
	Quels sont les objectifs ?
	Comment les joueur·euse·s sont-iels récompensé·e·s ?
	Comment gagne-t-on ?
Stratégies	Quelles stratégies peuvent être appliquées dans le jeu ?
	Comment les joueur·euse·s sont-iels aidé·e·s ?
Carte de jeu	Comment sont agencés les espaces ?
	Y-a-t-il une carte ?
Esthétique	Quel est le style / les particularités graphique ?

Les autrices notent toutefois que, bien que les critères pris individuellement transmettent des valeurs, il est important d'établir des ponts entre les critères afin d'apporter des interprétations plus fines aux jeux qui y sont soumis.

III. 2. 4) Les mécaniques d'étrangisation

Pour l'analyse des mécaniques d'étrangisation, nous reprendrons les critères évoqués précédemment :

Ostranénie	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis ? / Y-a-t-il une restructuration des codes établis ?	Histoire / monde diégétique, contrôleurs, représentations des personnages, mécaniques de jeu, interface, points de vue
Effet V	Y-a-t-il des éléments permettant une aliénation esthétique ?	
	Y-a-t-il des éléments permettant une aliénation du système ?	
Théâtre de l'opprimé	Impact des choix	Peut-on faire des choix dans le jeu ?
		Les choix influencent-ils l'histoire ?
	Rejouabilité	Est-il possible de rejouer une partie du jeu ?
	Le jeu met-il en scène une situation complexe / d'oppression ?	

III. 2. 5) La construction de l'empathie

En reprenant la grille d'analyse des méthodes inductives d'émotions synthétisée par Geslin (*ibid*) et en isolant l'émotion nous intéressant ici, l'empathie, ainsi que les caractéristiques énoncées par Bédard (*ibid*) nous retrouvons la grille suivante :

Type d'empathie	Les personnages sont-ils dans une situation de survie ?	Si oui : possible empathie face à une situation
------------------------	---	---

	S'identifie-t-on aux personnages (voir partie de la grille à ce propos) ?	Si oui : possible empathie d'attachement
	Fait-on des choix moraux ?	Si oui : possible empathie d'approbation / désapprobation
Invoquer la difformité, la maladie	L'un (ou plus) des personnages est-il difforme / atteint d'une maladie ?	
Invoquer la mort, la finitude	La thématique est-elle abordée ? Comment ?	
Invoquer la perte	La thématique est-elle abordée ? Comment ?	
Convoquer la nostalgie, la mémoire	La thématique est-elle abordée ? Comment ?	
Utiliser les ressorts dramaturgiques	Le jeu utilise-t-il des ressorts dramaturgiques ?	
Utiliser le mimétisme des émotions	Les personnages expriment-ils des sentiments / émotions ?	
Identification	Quel est le point de vue utilisé ? / Comment voit-on le personnage joueur ?	
	Les événements présentés semblent-ils réalistes / plausibles ?	
	S'identifie-t-on aux personnages (représentations) ?	
	S'identifie-t-on aux caractéristiques des personnages ?	
	S'identifie-t-on à la situation présentée ?	
	Y-a-t-il alignement fictionnel ?	
	Y-a-t-il utilisation de la métaphore expérientielle ?	

III. 2. 6) L'appel aux esthétiques haptiques

Pour analyser les esthétiques haptiques mises en place dans les jeux de notre corpus, nous nous baserons sur les caractéristiques évoquées précédemment, à savoir : les éléments qui donnent à l'expérience de jeu l'impression d'être réelle.

Graphismes	Textures
	Exposition
	Couleurs
	Grain
	Contrastes
	Résolution
Sons	Musique
	Effets sonores

III. 2. 7) Jeu persuasifs ou expressifs ?

En nous basant sur les caractéristiques des jeux persuasifs et expressifs présentées plus tôt, nous obtenons la grille d'analyse suivante :

Jouabilité	Les choix effectués ont-ils un impact sur l'histoire ?	Si oui : expressif Si non ou peu : persuasif
Fin	Une morale est-elle présente dans le jeu ?	Si oui ou peu : persuasif Si non : expressif
Thématique	Le jeu aborde-t-il une problématique de la vie courante, sociétale,	Si oui : Expressif / Persuasif

	personnelle ou psychologique ?	
--	-----------------------------------	--

IV. Résultats, analyse et discussion

Pour répondre à notre problématique, il nous semble intéressant de construire notre analyse et son interprétation par rapport aux caractéristiques de la charge mentale. Ainsi, nous nous intéresserons ici à la représentation du couple hétérosexuel car, comme indiqué plus tôt, celui-ci constitue la cible à laquelle s'applique principalement ce concept. Dans un deuxième temps, nous aborderons la représentation de la charge mentale en elle-même afin de mettre en lumière les similitudes dans les deux discours proposés, ainsi que leurs différences. Enfin, notre intérêt se portant sur l'utilisation des jeux vidéo comme outils de sensibilisation à des discours féministes, nous terminerons notre étude par les solutions mises en place pour lutter, ou non, contre le déséquilibre de la répartition des tâches ménagère au sein du couple, ainsi que les solutions proposées, ou non, aux joueurs et joueuses pouvant être appliquées dans leur quotidien.

IV. 1) La représentation du couple hétérosexuel

IV. 1. 1) Des représentations stéréotypées

Puisque nous nous intéressons à la représentation du couple hétérosexuel, nous étudierons ici les représentations des personnages des couples de notre corpus, mais également des personnages secondaires des jeux.

Aussi bien dans *BEGO* que dans *ACB*, les personnages sont perçus comme masculins ou féminins et répondent, dans une certaine mesure selon le jeu, à des stéréotypes genrés. Dans *ACB*, le·a joueur·euse fait face à deux personnages, deux loutres, que le·a joueur·euse incarne à tour de rôle. À première vue, il n'est pas possible de leur attribuer un genre en particulier. Toutefois, en partant du principe que la charge mentale s'exerce majoritairement dans un couple hétérosexuel cisgenre, il nous est alors possible d'adopter une lecture des personnages.



Figure 5 - Capture du jeu *A Comfortable Burden* représentant le couple

En effet, l'une des loutres a le pelage du visage et de la queue blanc, tandis que celui de la deuxième est sombre. Si cette première caractéristique ne nous permet pas de tirer de conclusions, elle nous permet néanmoins d'émettre des hypothèses en partant des attributs sexistes généralement associés aux deux genres, à savoir la douceur du féminin et la dureté du masculin : la première loutre serait le personnage féminin, la deuxième le masculin. De ces hypothèses, on constate que les habits des personnages vont dans ce sens : la femme avec un t-shirt à fleur, l'homme portant un t-shirt noir avec des flammes. Cette hypothèse sera renforcée par la répartition inégale des tâches ménagères au sein du couple, comme nous le verrons par la suite. Ainsi, si la représentation des personnages semble se baser sur des caractéristiques essentialistes des genres, il ne serait toutefois pas possible d'affirmer le genre des personnages s'ils étaient présentés dans un autre contexte. Par ailleurs, les personnages ne s'exprimant pas verbalement, il n'est pas possible de leur attribuer d'autres caractéristiques, telles que des traits de personnalité.

De l'autre côté, *BEGO* présente également des personnages répondant aux stéréotypes de genre. Les personnages constituant le couple sont Victorine, femme au foyer que le·a joueur·euse incarne, et Gabriel, un artiste peintre. D'autres personnages font leur apparition au cours de l'histoire : Juan et Samantha, les parents de Gabriel, Priscille, la sœur de Victorine, et Henri, son neveu.

Sur le plan physique, Victorine arbore une tenue digne de celle des mères de banlieues américaines dépeintes dans certaines séries télévisées ou films, comme *Desperate Housewives* (Cherry Productions / Touchstone Television / ABC Studios, 2004-2012) : elle est blonde, porte un jean, un t-shirt et un cardigan⁶⁶. Gabriel, quant à lui, est présenté avec un pantalon noir et

⁶⁶ Pour continuer sur l'analogie avec la série *Desperate Housewives*, Victorine peut rappeler le personnage de Susan Mayer, en blonde.

une chemise, rappelant ainsi l'idée de l'homme travaillant pour subvenir aux besoins de son foyer.



Figure 6 - Capture d'écran de la galerie du jeu *Behind Every Great One* ; à gauche Gabriel, à droite Victorine

Durant la première partie du jeu, Gabriel ne sera visible qu'aux moments du dîner et du coucher. Après son accident, celui-ci sera assis sur le canapé du salon.

Par ailleurs, Victorine va posséder certains critères d'objectivation définis par Nussbaum (1995) et Langton (2009). En effet, bien qu'elle soit le personnage que le·a joueur·euse incarne tout du long de l'aventure, elle peut être perçue comme passive, son champ d'actions étant très limité. Dans la deuxième partie du jeu, elle pourra être considérée comme interchangeable car sa belle-mère va lui proposer (voire imposer) son aide pour gérer son foyer, comme le montre l'interaction suivante :

Samantha : Victorine ! / Comment vas-tu ? / Je cherchais du thé. / J'ai trouvé beaucoup de choses périmées, alors j'ai rangé un peu.⁶⁷

Cet échange à sens unique vient également appuyer en faveur du déni de subjectivité de Victorine : quels que soient les personnages, l'avis de celle-ci n'est pas considéré ou pris en compte dans les discussions, ce qui vient l'infantiliser. Pour que le point de vue de Victorine soit entendu, il est alors nécessaire que d'autres personnages viennent prendre sa défense et parler pour elle, comme c'est le cas lors du repas suivant :

Samantha : Et toi Victorine ? / As-tu abandonné l'idée de trouver un travail ?

Gabriel : Hé maman, laisse-la tranquille. Nous n'avons pas besoin d'argent, alors il vaut mieux la laisser passer son temps à faire quelque chose qui la rend heureuse.

Cette infantilisation et intervention de Gabriel indiquant que Victorine n'a pas besoin de travailler peut également aller dans le sens du critère de possession et des violences économiques que nous avons abordées précédemment. En effet, Victorine ne semble pas

⁶⁷ Durant notre étude, nous représenterons les différentes bulles de dialogues par des « / » et nous utiliserons le gras pour indiquer le choix sélectionné, lorsque cela est permis.

autonome financièrement mais être dépendante de Gabriel. De ce fait, il nous est possible de dire qu'elle appartient, dans un certain sens, à celui-ci. Pour finir, Victorine est également réduite à son apparence : lors de dîners avec ses beaux-parents, ceux-ci ne se privent pas pour commenter son apparence physique, aussi bien positivement que négativement.

Juan : Victorine, je n'ai rien dit, mais tu es très belle blonde.

Samantha : Oui c'est vrai ! Une bonne décision de te teindre les cheveux. / Tous ces cheveux gris ne te faisaient pas de faveurs, ahaha. / Il ne te reste plus qu'à perdre tout ce gras sur les hanches. As-tu essayé les exercices que j'ai partagés avec toi sur Facebook ?

Juan : Laisse-la tranquille, elle est magnifique rondelette, non Gabriel ?

Gabriel : J'apprécieraï que tu ne commentes pas l'apparence de ma femme...

À contrario, Gabriel n'est pas objectivé. Bien qu'il ne soit pas jouable, on ne peut pas dire qu'il est totalement passif puisqu'il réalise les actions qu'il souhaite, contrairement à Victorine qui ne réalise que des actions qui lui sont imposées.

Outre les membres du couple, les autres personnages de *BEGO* incarnent également des représentations stéréotypées : Juan va symboliser le père de famille, Samantha la matriarche, Priscille la rebelle, et Henri l'enfant agaçant en cours de socialisation⁶⁸. Par leur accumulation de clichés, ces personnages vont renforcer le caractère insipide de Victorine, qui va se perdre parmi ces individualités fortes, ce qui peut créer de la compassion, voire de l'empathie, de la part du/de la joueur·euse.

Si l'on s'en tient à une analyse des jeux de notre corpus, il nous est compliqué d'affirmer ou non la présence d'une identification aux personnages ou à leurs caractéristiques comme mentionnés par Shaw (2014). Une étude de la réception serait alors nécessaire pour cela. Toutefois, les deux jeux nous présentent des personnages dont on ne connaît pas l'histoire ou le caractère, tendant ainsi à réduire les caractéristiques auxquelles se rattacher. Cependant, cet effacement de la personnalité des protagonistes des jeux, notamment des loutres et de Victorine, peut créer des ponts entre la situation de jeu et l'expérience des joueur·euse·s, participant à la mise en place d'une métaphore expérientielle. En nous basant sur la grille développée par Geslin (*ibid*), nous pouvons également noter que le levier de la maladie et/ou difformité est utilisé dans *BEGO* comme facilitateur du développement de l'empathie. En effet, Gabriel est temporairement handicapé à la suite de son accident et, tout comme son père, il semble être

⁶⁸ Pour plus de détails, voir le tableau d'analyse du jeu en annexes.

asthmatique, puisqu'il est sensible à la poussière présente dans le salon. On notera, par exemple, l'échange suivant à propos de la santé de Juan :

Samantha : Quoi qu'il en soit, Juan a toussé ses poumons dans la nuit. / Ses allergies s'aggravent. / Pour mon sommeil, garde la maison propre, s'il te plaît.

Juan : Sur ce point, je dois défendre Sam. / Je pourrais mourir dans mon sommeil si nous ne faisons pas attention.

Victorine : Je suis vraiment désolée.

Pour pouvoir réellement mesurer l'empathie et l'identification des joueur·euse·s aux personnages présents dans *ACB* et *BEGO*, seule une analyse de la réception peut nous fournir des indications.

Du point de vue de la masculinité représentée dans *ACB* et *BEGO*, celle-ci ne correspond pas à la masculinité hégémonique présentée par Levant et *al.* (2013). Dans un jeu comme dans l'autre, les personnages masculins ne remplissent pas l'ensemble des caractéristiques mais seulement certaines d'entre elles, notamment celle de la domination. En effet, comme nous le verrons par la suite, quel que soit le jeu, le personnage masculin exerce un rapport de force, que ce soit par la dépendance économique, ou plus simplement la répartition inégale des tâches ménagères. Du côté des personnages féminins, nous ne constatons pas de bouleversement dans leurs représentations puisqu'elles ne répondent pas non plus aux caractéristiques de la masculinité hégémonique.

En définitive, par l'utilisation de l'objectivation et des représentations stéréotypées, *ACB* et *BEGO* installent un environnement de jeu qui ne diffère pas des représentations genrées habituelles. Ainsi, le·a joueur·euse va se retrouver dans une situation de confiance par rapport au genre annoncé, comme pour *ACB* qui vient, par le fait d'alterner les personnages, rappeler les jeux de gestion, ou encore mobiliser des facteurs d'empathie dans la présentation des personnages. Pour autant, comme nous le verrons par la suite, l'empathie pouvant se développer pour les personnages se confronte à des obstacles cherchant à créer une distanciation entre les joueur·euse·s et les situations expérimentées.

IV. 1. 2) Des couples sans histoire ?

Aussi bien *ACB* que *BEGO* présente un couple et son histoire. Dans *BEGO*, on apprend que Victorine et Gabriel se sont mariés, depuis suffisamment longtemps pour que leur mariage devienne un repère quant à la dernière fois que Samantha et Juan ont vu Priscille, et que la

question des enfants devienne un sujet de discussion. Dans *ACB*, le·a joueur·euse voit l'évolution du couple en parallèle de sa progression dans le jeu. En effet, la première évolution sera symbolisée par la taille du logement : celui-ci devenant de plus en plus grand, passant d'un studio à un logement avec une chambre séparée. La deuxième évolution du couple va être l'arrivée des enfants. Bien qu'ils ne soient pas représenté·e·s physiquement, on va voir apparaître dans le logement du couple un lit à barreaux ou encore une table à langer dans une des nouvelles pièces.



Figure 7 - Capture d'écran de *ACB* dans laquelle on peut voir un lit à barreaux et une table à langer

Si ces premiers éléments semblent nous permettre de nous ancrer dans le récit et partager l'expérience des deux couples, il nous est facile de constater que ces histoires ne sont proposées qu'en surface si nous nous penchons davantage sur le contenu. En effet, les deux jeux de notre corpus ne permettent pas aux joueurs et joueuses de s'immerger pleinement dans la vie du couple. Ainsi, mis à part les tâches devant être réalisées, ou les quelques interactions possibles avec les autres personnages, il nous est impossible d'interagir avec l'environnement. Ainsi, à contrario de jeux comme *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) ou encore *Gone Home* (Fullbright / Blitworks, 2013), le·a joueur·euse ne peut pas découvrir l'intimité des couples en explorant leur logement. Les seules dynamiques connues au sein du couple sont donc seulement celles qui sont visibles depuis la vue du dessus qu'offrent *ACB* et *BEGO*. Cet élément constitue l'un des freins à l'immersion, à l'identification au couple et son vécu.

Le deuxième élément utilisé par les jeux de notre corpus pour créer une distanciation et rupture dans les codes établis est le point de vue adopté. *ACB* et *BEGO* utilisent tous deux une vue de dessus. Si la caméra suit les personnages et, de ce fait, fait progresser le·a joueur·euse en même

temps que les loutres ou Victorine, l'utilisation de la vue de dessus ne véhicule pas le même message et les mêmes valeurs qu'un point de vue à la première ou troisième personne. Ici, il s'agit donc de mettre l'accent sur la posture du/de la joueur·euse comme une sorte de marionnettiste ayant le contrôle de la situation de jeu. Ce point de vue va participer à la création d'un ethos partageant les représentation des jeux de gestion ou de simulation comme les *Sims* (Electronic Arts), *Snowtopia* (Tea for two, 2021), *Diner Dash* (PlayFirst / Glu Mobile / Gamelab / Hudson Soft / Coresoft) ou autres jeux de type tycoon. Par ce choix, *ACB* et *BEGO* vont véhiculer une vision de la vie couple comme étant de la simulation et/ou gestion relationnelle plutôt qu'une expérience intime. Il ne s'agit donc pas tant d'en apprendre plus sur l'histoire du couple et des personnages qui le composent pour aiguiller nos choix, mais plutôt avoir une approche gestionnaire de la vie de couple qui serait une succession de tâches et une tentative de trouver un juste équilibre entre les besoins de chacun des membres.

Si *ACB* et *BEGO* se rejoignent sur le point de vue utilisé, une différence dans la vue proposée aux joueurs et joueuses est à noter. En effet, on constate dans *ACB* que le·a joueur·euse peut voir à travers les murs du logement, tout comme cela est possible dans les jeux de gestion tels que les *Sims*, dans lesquels il est possible de voir sans les murs, avec seulement ceux à l'opposé de la caméra, ou encore avec l'ensemble des murs. Dans *BEGO*, le·a joueur·euse découvre les pièces en même temps que Victorine.



Figure 8 - Capture d'écran de la galerie de *BEGO* représentant l'entièreté de l'appartement. Dans le jeu, le·a joueur·euse ne peut voir qu'une seule pièce en même temps

En effet, c'est seulement en entrant dans une nouvelle pièce que le·a joueur·euse peut voir ce qu'elle contient. Cette différence vient impacter l'identification des joueurs et joueuses aux personnages. Ainsi, on peut considérer la place donné au/à la joueur·euse d'*ACB* comme une sorte de voyeurisme, d'omniscience : le·a joueur·euse s'immisce dans le logement et assiste, si ce n'est dirige, à la scène. Cette posture du/de la joueur·euse vient également renforcer l'ethos

du jeu de gestion mis en place dans *ACB* : tout comme les *Sims* disposent d'options permettant de voir à travers les murs, ceux du logement des loutres sont transparents pour les joueurs et joueuses. Ce voyeurisme vient être nuancé dans *BEGO* par la découverte des pièces par le·a joueur·euse concomitante à celle de Victorine. Cette simultanéité vient ainsi créer une sorte de connivence entre le personnage et le·a joueur·euse et est, de ce fait, un choix de game design contribuant au développement de l'empathie envers Victorine.

Comme nous pouvons le constater, les éléments narratifs qui sont donnés aux joueur·euse·s ne suffisent pas à construire une histoire riche aux deux couples. En effet, ces maigres éléments ne permettent pas de considérer la relation de couple comme une relation intime, mais plutôt comme une relation gestionnaire. Cette vision du couple va d'autant plus se faire sentir avec le point de vue adopté dans les jeux, ainsi qu'avec les champs de vision donnés aux joueurs et joueuses, allant de la découverte simultanée de l'environnement, à une posture omnisciente. On peut toutefois se demander si, comme Brecht (1957) l'évoque avec l'effet V, ces éléments ne sont pas justement présents dans les jeux de notre corpus pour briser intentionnellement l'immersion des joueur·euse·s. Ainsi, il s'agirait alors de créer une distance permettant la réflexion critique sur les situations d'oppression vécues par les personnages.

IV. 1. 3) Des environnements oppressifs

À première vue, l'environnement dans lequel les personnages évoluent ne semble pas négatif. En effet, si nous nous intéressons en premier lieu aux décors des jeux, ceux-ci laissent transparaître un environnement plutôt sain. Que ce soit dans *BEGO* ou *ACB*, les logements laissent à imaginer une vie de couple plutôt heureuse : *BEGO* mobilise une dominante de marrons, couleur assez chaude, tandis que *ACB* va faire appel à des couleurs plus douces, tirant dans les pastels, ou des encore des motifs, comme c'est le cas des coussins du canapé arborant des cœurs roses.



Figure 9 - Capture d'écran du jeu *Behind Every Great One*



Figure 10 - Capture d'écran du jeu *A Comfortable Burden*

La musique vient également conforter cette idée de normalité. En effet, la musique de *BEGO* va être plutôt lente, calme, pouvant renvoyer à une certaine conception de la sérénité, tandis que celle d'*ACB*, bien que rapide, va davantage faire écho aux musiques qu'on peut retrouver dans les jeux de gestion comme *Diner Dash*.

Toutefois, si nous regardons au-delà de l'esthétique générale de l'environnement qui nous est présenté, nous pouvons intercepter des éléments indiquant son caractère oppressif. En effet, les deux jeux de notre corpus vont mettre en avant une thématique connexe à la charge mentale : la solitude. Comme nous pouvons le voir sur les captures ci-dessus, les personnages sont seuls dans les pièces. Si, comme nous le verrons par la suite, celle-ci est moindre dans la deuxième partie des jeux, elle n'en est pas moins importante dans la première.

Dans *BEGO*, Victorine se réveille seule et, jusqu'à l'accident de Gabriel, passe la journée seule dans l'appartement, son mari s'enfermant dans son atelier. Les seuls échanges qui lui sont possibles sont les interdictions formulées la journée par Gabriel d'entrer dans son atelier (« *Tu ne peux pas entrer dans le studio avant que je ne la [sa nouvelle œuvre] termine ou tu lui porteras la poisse !* »), le diner, et le coucher. La chaleur de l'appartement vient donc contraster avec la narration, créant une sensation de malaise chez le·a joueur·euse. Ce décalage se retrouve notamment avec les tons noirs qui viennent contraster la dominante de marron de l'appartement. Cette solitude vient donc à première vue contraster avec le thème de la game jam dans laquelle a été conçu le jeu, « manquer d'espace ». Toutefois, si l'on prend la thématique dans son sens large, elle transparait dans le jeu dès la première journée jouée. En effet, nous pouvons considérer que Victorine manque d'espace, puisqu'elle est opprimée par son environnement et, comme nous le verrons par la suite, seules les pièces les plus exiguës sont celles dans lesquelles elle peut se réfugier.

À l'instar, les niveaux de la première partie d'*ACB* présentent le personnage, aussi bien masculin que féminin, seul·e. Iel rentre chez ellui seul·e, exécute ses tâches seul·e, et aucune interaction au sein du couple n'est présentée au/à la joueur·euse. À contrario de l'image du menu, mettant en scène les deux personnages se tenant la main, et de l'atmosphère véhiculée par la décoration de l'appartement, le couple a davantage des airs de colocation que de concubinage.

Cette solitude, dans l'un comme dans l'autre jeu, est également renforcée par le fait qu'il est compliqué de s'attacher au couple. Comme nous l'avons abordé précédemment, le·a joueur·euse n'a pas la capacité d'en apprendre plus sur lui. Ainsi, contrairement à l'empathie visant à « mettre dans la peau de », la position dans laquelle est placée le·a joueur·euse, à la fois partie prenante du couple en contrôlant ses membres et à la fois voyeur·euse, vient renforcer cette sensation de malaise.

Un dernier point qu'il nous semble important de noter en faveur de la dimension oppressive des environnements présentés en jeu est la présence d'autres discours féministes. En effet, *BEGO* aborde également la question du consentement et des violences sexuelles pouvant se produire au sein du couple, notamment par l'évocation du devoir conjugal. De fait, qu'importe comment se soit déroulée la journée, Gabriel va systématiquement proposer à Victorine d'avoir des relations sexuelles lors de leurs conversations au lit. Le·a joueur·euse peut alors accepter ou décliner l'invitation. S'iel la décline, Gabriel va alors demander s'il est possible de le masturber, ne prenant ainsi pas en compte le refus initial, comme l'échange suivant :

Gabriel : Dis... Tu veux bien faire l'amour ?

Victorine : [D'accord, mais fais de ton mieux pour m'allumer.] / **[Hmm... Je n'ai pas envie]**

Gabriel : Ah... d'accord. / ... / Et... tu veux bien me faire jouir ? Un petit coup rapide ?

Victorine : [Euh... d'accord, mais rapide.] / [Non, Gabriel, navrée]

S'iel accepte, Gabriel peut également préférer recentrer la relation sexuelle sur sa personne. L'échange suivant peut illustrer notre propos :

Gabriel : T'en dis quoi ? Tu serais motivée pour un petit câlin de réconciliation ?

Victorine : **[D'accord.]** / [Non...]

Gabriel : Ça va ?

Victorine : Oui, tu veux faire comment ?

Gabriel : Beh... je peux à peine bouger avec le plâtre alors...⁶⁹ / Et si tu me taillais une pipe ?

Victorine : Ah... d'accord.

Si la question des violences sexuelles au sein du couple s'éloigne de l'objet de notre étude, à savoir la charge mentale, les situations représentées au sein du couple Victorine-Gabriel viennent renforcer la solitude vécue par celle-ci. En effet, même dans les moments d'intimité, son mari n'est pas à l'écoute de ses envies : elle n'est, certes, pas seule, mais c'est tout comme.

Comme nous avons pu le voir ici, le décor présenté par les deux jeux de notre corpus ainsi que leur musique ne présentent aucun signe alarmant sur la situation des deux couples. Cependant, force est de constater que les situations présentées sont loin d'être parfaites. En effet, *ACB* comme *BEGO* laissent à voir des personnages évoluant dans la solitude, qu'elle soit physique et/ou affective. Par ailleurs, on peut voir d'autres discours féministes être convoqués en jeu, comme c'est le cas pour *BEGO* et celui sur les violences sexuelles, le consentement ou encore les violences économiques. En mettant en valeur cet environnement oppressif, les jeux vont ainsi participer au développement de l'empathie des joueur·euse·s envers les personnages. Pour reprendre les types d'empathie dans les jeux vidéo développés par Bédard (*ibid*), il s'agirait ici d'une empathie face à une situation. En effet, bien que les personnages n'aient pas affaire à une situation de survie physique, il s'agit davantage d'une survie psychologique. Comme nous le verrons par la suite, les personnages féminins sont victimes de crises d'angoisses, auxquelles elles doivent survivre.

En définitive, la charge mentale s'appliquant majoritairement aux couples hétérosexuels, leur représentation est une part importante de notre analyse. En effet, comme nous avons pu le voir, la charge mentale n'est souvent qu'une situation d'oppression parmi tant d'autres se jouant au sein d'un couple, comme c'est le cas ici de la solitude, des violences sexuelles, ou encore des violences économiques. Pour reprendre les dimensions de l'empathie énoncées par Davis (*ibid*), *ACB* et *BEGO* cherchent à la fois à transposer l'imaginaire du/de la joueur·euse dans les personnages jouables, tout en jouant sur les effets de distanciation par rapport aux personnages. D'un côté une certaine identification, compassion et empathie va être développée vis-à-vis des personnages, que ce soit par leur caractéristiques, leur situation, ou encore leur état de santé.

⁶⁹ A noter que le lendemain de son accident, c'est-à-dire le premier jour de Gabriel avec son plâtre, celui-ci proposait à Victorine d'essayer les positions faisables avec une jambe dans le plâtre.

D'un autre côté, le jeu va limiter l'accès du/de la joueur·euse aux informations sur l'histoire du couple pour l'empêcher de se mettre pleinement à la place des personnages. Cette distanciation va d'ailleurs être renforcée par l'utilisation d'une vue de dessus, davantage utilisée dans les jeux de gestion. Il ne s'agit pas tant de vivre l'histoire du couple, que de la gérer.

IV. 2) La représentation du travail ménager

Comme nous l'avons évoqué précédemment, le travail domestique dispose de trois périmètres : le restreint, l'intermédiaire et le large (Lignon, 2018). Les deux jeux de notre corpus abordent la question de la charge mentale et des tâches ménagère d'après le même périmètre : le restreint. En effet, les tâches à effectuer sont de l'ordre des tâches ménagères, à savoir la cuisine et le ménage. Dans *ACB*, il sera ainsi question de nettoyer le sol (passer le balai et/ou la serpillière), vider les poubelles, laver la vaisselle, débarrasser les tables, arroser les plantes, faire les lits, ranger les habits, ou encore récurer les toilettes. Du côté de *BEGO*, il sera question de nettoyer les toilettes, arroser les plantes, faire la poussière, laver la vaisselle, préparer le repas ou encore faire le repassage. À noter que d'autres activités sont disponibles dans *BEGO*. Celles-ci ne rentrent pas dans la catégorie du travail domestique mais du loisir, ou permettant, comme nous le verrons par la suite, à Victorine de détresser : fumer, lire, regarder la télévision ou encore utiliser l'ordinateur. Si nous nous sommes intéressé·e·s à la représentation du couple hétérosexuel dans la partie précédente, nous nous intéresserons ici à celle de la charge mentale. Pour cela, nous étudierons les jeux de notre corpus à travers le prisme du double standard (Breda, 2022) et de la répartition inégale des tâches ménagères, mais également la quantité de travail insurmontable pour les personnages féminins, leur provoquant des crises d'anxiété.

IV. 2. 1) Le double standard

Le double standard consiste en une différence de traitement entre les femmes et les hommes concernant leurs réactions face à la charge mentale : pour les femmes, il s'agira de mieux gérer cette charge, pour les hommes cela prendra la forme d'une absence de critique quant à leur faible implication dans la réalisation des tâches ménagères (Breda, *ibid*). Pour mesurer ce double standard dans les jeux de notre corpus, nous nous sommes intéressé·e·s à la fois à la

répartition des tâches au sein du couple, ainsi qu'aux remarques auxquelles les personnages peuvent être confrontés.

Concernant le premier point, les deux jeux présentent une répartition inégale, voire inexistante des tâches. En effet, comme on peut le voir dans la première partie d'ACB, malgré la difficulté grandissante des niveaux, le personnage masculin se cantonne aux quatre tâches qui lui sont attribuées, à savoir : laver la vaisselle, débarrasser la petite table, vider les poubelles et nettoyer la cuisinière.



Figure 11 - Capture d'écran du premier niveau d'ACB avec le personnage masculin

Le·a joueur·euse dispose d'une liste des tâches à accomplir et celles-ci sont en surbrillance par rapport au reste du mobilier du logement. Dans ce niveau, comme dans les suivants de la première partie du jeu, on constate que les tâches à réaliser par le personnage masculin sont regroupées dans la cuisine (ou proche de cette pièce). À contrario, lorsque le·a joueur·euse réalise le tour du personnage féminin, toute aide qui était jusqu'alors présente disparaît.



Figure 12 - Capture d'écran d'un niveau d'ACB avec le personnage féminin

En effet, le personnage féminin ne dispose plus de sa liste de tâches et doit alors parcourir l'ensemble du logement en quête de celles-ci. Concernant la surbrillance, nous pouvons constater que, contrairement aux niveaux mâles, les tâches des niveaux femelles ne s'éclairent que lorsque le personnage arrive à proximité de l'une d'entre elles. Cette absence d'indications dans les niveaux de la femelle entraîne ainsi une rupture quant aux codes des jeux de gestion qui, à l'instar des niveaux du mâle, offrent aux joueur·euse·s une interface dénombrant le nombre de tâches restantes. Une fois les premiers niveaux passés, il est toutefois possible d'établir une liste mentale des tâches comprises dans le jeu et pouvant ainsi être présentes dans le niveau actuel. Ce travail mental vient rappeler la conception, mentionnée par Haicault, de la charge mentale comme processus cognitif. Ainsi, si les deux loutres doivent réaliser les tâches qui leurs sont attribuées, le mâle n'a pas cette planification et recensement des tâches qu'il doit effectuer, contrairement à la femelle. Cette différence vient également rappeler les témoignages et statistiques à propos de la charge mentale indiquant que les hommes font exprès de mal, ou de ne pas, faire ce qui leur est demandé dans le seul but que leur conjointe le fasse à leur place. Les « slackers » ne vont, comme l'explique Emma Clit dans une vidéo Konbini⁷⁰, « pas dire ouvertement que c'est à [leur] femme de faire tout le travail ménager mais qui [vont] se débrouiller avec des stratégies indirectes pour quand même y échapper ». Ces stratégies

⁷⁰ <https://www.konbini.com/videos/charge-mentale-des-femmes-votre-mec-est-t-il-un-slacker-le-speech-demma-clit/>

regroupent la résistance passive, la mauvaise humeur, l'incompétence stratégique, l'autonomie niveau 0 ou encore le zèle excessif.

C'est l'histoire de Jean-Martin qui
aimerait bien faire sa part de
tâches ménagères.
Mais ...



Figure 13 - Extrait de la BD "Lâcher prise" d'Emma, 2022

Ici, le comportement du personnage masculin peut se rapprocher de l'autonomie niveau 0 : en effet, celui-ci a besoin qu'on lui indique clairement les tâches qu'il doit faire. En extrapolant notre réflexion, il est possible de voir dans le post-it qu'il possède une indication laissée par sa conjointe. De ce fait, en plus de gérer et planifier ses propres tâches, elle réalise ce travail cognitif pour son concubin.

De son côté, *BEGO* n'est pas en reste en ce qui concerne la répartition inégale du travail domestique. En effet, seule Victorine y participe, Gabriel passant ses journées dans son atelier puis sur le canapé.

Le double standard porte sur la répartition inégale du travail, il inclut également la différence de traitement selon le genre de la personne. Si, sur le premier point, les deux jeux de notre corpus s'accordaient sur la quantité inégale de tâches à réaliser selon le personnage, ils présentent une approche différente sur leur traitement.

Dans *BEGO*, nous pouvons voir un discours similaire à celui évoqué par Breda (*ibid*). Victorine va essayer les reproches de Gabriel, puis de Samantha et Juan quant aux tâches qu'elle n'a pas effectuées durant la journée. Nous avons relevé la discussion concernant la poussière et les allergies de Juan, mais il y a pléthore de discussions dans le jeu soulignant notre propos, comme celle-ci :

Gabriel : D'ailleurs, je voulais utiliser le t-shirt avec le palmier dessus demain, mais je ne le trouve nulle part.

Victorine : Ah, je dois le repasser. Je le ferai demain.

Gabriel : Ah, d'accord. Merci ! / Il y a beaucoup de vent ces temps-ci, le salon est super poussiéreux.

Victorine : Ouais, je n'ai pas balayé aujourd'hui.

Gabriel : Je n'insinuais pas qu'il fallait que tu nettoies ! Juste une remarque.

Victorine : Je sais, je sais.

Sous couvert de bienveillance, ou de remarques anodines glissées lors du repas, Gabriel vient ainsi pointer du doigt ce que Victorine n'a pas fait et qu'il semble incapable de faire, comme passer le balai ou repasser son t-shirt. Tout comme *ACB*, *BEGO* présente le travail cognitif de la charge mentale : le·a joueur·euse doit mémoriser l'emplacement de chaque tâche et, selon la stratégie qu'il adopte, peut ainsi tenter de prioriser le travail à réaliser selon les remarques reçues au repas de la veille. Dans certains cas, elle recevra également des critiques sur le travail qu'elle a eu le temps de faire, comme le montre l'échange suivant à propos des plantes offertes par Samantha :

Samantha : Parlons des plantes. / N'ont-elles pas l'air un peu tristounettes ?

Victorine : Tu penses ? Je les aient arrosées aujourd'hui comme tu me l'as montré.

Samantha : Hmm... Quelque chose ne va pas. / C'est comme si elles absorbaient les mauvaises vibrations.

Dans cette discussion, deux points peuvent être relevés : la charge mentale dans *BEGO* dispose également d'une dimension transmissive, comme celle mentionnée par Haicault. En effet, il s'agit d'arroser les plantes « comme » Samantha l'a montré à Victorine. Selon les choix des joueur·euse·s, la belle-mère peut également proposer de partager des recettes car le repas est trop léger à son goût. Le deuxième élément à souligner dans cet échange est la mention de « mauvaises vibrations » que les plantes ressentent. Ces mauvaises vibrations viennent appuyer notre précédent propos concernant le caractère oppressif de l'environnement dans lequel évoluent les personnages.

Dans *ACB*, l'approche adoptée est à contre-courant de la réaction du double standard. Nous l'avons évoqué précédemment : les personnages du jeu n'expriment pas d'émotions particulière, si ce n'est à un moment spécifique. En effet, les deux parties du jeu s'articulent autour d'une cinématique dans laquelle le personnage féminin, comme nous le verrons par la suite, vit ce que nous pouvons considérer comme étant un burn-out à cause de la quantité de travail qui lui est demandée. Plutôt qu'aller à l'encontre de son ressenti et à l'encourager à faire mieux pour ne pas être débordée, le personnage masculin lui vient en aide et semble à l'écoute de ses besoins.



Figure 14 - Capture d'écran de la cinématique d'*ACB*, le personnage féminin au sol et le personnage masculin à ses côtés

Bien que le personnage masculin vienne en aide à sa conjointe, force est de constater que cela ne se manifeste qu'une fois la limite du burn-out franchie : pour que le mâle se préoccupe du bien-être de la femelle, celle-ci doit être en incapacité physique de réaliser son travail.

Comme nous avons pu le voir dans cette partie, *ACB* et *BEGO* ne se contentent pas de montrer des situations de vie dans lesquelles le travail domestique est réparti inégalement. En effet, pour insister sur le concept de la charge mentale, celui du double standard va être convoqué, notamment par la différence de traitement entre les personnages. Ainsi, les personnages féminins ne disposeront d'aucune aide, pourront être confrontés aux mécaniques des « slackers », ou encore aux reproches de leurs proches sur le travail non réalisé. Les personnages masculins, quant à eux, auront une implication moindre dans le travail ménager, disposeront, s'ils participent, d'aides leur permettant de réaliser leurs tâches machinalement et ne seront victimes d'aucunes remarques. Si *ACB* met en avant une cinématique dans laquelle la loutre femelle est victime d'un burn-out, *BEGO* n'est pas en reste sur ce pan. En effet, les deux jeux mettent en lumière la quantité de travail insurmontable pour un seul personnage et l'anxiété occasionnée.

IV. 2. 2) Une quantité de travail insurmontable

Dans *ACB* comme dans *BEGO*, le travail domestique est montré comme une activité chronophage. En effet, pour les personnages à qui incombe le plus de tâches, celles-ci peuvent rapidement prendre l'entièreté de leur journée, voire en nécessiter plus d'une pour pouvoir être toutes accomplies.

Si les premiers niveaux d'*ACB* sont réalisables assez rapidement, du fait de la taille du logement restreinte et de la faible quantité de tâches à réaliser, plus le·a joueur·euse progresse, plus la difficulté augmente. Ainsi, l'agrandissement du logement entraîne la nécessité de parcourir l'ensemble des pièces en quête des tâches à réaliser. En outre, plus le nombre de pièces augmente, plus les tâches vont être répétitives comme faire le lit : il ne faut plus faire seulement le lit du couple, mais également les lits d'enfants. Pour symboliser cet allongement de la durée, le jeu va alors reprendre la dichotomie jour/nuit. Quand le niveau commence, il fait jour, l'extérieur est vert tendre, comme pourrait l'être l'herbe au soleil dans la vie réelle. En fonction du personnage, plus souvent lorsqu'il s'agit de la loutre femelle, le paysage extérieur va changer et prendre des teintes bleu et vert foncé, rappelant ainsi la végétation de nuit.



Figure 15 - Capture d'écran environnement de jeu *ACB* de jour



Figure 16 - Capture d'écran environnement de jeu *ACB* de nuit

Ce choix graphique va également être utilisé dans *BEGO*. En effet, à chaque action réalisée par Victorine – en dehors des discussions avec les autres personnages – l'arrière-plan va progressivement changer de couleur. Il sera fait usage d'un rose pâle en début de journée, suivi d'un bleu turquoise, puis d'un bleu ciel, d'un orange, bordeaux et, enfin, le moment du coucher aura un arrière-plan noir (voir figure 8). Un autre point commun notable entre les deux jeux de notre corpus est que les couleurs choisies font écho à la vie réelle. Dans le premier, il s'agira du cycle jour/nuit, tandis que *BEGO* va représenter simplement le cycle du soleil, allant du lever jusqu'à son coucher, en passant par l'heure dorée⁷¹ et le crépuscule.

S'ajoute à ces représentations du temps une dimension performative dans les deux jeux. En effet, *ACB* est doté d'un minuteur de 45 secondes : durant ce laps de temps, le·a joueur·euse

⁷¹ L'heure dorée, ou golden hour, est la période précédant le lever du soleil ou son coucher. Ici, il s'agit de la deuxième.

doit réussir à terminer le travail qui lui est demandé. Comme nous l'avons vu précédemment, cette contrainte ne va pas, ou peu, poser de problème pour les niveaux de la loutre mâle, puisque celle-ci dispose toujours de 45 secondes pour réaliser 4 tâches situées à proximité les unes des autres. C'est dans les niveaux de la femelle que le·a joueur·euse devra mettre en place des stratégies d'optimisation. En effet, il sera question d'optimiser les trajets afin de minimiser le temps passé sans faire de tâches, mais également de faire un rapide repérage durant le niveau de la loutre mâle. Ainsi, la réussite ou l'échec à un niveau peut se jouer à un mouvement mal calculé et quelques secondes de perdues. Cette course contre la montre va également se traduire par les éléments graphiques et le déplacement des personnages. Nous constatons effectivement que l'animation de déplacement des loutres donne l'impression que celles-ci courent, renforçant ainsi cette idée d'intensité.

Dans *BEGO*, il n'est pas question d'une course contre la montre pour réaliser ses tâches. Ici, Victorine se déplace en marchant dans son logement, ce qui, combiné à la musique, vient renforcer l'impression de tranquillité. Dans ce jeu, la dimension performative va aller de pair avec le double standard présent dans le jeu. En effet, si le·a joueur·euse souhaite trouver un semblant d'équilibre dans le couple, iel peut décider de répondre aux demandes, reproches, formulées par les autres personnages. Cette stratégie est d'ailleurs encouragée par le jeu qui, comme nous avons pu le voir précédemment, présente une Victorine désireuse de satisfaire Gabriel : quand il lui demande où se trouve son t-shirt, elle lui répond qu'elle le repassera le lendemain, sans pour autant contraindre le·a joueur·euse à le faire. À contrario, une autre stratégie peut s'inscrire dans le rejet des remarques des autres personnages. Il est tout à fait possible de ne jamais balayer, arroser les plantes, ou de réaliser une tout autre tâche durant l'entièreté de la partie. Le seul impact que ce choix aura sur la partie sera sur les discussions pendant le dîner, sans pour autant d'avoir de conséquence réelle. Par exemple, si le·a joueur·euse ne balaye pas lorsque Juan est présent, il n'en mourra pas, contrairement à ce qu'il laissait entendre.

Parallèlement, il n'est pas possible dans *ACB* de refuser de réaliser une tâche en particulier, si ce n'est par la défaite. Que ce soit par manque de temps et d'optimisation de sa journée, ou par volonté du/de la joueur·euse de ne pas jouer et, ainsi, participer à l'exploitation d'un des deux personnages, l'écran résultant est le même : une illustration d'une maison s'écroulant, accompagnée de ce que nous pouvons imaginer être un intérieur sens dessus-dessous : des restes alimentaires au sol, des feuilles volantes ou jonchant également le parterre, et des plantes renversées. Derrière ces éléments, il est possible de voir le logement du niveau perdu en arrière-

plan. En croisant ces deux plans de l'écran, il est possible d'en tirer la morale suivante : le foyer s'effondre car le·a joueur·euse n'a pas réussi/voulu à réaliser le travail qui lui était demandé. Ces éléments graphiques sont accompagnés d'un menu indiquant « Journée finie / "T'aurais pu demander de l'aide" », suivi de deux boutons « Réessayer » et « Abandonner ». Le premier bouton relance le niveau, tandis que le deuxième renvoie le·a joueur·euse au menu principal.



Figure 17 - Capture d'écran du menu de défaite d'ACB

Si nous nous attardons sur le slogan utilisé dans ce menu, celui-ci peut faire écho à ceux entendus par les personnes confrontées à la charge mentale dans la vie réelle. En effet, comme le dessine Emma dans ses bandes dessinées, cette phrase est régulièrement utilisée par les conjoints des femmes se plaignant d'avoir trop de travail : s'ils ne s'impliquent pas, c'est parce que les femmes ne demandent pas d'aide. Cette mécanique peut ainsi être couplée avec celles utilisées par les « slackers », notamment celle de la résistance passive, incarnée par la phrase « j'allais le faire ». Le choix des termes des boutons n'est également pas vide de sens. En effet, les menus de fins formulent habituellement ces mêmes options par « recommencer » / « rejouer » et « quitter » / « menu principal ». Par l'emploi de verbes, on place ainsi le·a joueur·euse en tant qu'acteur·trice, et non plus uniquement comme consommateur·trice, ce qui peut nous faire penser au théâtre forum et aux spect·acteur·trice·s de Boal (2002). Ce rôle va ainsi donner de la puissance à l'idée d'abandonner : face à l'environnement oppressif présenté, le·a joueur·euse n'a pas d'autre solution que d'abandonner, ou de redoubler d'efforts pour gérer la charge mentale qui lui est confiée.

Le dernier point que nous souhaitons aborder dans cette partie est la place que prend l'anxiété dans les jeux de notre corpus. Qu'elle soit récurrente durant la partie, comme c'est le cas pour

BEGO, ou ponctuelle, marquant le changement entre deux phases de jeu, comme dans *ACB*, les crises d'anxiété des personnages féminins sont intrinsèquement liées à la charge mentale.

Dans *ACB*, l'anxiété va être, dans un premier temps, instaurée par le chronomètre présent dans le jeu. En effet, moins le·a joueur·euse disposera de temps, plus la musique va être rapide. S'ajoutera à cela le « tic-tac » du chronomètre, insistant alors sur l'urgence de finir le niveau. Mais c'est dans le dernier niveau de la première phase de jeu que l'anxiété prend vraiment place. En effet, à partir de 10 secondes restantes, l'écran de jeu va se mettre à trembler. Ce niveau peut entraîner deux réactions de la part du/de la joueur·euse : iel peut soit se rendre compte en cours de jeu que le niveau n'est pas réalisable, soit penser qu'iel a mal optimisé son temps et chercher à réussir, ou abandonner. Confronté·e à l'écran d'échec présenté précédemment (voir fig. 17), iel va alors choisir entre réessayer et abandonner. C'est là qu'une rupture dans le schéma alors instauré va se présenter. En effet, si le·a joueur·euse clique sur « réessayer », la cinématique montrant le burn-out du personnage féminin va se lancer, faisant ainsi comprendre au/à la joueur·euse, s'iel ne l'avait pas compris, que le niveau était impossible. En revanche, s'iel souhaite abandonner, le jeu va, pour la première fois, lui demander s'iel est sûr·e de vouloir faire cela, signalant ainsi au/à la joueur·euse qu'iel n'a peut-être pas intérêt à baisser les bras de suite.



Figure 18 - Capture d'écran d'*ACB*, quand le·a joueur·euse souhaite quitter, le jeu lui demande confirmation

S'iel clique malgré tout sur abandonner, le jeu va tout de même lui imposer la cinématique, comme dans une tentative de le·a convaincre de continuer à jouer.

Cette utilisation de l'esthétique haptique du tremblement de l'écran de jeu pour donner l'impression au/à la joueur·euse de vivre la crise d'angoisse va également avoir lieu dans *BEGO*. Ici, l'anxiété ne va pas se vivre à un moment donné, mais tout au long de l'aventure. En

effet, comme nous l'avons évoqué précédemment, Victorine a le choix entre différentes activités : tâches ménagères et des occupations lui permettant de déstresser. Ainsi, contrairement au deuxième type d'activités, les premières vont procurer du stress à Victorine. Celui-ci va se traduire par un resserrement de l'écran de jeu et, à partir d'un certain niveau de zoom, des basculements de l'écran de jeu. Tout comme dans *ACB*, lorsque le niveau d'anxiété arrive à la limite autorisée, Victorine va avoir une crise d'angoisse. Cette crise ne se traduira pas par une cinématique ou un burn-out, mais par l'apparition d'un cercle venant saturer les couleurs de la pièce, un assourdissement de la musique, un tremblement de l'écran de jeu (en plus des basculements déjà présents) des déplacements plus lents de la part de Victorine et l'incapacité d'effectuer une tâche, même celles permettant de baisser le niveau de stress. Pour sortir de cet état, le·a joueur·euse devra trouver une pièce vide dans laquelle le personnage pourra fondre en larmes.



Figure 19 - Capture d'écran de BEGO, Victorine entrant dans une crise d'angoisse



Figure 20 - Capture d'écran de BEGO, Victorine sortant de sa crise d'angoisse en pleurant

En effet, comme nous l'avons vu précédemment, Victorine ne peut pas exprimer ses émotions aux autres personnages, puisqu'elle est constamment remise en question par le double standard. Elle choisira alors de laisser cours à ses sentiments uniquement quand elle est seule. Cette indifférence aux émotions de Victorine va d'ailleurs transparaître dans un échange avec Gabriel qui ne comprend pas que celle-ci n'ait pas de passe-temps :

Gabriel : Comment s'est passée ta journée ?

Victorine : Bof... J'étais juste à la maison.

Gabriel : Tu devrais trouver un passe-temps ou quelque chose. / Un projet passionnant ?

Victorine : Je ne sais pas...

Gabriel : Allez ! Tu es une femme privilégiée qui n'a pas à se préoccuper d'argent. / Sais-tu combien de personnes rêvent d'être à ta place ?

Victorine : Je sais, et ça m'angoisse d'autant plus.

Gabriel : Je veux dire, sans pression. Détends-toi et fais ce que tu veux. / C'est juste... je comprends pas que tu n'aies pas de but ni d'objectifs !

Victorine : Mais je n'ai pas de talents.

Gabriel : Le talent n'est qu'un mot fabriqué par des élitistes pour tenir à distance les débutants ! / T'es une des femmes les plus intelligentes que je connaisse, tu pourrais aiguiser n'importe quel don si tu le voulais !

Comme nous pouvons le noter, pour Gabriel l'absence de passe-temps de Victorine est simplement dû à un manque de volonté de sa part : « si tu le voulais ». Dans cette discussion, on peut se demander si le privilège qu'il attribue à Victorine ne s'appliquerait pas davantage à lui-même. En effet, celui-ci n'ayant pas à se préoccuper des tâches ménagères puisque quelqu'un d'autre s'en occupe, il peut alors se consacrer à sa passion, qui se trouve être aussi son travail. Victorine, quant à elle, incarne la différence de perception du loisir chez les femmes. Comme l'évoque Chess (2020), les femmes vont avoir tendance à choisir des activités pouvant être facilement interrompues et se caler dans les trous de leurs emplois du temps, d'où l'appariement des jeux dits casual avec le public féminin. Ainsi, quand Victorine lit, utilise l'ordinateur ou regarde la télévision, on ne sait pas quel type de contenu celle-ci consomme : est-elle amatrice de romans policiers ? Regarde-t-elle des documentaires historiques ? Joue-t-elle à des jeux en ligne ? Ces questions sans réponse viennent renforcer la précédente présentation du personnage : une femme invisible, s'effaçant dans son environnement. En nous mettant à la place de Victorine, nous pouvons également nous poser la question suivante : comment prendre le temps de trouver / développer un passe-temps, quand on n'en a déjà pas assez pour gérer seule son foyer ?

Cependant, tout comme dans *ACB*, Victorine va, lors d'une de ses crises d'angoisse, être obligée de se réfugier dans le studio de Gabriel. En effet, l'ensemble des pièces étant occupé par ses proches, son seul refuge sera l'atelier. Lors de cette crise, Victorine ne va être apaisée qu'après avoir lancé un seau de peinture sur l'œuvre en cours de réalisation de Gabriel. Ce sera d'ailleurs la seule fois où Victorine fera face à son oppression, l'œuvre en étant alors sa représentation.

Quel que soit le jeu de notre corpus, nous constatons que la représentation de la quantité de travail à réaliser passe par des éléments communs à *ACB* et *BEGO*. Parmi ceux-ci, l'aspect chronophage du travail domestique, marqué par le cycle jour/nuit ou le cycle du soleil, ainsi que l'anxiété face à l'échec et l'absence de loisir. Le premier point va mettre en avant les stratégies de performances, ou de luttes, qui s'offrent aux joueur·euse·s, tandis que le deuxième va s'appuyer sur l'utilisation de l'esthétique haptique pour leur donner l'impression de vivre

réellement la crise d'angoisse, développant ainsi l'empathie et la compassion pour les personnages.

Ainsi, nous pouvons voir que, dans *ACB* comme dans *BEGO*, la représentation du travail domestique passe en premier lieu par la répartition inégale des tâches ménagères et, plus généralement, le double standard. Les personnages féminins seront davantage impliqués dans la gestion du foyer que leurs homologues masculins, aussi bien pour les tâches qui leur sont confiées que celles attribuées aux personnages masculins. Cette double gestion va par ailleurs convoquer l'image du « slacker », l'homme usant de stratégies bien précises pour que la femme fasse ses tâches ménagères à sa place. Comme nous l'avons étudié précédemment, l'environnement dans lequel évoluent les personnages est oppressif. Les remarques et critiques issues du double standard vont participer à la toxicité de l'environnement, ce qui va conduire progressivement les personnages féminins à développer de l'anxiété, jusqu'à en avoir des crises d'angoisse. Si ces crises, mobilisant des esthétiques haptiques, permettent de développer l'empathie du/de la joueur·euse envers les personnages féminins, elles vont également conduire à des solutions mises en place au sein des couples, comme nous le verrons par la suite, pour atténuer l'anxiété vécue.

IV. 3) Les solutions mises en place par les couples

À travers ce travail de recherche, nous souhaitons étudier les ressorts mobilisés dans les jeux pour transmettre les discours féministes et, ici plus particulièrement, celui sur la charge mentale. Outre la simple transmission d'une idéologie, nous nous intéressons à la sensibilisation à ces luttes. Peut-on valoriser les solutions possibles pour faire face à une discrimination ? Dans cette partie, notre intérêt se portera donc sur les solutions proposées en jeu pour lutter contre la charge mentale au sein d'un couple.

IV. 3. 1) La restructuration du couple

L'une des solutions abordées dans les jeux de notre corpus est la restructuration du couple et du foyer. Dans *ACB*, comme nous l'avons vu, un niveau d'anxiété trop élevé va entraîner un burn-out de la loutre femelle. Dans cette situation, son conjoint va lui venir en aide et proposer

une nouvelle organisation. Ainsi, à la suite de cette cinématique, la loutre mâle n'aura plus de tâches définies et, tout comme la loutre femelle jusqu'alors, n'aura plus d'aide et d'indication de ce qu'il doit accomplir. Cette disparition de l'aide vient donc conforter notre hypothèse selon laquelle le post-it qui lui était donné était l'œuvre de sa conjointe. Le·a joueur·euse va ainsi pouvoir adopter plusieurs stratégies :

- Iel peut inverser l'inégalité de répartition des tâches ménagères en en réalisant davantage avec le personnage masculin.
- Iel peut tenter de créer une égalité entre les personnages en faisant en sorte que ceux-ci réalisent un nombre similaire de tâches (aussi bien en termes de quantité que de type de tâche).
- Iel peut conserver l'inégalité présente jusque-là en faisant travailler davantage le personnage féminin.

La deuxième différence de cette deuxième phase de jeu se trouve dans la réduction de la solitude. En effet, si dans la première phase les personnages évoluaient chacun séparément, sans avoir d'interaction entre eux, dans celle-ci les deux sont présents à l'écran.



Figure 21 - Capture d'écran d'un des niveaux de la deuxième phase d'ACB

Cette présence vient instaurer l'idée que le travail domestique est un travail d'équipe. Toutefois, aucune interaction n'est possible avec le personnage non jouable, et celui-ci ne peut pas travailler simultanément à celui contrôlé par le·a joueur·euse. S'ajoute à cette différence graphique la présence d'une morale lorsque le jeu est fini : « À deux c'est mieux », venant également renforcer cette perception du travail domestique.



Figure 22 - Capture d'écran de l'écran de fin d'ACB

Par la présence d'une morale et d'une fin unique au jeu, *ACB* s'inscrit donc dans une démarche plutôt persuasive qu'expressive. En effet, une solution qui aurait pu être envisagée tient dans le fait d'impliquer les enfants dans le travail domestique, comme le rangement de leur chambre. Par sa construction, aussi bien en suggérant le travail d'équipe par l'intégration des deux personnages dans la même scène qu'en intégrant une morale, *ACB* suggère ainsi que la seule solution pour lutter contre la charge mentale est de se redistribuer les tâches ménagères.

BEGO, quant à lui, vient proposer une fin plus nuancée. Donnant suite à la crise d'angoisse de Victorine dans l'atelier de Gabriel, le couple va gagner de l'espace, faisant écho à la thématique de la game jam dont est issue le jeu. En effet, Juan et Samantha vont annoncer lors du dîner qu'ils partiront le lendemain. Le soir venu, Gabriel s'excuse auprès de Victorine pour le stress qu'elle a subi. Toutefois, il ne le lie qu'au manque d'espace provoqué par la présence de ses parents dans le logement :

Gabriel : Je me sens mal. / Je suis navré d'être tombé de l'échelle.

Victorine : Ce n'était pas de ta faute.

Gabriel : La vie était si parfaite avant. / Je suis désolé que tu aies subi tant de stress ces derniers jours. / Mais c'est fini maintenant. Demain mes parents partent. / Tu seras de nouveau heureuse.

Victorine : ...

Après ces excuses, Gabriel recentre la discussion autour de lui, de son syndrome de l'imposteur et de l'impression qu'il a que ses parents le jugent. À travers cet échange et ce rapide changement de sujet de conversation, on peut donc constater que, pour le personnage, la crise d'angoisse de Victorine n'est qu'un événement ponctuel lié à des facteurs extérieurs. D'après lui, la vie que le couple avait avant son accident et l'arrivée de ses parents était parfaite, et sa femme heureuse. Or, bien que la présence de Juan et Samantha participe à l'anxiété de

Victorine, ceux-ci n'en sont pas les uniques responsables. Cette déconnexion de Gabriel face à la réalité nous laisse à penser que le quotidien du couple ne va pas changer de celui que le·a joueur·euse a pu expérimenter en début de jeu, quotidien synonyme de solitude pour Victorine. Cette différence de perception de la situation fait écho aux théories de l'attribution (Apfelbaum & Herzlich, 1971 ; Gosling, 2009 ; Leyens & Scaillet, 2012 ; Vallerand & Bouffard, 1985). Exploitées en premier lieu par Fritz Heider (1958), ces théories vont porter sur la question de la causalité des événements et des conduites. Comme l'évoquent Erika Apfelbaum et Claude Herzlich, citant Heider (*ibid*), « [la théorie de l'attribution] est définie par Heider comme le processus par lequel "l'homme appréhende la réalité et peut la prédire et la maîtriser" » (*ibid* : 961). Dans notre étude de *BEGO*, un des regroupements possibles de causes va nous intéresser : la distinction faite par Harold Kelley (1967), entre autres, entre les causes internes et externes. Les premières vont renvoyer aux causes personnelles, aux capacités de la personne et de sa motivation, les deuxièmes aux causes impersonnelles, c'est-à-dire à l'environnement dans lequel se passe l'action. En partant de cette distinction, nous pouvons conclure que Gabriel attribue le malheur de sa conjointe à des facteurs externes : la présence de ses parents, et non pas à des causes internes comme leur couple en lui-même et son fonctionnement. Cette attribution peut s'expliquer notamment par le biais de complaisance qui, comme l'explique Patrick Gosling (*ibid*) consiste à avoir des attributions davantage internes aux situations de réussite, et externes aux situations d'échec (Zuckerman, 1979), renvoyant d'un côté au biais auto-avantageux et de l'autre au biais auto-défensif : « Ce biais dans nos attributions nous permet de protéger notre estime de soi. On parle de biais d'estime de soi ou de biais de complaisance. » (Leyens & Scaillet, *ibid*).

Contrairement à *ACB*, *BEGO* ne cherche pas explicitement à convaincre le·a joueur·euse en donnant une morale. Il serait donc facile de penser qu'il relève davantage du jeu expressif. Cependant, le fait qu'il n'existe qu'une seule fin vient nuancer cette hypothèse. Comme nous l'avons vu précédemment, les choix faits par le·a joueur·euse n'ont pas d'impact sur l'histoire, si ce n'est quelques éléments de dialogue. Quoi qu'il arrive, Victorine jettera son pot de peinture sur la toile de Gabriel. Quoi qu'il arrive, les parents de celui-ci annonceront leur départ le lendemain et, quoi qu'il arrive, Gabriel pensera que le malheur de sa femme n'est dû qu'à des éléments extérieurs. Nous pouvons donc nous demander si le jeu n'a finalement pas une intention persuasive, cherchant à montrer aux joueur·euse·s que les choses ne peuvent pas changer dans une relation basée sur des dynamiques oppressives.

Enfin, nous pouvons voir dans *ACB* une volonté d'instruire et d'informer les joueur·euse·s par rapport au concept de la charge mentale. En effet, comme nous pouvons le voir dans l'écran de fin (voir figure 22), il est possible de consulter des statistiques. Tout comme le menu de défaite présentant une rupture avec les menus traditionnels, ce bouton vient également rompre avec la conception habituelle des joueur·euse·s de ce que sont les statistiques dans un jeu vidéo. S'attendant à avoir des informations sur les statistiques de jeu, tels que des classements quant aux temps réalisés pour chaque niveau, ceux-ci se retrouvent sur une page informant sur la charge mentale. Ainsi, en mobilisant les codes du jeu vidéo, *ACB* va chercher à persuader et sensibiliser à la charge mentale en renvoyant les joueur·euse·s à une présentation du concept et à des témoignages. Cette page est d'ailleurs accessible dès le menu principal du jeu, sous le libellé « ressources ».

En définitive, les jeux de notre corpus mobilisent tous deux le fait d'avoir une seule fin possible pour servir leur propos. Dans *ACB*, cette fin va mettre en avant l'espoir et l'idée qu'en échangeant, il est possible de modifier les dynamiques et comportements au sein d'un couple pour apporter plus d'égalité, tout du moins concernant le travail domestique. Dans *BEGO*, le point de vue adopté peut être considéré comme plus pessimiste. En effet, bien qu'aucune morale ne soit clairement exprimée, le jeu nous montre qu'aucune remise en question de la part de Gabriel n'est faite. Cette perspective fait notamment écho à la notion de système développée par Ludwig Von Bertalanffy (1968). En effet, comme l'évoquent les recherches de l'école de Palo Alto, un système va avoir tendance à faire preuve d'homéostasie, en cherchant à revenir à son point initial, et va mettre en place des réactions de défense face aux changements qui lui seraient intentés. Si une seule solution semble être proposée par les jeux de notre corpus, nous pouvons également souligner, comme nous le développerons par la suite, qu'aucune solution drastique n'est mise en avant.

IV. 3. 2) L'absence de solutions drastiques

Tout comme dans le théâtre de l'opprimé, les jeux de notre corpus ne présentent pas de solutions dites « miracles », qui viendraient résoudre le problème rencontré d'un coup. Dans le théâtre forum, les spect·acteur·trice·s ne peuvent ainsi pas proposer de gagner au loto pour sortir d'une situation oppressive.

Ici, il n'est pas proposé aux joueur·euse·s de quitter le mari du personnage féminin, ou de leur donner réellement une voix. Victorine est vouée à devoir continuer à jongler dans son quotidien entre les activités qui lui procurent du plaisir (ou, à défaut, la déstressent) et son travail de femme au foyer. Parallèlement, la loutre femelle d'*ACB* doit attendre que son mari lui propose de changer les choses, plutôt qu'être elle-même force de proposition.

Par cette absence de solutions « extrêmes », les jeux mettent en avant l'idée que le changement ne peut se faire que par les personnes dominantes, que ce sont elles qui décident d'accorder ou non davantage d'égalité au sein du système. De ce fait, *ACB* et *BEGO* font écho, dans une certaine mesure, aux discours masculinistes selon lesquels l'égalité femme-homme serait déjà atteinte, et que les luttes féministes actuelles viseraient à faire basculer cet équilibre en faveur d'une société matriarcale.

V. Conclusions

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons souhaité mettre en lumière les éléments permettant la transmission de discours féministes dans le jeu vidéo, et plus particulièrement celui ayant trait à la charge mentale. En mobilisant les concepts de l'étrangéisation, de l'empathie, de l'esthétique haptique et de persuasivité ou expressivité d'un jeu comme point de départ de notre analyse comparée, nous avons pu constater plusieurs similitudes dans les jeux de notre corpus.

Le premier point saillant de notre recherche tient dans le fait que les deux jeux vont jouer sur les mécaniques d'immersion, d'identification et d'empathie et celles de distanciation. En effet, il s'agit de donner suffisamment d'éléments aux joueur·euse·s pour qu'ils puissent avoir l'impression de vivre l'expérience de jeu, tout en leur donnant la distance nécessaire avec l'environnement numérique et ses personnages pour pouvoir mener à bien une réflexion critique. Si les mécaniques brechtiennes ne sont pas autant utilisées dans *A Comfortable Burden* et *Behind Every Great One* comme cela peut l'être dans d'autres jeux, tels que *There Is No Game : Wrong Dimension* (Draw Me A Pixel, 2020) ou *OneShot* (Future Cat LLC / Team OneShot, 2016), ou au théâtre, nous remarquons que les ruptures développées par Chklovski et certaines mécaniques boaliennes le sont davantage. Les jeux de notre corpus ne cherchent pas tant à faire entrer les joueur·euse·s dans la peau des personnages pour comprendre leur vécu, principale critique liée à l'utilisation de l'empathie (Ruberg, 2020), mais à les placer dans le rôle de gestionnaire de la situation d'oppression et du couple.

Le deuxième point clé de cette étude se trouve dans la représentation même du discours en question. Si la thématique principale des jeux de notre corpus porte sur la charge mentale, nous avons pu constater la référence à d'autres discours féministes tels que celui sur le consentement et les violences sexuelles, ou encore les violences économiques au sein d'un couple. Concernant la charge mentale, notre analyse montre que sa représentation va se faire par l'intermédiaire de deux éléments : le double standard se jouant entre homme et femme, et l'anxiété provoquée par une charge de travail trop importante et un environnement oppressif.

Enfin, si *ACB* et *BEGO* présentent des caractéristiques relevant à la fois des jeux persuasifs et expressifs, nous pouvons conclure qu'ils sont plutôt à dominante persuasive. En effet, s'ils ne présentent pas tous deux explicitement une morale, force est de constater qu'ils n'offrent qu'une

seule fin possible aux joueur·euse·s, avec son lot de significations. L'un va tenter de convaincre les joueur·euse·s de l'importance de se répartir équitablement les tâches ménagères pour réduire le niveau d'anxiété provoqué par la charge mentale, tandis que l'autre va partir du postulat que le changement ne peut pas se faire tant que la personne dominante n'impulse pas cette dynamique.

Si notre analyse nous a permis de dégager certains points d'intérêts, elle n'en reste pas moins limitée. Comme nous l'avons évoqué en début de ce travail de recherche, les courants féministes abordés ici restent très occidentalocentrés. S'ajoute à cela que le discours choisi dans cette étude de cas s'applique majoritairement aux couples hétérosexuels cisgenres. De ce fait, il nous semble compliqué d'adopter ici une approche réellement intersectionnelle, d'autant plus que la question de l'ethnie, du handicap ou encore de la classe sociale n'est que peu abordée dans les jeux, si ce n'est que les deux couples semblent être privilégiés, comme l'indique Gabriel dans un échange avec Victorine.

Nous pensons que de futures recherches sur cette même thématique peuvent être menées en élargissant le corpus sélectionné. Pour avoir une analyse plus fine et poussée des mécaniques utilisées pour aborder la question de la charge mentale, il serait intéressant d'étudier des jeux qui ne sont pas considérés comme traitant de celle-ci. Cela permettrait ainsi de mettre en avant les biais sexistes des représentations genrées (par exemple, le fait que la mère du personnage-joueur soit souvent située dans la cuisine dans les débuts d'aventure Pokémon), mais également envisager comment y remédier.

Enfin, notre questionnement portant également sur la sensibilisation qui peut être réalisée par les jeux vidéo, cette analyse devrait être complétée par une étude de la réception. Il nous semble nécessaire de confronter les jeux aux joueur·euse·s pour en mesurer leur impact. Pour continuer sur ce point, la question des publics visés par les jeux nous semble également importante à prendre en considération pour avoir un regard éclairé. Si nous nous basons sur la grille d'analyse développée par Chess (2017) permettant d'identifier si un jeu est conçu pour un public féminin, il nous est possible d'émettre l'hypothèse qu'*ACB* et *BEGO* le sont. En effet, tous deux ont un gameplay adapté aux contraintes rencontrées par les femmes : ils ont une durée de vie d'environ 20 minutes et ne nécessitent pas d'apprentissage particulier pour y jouer. Ils excluent également les contenus violents sans raisons et ne favorisent pas les phénomènes de harcèlement, ce qui s'inscrirait en faveur d'un jeu conçu pour les femmes. Toutefois, les deux jeux ne répondent pas totalement aux critères portant sur la thématique, le visuel et les personnages : *ACB*

présente une thématique plutôt féminine en mettant en scène des animaux en guise de personnages, *BEGO* non. Les deux jeux présentent certaines des caractéristiques visuelles énoncées par Chess, notamment des formes rondes et/ou des contrastes, pouvant aller dans le sens d'une création orientée vers les femmes. Enfin, les deux jeux ne permettent pas la personnalisation et/ou la création de personnages, cette fonctionnalité étant présentée comme une fonctionnalité des jeux à destination d'un public féminin. Ainsi, si ces deux jeux semblent à premier abord être conçus à destination de ce public, nous pouvons nous interroger sur la pertinence de ce choix comme cible principale : les femmes étant déjà confrontées à la charge mentale dans leur vie quotidienne, dans quel but conçoit-on un jeu à leur destination sur cette thématique ?

VI. Bibliographie

- Anable, A. (2018). *Playing with feelings : Video games and affect*. University of Minnesota Press.
- Apfelbaum E., Herzlich C. (1971). La théorie de l'attribution en psychologie sociale. In: *Bulletin de psychologie*, tome 24 n°293, pp. 961-976.
- Bédard, A. (2015). *Susciter l'empathie dans le jeu vidéo* [Mémoire, Université du Québec à Montréal]. <http://archipel.uqam.ca/id/eprint/7612>
- Bertrand, D. (2018). L'essor du féminisme en ligne : Symptôme de l'émergence d'une quatrième vague féministe ? *Réseaux*, n° 208-209(2), 232-257. <https://doi.org/10.3917/res.208.0229>
- Boal, A. (2002). *Games for Actors and Non-Actors*. Second Edition. London: Routledge.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games : The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Brecht, B. (1957). *Schriften zum Theater: über eine nicht-aristotelische Dramatik*. Frankfurt: Suhrkamp Verlag.
- Breda, H. (2022). *Les féminismes à l'ère d'internet : Lutter entre anciens et nouveaux espaces médiatiques*. INA.
- Butler, J. P., Fassin, É., & Kraus, C. (2006). *Trouble dans le genre : Le féminisme et la subversion de l'identité*. la Découverte.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (Éds.). (1998). *From Barbie® to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/3125.001.0001>

- Chess, S. (2017). *Ready player two : Women gamers and designed identity*. University of Minnesota Press.
- Chess, S. (2020). *Play like a Feminist*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/12484.001.0001>
- Chklovski, V. (1965 [1919]). Art as Technique. In Lemon, L.T., & Reis, M.J. (Eds.), *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. (pp. 3-24). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Coleridge, S.T. (1817). *Biographia literaria*.
- Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins : Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241.
<https://doi.org/10.2307/1229039>
- Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy : Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(1), 113-126. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.44.1.113>
- Derfoufi, M. (2019). Sexe, race et gaming : Le jeu vidéo à l'épreuve des différences. *Revue du Crieur*, N°14(3), 74. <https://doi.org/10.3917/crieu.014.0074>
- Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- de Wildt, L. (2014). *Enstranging Play : Distinguishing Playful Subjecthood from Governance*. Philosophy of Computer Games Conference, Istanbul.
- Edgard-Rosa, C. (2021). *Abécédaire joyeux et décomplexé du féminisme*. Pocket.
- Evans, C. (2014). The Brechtian, Absurdist, and Poor Video Game : Alternative Theatrical Models of Software-based Experience. *Journal of Games Criticism*, 1(issue 2).

- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. F. (2014). *Values at play in digital games*. The MIT Press.
- Frasca, G. (2001). *VIDEOGAMES OF THE OPPRESSED: VIDEOGAMES AS A MEANS FOR CRITICAL THINKING AND DEBATE*. Georgia Institute of Technology.
- Genvo, S. (2012). Comprendre et développer le potentiel expressif. *Hermès*, n° 62(1), 127.
<https://doi.org/10.4267/2042/48290>
- Genvo, S. (2021). *Théories et pratique des jeux expressifs*. hal-03251467.
- Geslin, E. (2013). *Processus d'induction d'émotions dans les environnements virtuels et le jeu vidéo*. [Ecole nationale supérieure d'arts et métiers - ENSAM]. <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00996925>
- Gilligan, C. (1982). *In a different voice : Psychological theory and women's development*.
- Gosling, P. (2009). Les théories de l'attribution : Cause et responsabilité. In P. Carré & F. Fenouillet, *Traité de psychologie de la motivation* (p. 67). Dunod.
<https://doi.org/10.3917/dunod.carre.2009.01.0067>
- Gray, K. L., Voorhees, G., & Vossen, E. (Éds.). (2018). *Feminism in Play*. Palgrave Macmillan.
- Haicault, M. (1984). La gestion ordinaire de la vie en deux. *Sociologie du travail*, 26(3), 268-277. <https://doi.org/10.3406/sotra.1984.2072>
- Haicault, M. (2020). *La charge mentale. Histoire d'une notion charnière (1976-2020)*. hal-02881589.
- Heider, F. (1958). *The psychology of interpersonal relations*. John Wiley & Sons Inc.
<https://doi.org/10.1037/10628-000>
- Hochmann, J. (2012). *Une histoire de l'empathie : Connaissance d'autrui, souci du prochain*.

Odile Jacob.

Jouët, J. (2022). *Numérique, féminisme et société*. Presses des Mines-Transvalor.

Kagen, M. (2018). Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch. *Game Studies*, 18(issue 2).

Kelley, H.H. (1967) Attribution Theory in Social Psychology. In: Levine, D., Ed., *Nebraska Symposium on Motivation*, Vol. 15, University of Nebraska Press, Lincoln, pp. 192-238.

Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.

Lanctôt, L. (2020). *Féminismes et jeux vidéo : L'évolution des personnages féminins dans la série Assassin's Creed* [Mémoire, Université du Québec à Montréal].
<http://archipel.uqam.ca/id/eprint/15315>

Langton, R. (2009). *Sexual Solipsism*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199247066.001.0001>

Levant, R. F., Stefanov, D. G., Rankin, T. J., Halter, M. J., Mellinger, C., & Williams, C. M. (2013). Moderated path analysis of the relationships between masculinity and men's attitudes toward seeking psychological help. *Journal of Counseling Psychology*, 60(3), 392-406. <https://doi.org/10.1037/a0033014>

Leyens, J. & Scaillet, N. (2012). Les théories de l'attribution. Dans : , J. Leyens & N. Scaillet (Dir), *Sommes-nous tous des psychologues* (pp. 47-70). Wavre: Mardaga.

Lignon, F. (2013). Chapitre 4. Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe: In *À l'école des stéréotypes* (p. 115-139). L'Harmattan.
<https://doi.org/10.3917/har.boude.2013.01.0115>

- Lignon, F. (2018). Les corvées domestiques sont-elles solubles dans le jeu vidéo ? *Sociétés & Représentations*, 45(1), 157. <https://doi.org/10.3917/sr.045.0157>
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1198x4c>
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Nussbaum, M. C. (1995). Objectification. *Philosophy & Public Affairs*, 24(4), pp. 249–291
- Pavard, B. (2018). Faire naître et mourir les vagues : Comment s’écrit l’histoire des féminismes. *Itinéraires*, 2017-2. <https://doi.org/10.4000/itineraires.3787>
- Planques, T. (2017, septembre). Représentations féminines dans le jeu vidéo : Un tour d’horizon des courants dominants et des évolutions en cours. *Nouveaux Imaginaires du Féminin*. halshs-01665654.
- Pöttsch, H. (2017). Playing Games with Shklovsky, Brecht, and Boal : Ostranenie, V-Effect, and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies. *Game Studies*, 17(issue 2).
- Pöttsch, H., & Waszkewicz, A. (2019). Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World) : The Poetics and Politics of Life Is Strange. *Game Studies*, 19(issue 3).
- Pozo, T. (2018). Queer Games After Empathy : Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. *Game Studies*, 18(issue 3).
- Rey-Robert, V. (2021). *Dix questions sur le féminisme*. Libertalia.
- Rizzolatti, G., & Craighero, L. (2004). THE MIRROR-NEURON SYSTEM. *Annual Review of Neuroscience*, 27(1), 169-192.

<https://doi.org/10.1146/annurev.neuro.27.070203.144230>

- Ruberg, B. (2019). *Video games have always been queer*. New York University Press.
- Ruberg, B. (2020). *The queer games avant-garde : How LBGTQ game makers are reimagining the medium of video games*. Duke University Press.
- Rusch, D. (2009). Mechanisms of the Soul—Tackling the Human Condition in Videogames. *DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- Sarda, E. (2017). *Les effets des jeux vidéo à contenu sexiste sur l'objectivation de la femme et sur les stéréotypes de genre* [Université Grenoble Alpes]. <https://theses.hal.science/tel-01768474>
- Schafer, R. (1959). Generative empathy in the treatment situation. *Psychoanalytic Quarterly*, 28, 342-373.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge : Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Sweller, J., Van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. G. W. C. (1998). Cognitive Architecture and Instructional Design. *Educational Psychology Review*, 10(3), 251-296. <https://doi.org/10.1023/A:1022193728205>
- Tisseron, S. (2010). *L'empathie au coeur du jeu social*. Albin Michel.
- Vallerand, R. J., & Bouffard, L. (1985). Concepts et théories en attribution. *Revue Québécoise de Psychologie*, 6(2), 45-65.
- Vischer, R. (1873). *Ueber das optische Formgefuehl, Ein Beitrag zur Aesthetik* [Thèse]. <https://echo.mpiwg->

berlin.mpg.de/ECHOdocuView?url=/permanent/library/6W53HMRF/pageimg&pn=5
&mode=imagepath

von Bertalanffy, L. (1968). *General System Theory*.

Winnicott, D.W. (1971/1975), *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

Zampolini, P. (2020). *La place des femmes et les rapports de genre dans la communauté vidéoludique locale du meltdown Montréal* [Mémoire, Université du Québec à Montréal]. <http://archipel.uqam.ca/id/eprint/13866>

Zuckerman, M. (1979). Attribution of success and failure revisited, or : The motivational bias is alive and well in attribution theory. *Journal of Personality*, 47(2), 245-287. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1979.tb00202.x>

VII. Annexes

VII. 1) Grille d'analyse globale

Narration et objectifs	De quoi parle l'histoire ?	Le jeu évoque-t-il une problématique de la vie courante / sociétale / personnelle / psychologique ? (<i>Jeu expressif / persuasif</i>) L'histoire semble-t-elle réaliste/crédible ? (<i>Identification à l'histoire</i>) La thématique de la mort / finitude est-elle abordée ? De la perte ? (<i>Développement de l'empathie</i>) Utilise-t-on la nostalgie / la mémoire ? (<i>Développement de l'empathie</i>)
	Est-on face à une situation d'oppression ?	La situation présentée est-elle une situation de survie ? (<i>Empathie face à une situation</i>)
	Où se passe l'histoire ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? (<i>Ostranénie</i>)
	Comment l'histoire est-elle racontée ?	Des éléments d'aliénation sont-ils présents (<i>par exemple, interpellation, cf. effet V</i>) Le jeu utilise-t-il des ressorts dramaturgiques ? (<i>Développement de l'empathie</i>)
	Quel type de charge mentale est présenté ?	(<i>Transmise / cognitive</i>)
	Quel est le périmètre du travail domestique ?	(<i>Restreint / intermédiaire / large</i>)
	Y-a-t-il un double standard ?	Quelles sont les attentes (implication, plainte, réponses) vis-à-vis de la femme / homme ?
	Est-il possible de rejouer une scène du jeu ?	(<i>Théâtre de l'opprimé</i>)
	Quels sont les objectifs / motivations des personnages ?	

	Comment les événements du jeu sont-ils agencés ?	Y-a-t-il des scènes obligatoires ?
Personnages	Qui sont les personnages ? Lesquels sont jouables ?	<i>(Théâtre de l'opprimé)</i>
	Comment les personnages sont-ils représentés ? Quelles sont leurs caractéristiques ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i> S'identifie-t-on aux personnages ou à leurs caractéristiques ? <i>(Empathie d'attachement)</i> Peut-on assumer le genre des personnages ? Les personnages présentent-ils une difformité ou maladie ? <i>(Développement de l'empathie)</i>
	Les personnages expriment-ils des sentiments / émotions ?	<i>(Développement de l'empathie par mimétisme)</i>
	Y-a-t-il des personnages objectivés ?	<i>(Instrumentalisation, autonomie, passivité, interchangeabilité, violabilité, possession, déni de subjectivité, réduction au corps, à l'apparence, au silence)</i>
	Quelle masculinité est représentée en jeu ?	<i>(Hégémonique : Homophobie, dureté, autonomie, domination, rejet de la féminité, rejet des émotions)</i>
	Peut-on personnaliser les personnages ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i>
	Actions en jeu	Quelles sont les mécaniques en jeu ?
Que peut-on faire en jeu ?		
Choix des joueur·euse·s	Peut-on faire des choix ?	<i>(Théâtre opprimé)</i> Peut-on faire des choix moraux ? <i>(Empathie d'approbation / désapprobation)</i>

	Les choix impactent-ils l'histoire ?	<i>(Jeu expressif / persuasif)</i>
Règles des interactions avec les autres personnages	Est-il possible d'interagir avec les autres personnages ?	
Règles des interactions avec l'environnement	Quelles sont les ressources disponibles ?	
	Peut-on gérer les ressources ?	
Point de vue	Comment voit-on le personnage joueur ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i> S'identifie-t-on au personnage ? <i>(Développement de l'empathie)</i>
	Comment la caméra est-elle placée ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i> S'identifie-t-on au personnage ? <i>(Développement de l'empathie)</i>
Matériel	Matériel / capacité graphique particulière nécessaire ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i>
Interface	Comment les éléments sont-ils représentés ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i> Y-a-t-il une différence dans la présentation des éléments de l'interface selon les personnages ? <i>(Charge mentale)</i>
	Comment interagit-on avec le jeu ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i>
Logiciel	Fonctionnalités particulières ?	Y-a-t-il une rupture avec les codes établis / une restructuration des codes ? <i>(Ostranénie)</i>
Contexte de jeu	Quel contexte au jeu ?	Comment se positionne le jeu face à la thématique proposée ? Quel est le positionnement du studio ? <i>(Féminisme / charge mentale)</i>


Récompenses	Gagne-t-on des points ? Si oui, à quoi servent-ils ?	
	Quels sont les objectifs ?	
	Comment est-on récompensé ?	
	Comment gagne-t-on ? / Quelles sont les fins possibles ?	<i>(Jeu expressif / persuasif)</i>
Stratégies	Quelles stratégies peuvent être appliquées dans le jeu ?	A-t-on recours à une planification ? <i>(Charge mentale)</i>
	Comment est-on aidé ?	Y-a-t-il une différence dans l'aide apportée aux personnages ? <i>(Charge mentale)</i>
Carte de jeu	Y-a-t-il une carte de l'environnement virtuel ?	<i>(Charge mentale)</i>
	Comment les espaces sont-ils agencés ?	
Esthétique	Trouve-t-on des éléments haptiques ?	<i>(Textures, exposition, couleurs, grain, contrastes, résolution, musique, effets sonores)</i>
	Trouve-t-on des éléments d'aliénation esthétique ?	<i>(Par exemple glitches, effet V)</i>
	Quel est le style graphique ?	

VII. 2) Analyse Behind Every Great One

<p>Narration et objectifs</p>	<p>De quoi parle l'histoire ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - BEGO aborde la thématique de « manquer d'espace », et notamment la charge mentale / gestion d'un foyer (relations familiales / de couple et entretien du logement). On a donc affaire ici à une problématique de la vie courante / personnelle (anxiété, et vie de couple) - L'histoire présentée dans BEGO semble crédible car, comme évoqué dans l'interview de l'équipe présente dans EoE, elle est un condensé de moments de vie du couple formé par Jordi et Marina. Si les joueur·euse·s n'ont pas vécu la même histoire que celle présentée dans le jeu, celui-ci apporte suffisamment de références à la vie quotidienne pour pouvoir s'y identifier. - La thématique de la mort n'est pas particulièrement abordée, si ce n'est l'évocation de celle-ci face aux allergies de Juan, le beau-père de Victorine, dans un dialogue : « Je pourrais mourir dans mon sommeil si nous ne faisons pas attention ». L'empathie qui peut se développer de cette situation n'est donc pas liée à la perte ou à la mort en elle-même, mais à la fragilité du personnage. - Tout comme la mort, la nostalgie n'est pas l'élément central du jeu. Toutefois, on peut la percevoir dans certains échanges avec Gabriel : celui-ci évoque le temps durant lequel ses parents n'étaient pas dans le logement du couple comme l'époque où Victorine était heureuse. Il semble également nostalgique de sa première exposition, celui-ci montrant une certaine anxiété face à l'avenir et à l'accueil qui sera réservé à sa future exposition (et aux attentes créées). Dans le premier cas, l'empathie développée pour Victorine ne tient pas dans l'espérance que celle-ci retrouve sa vie d'avant mais plutôt dans la différence de perception qu'a Gabriel du quotidien de Victorine et, ainsi, va être de l'empathie de situation. Le deuxième exemple va favoriser l'empathie pour Gabriel en faisant écho chez le·a joueur·euse au sentiment d'imposteur, par exemple.
	<p>Est-on face à une situation d'oppression ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si l'on considère la survie dans son sens de relation proie-prédateur, le personnage pouvant être blessé ou mourir, alors le jeu ne présente pas de situation de survie. Cependant, il s'agit pour Victorine de survivre à un environnement oppressif qui va impacter son état mental, la poussant à avoir des crises d'anxiété (que l'on pourrait alors rapprocher d'une mort, le·a joueur·euse n'ayant pas réussi à

	<p>garder l'équilibre entre le bien-être de Victorine et la réalisation des tâches ménagères).</p> <ul style="list-style-type: none"> - La situation d'oppression de ce jeu tient dans les rapports de forces inégaux entre les personnages et la solitude pesant sur Victorine.
Où se passe l'histoire ?	<ul style="list-style-type: none"> - L'histoire proposée dans BEGO prend place dans le logement de Victorine et Gabriel, dont on ne sait pas s'il s'agit d'un appartement ou d'une maison. D'après les éléments présents dans l'appartement, nous pouvons situer l'histoire dans un contexte contemporain (présence d'ordinateur, d'une télévision, de smartphone, mais également pas le design et la décoration du logement qui semble être assez moderne par ses couleurs et son agencement). - Le logement en lui-même ne présente pas de rupture ou de restructuration des codes. Toutefois, il est intéressant de noter la focalisation de l'histoire sur ce qu'il se passe uniquement au sein du foyer. Comme l'évoque à un moment Gabriel en jeu : « Nous ne quittons pas la maison de sitôt, de toute manière ».
Comment l'histoire est-elle racontée ?	<ul style="list-style-type: none"> - L'histoire est racontée par l'intermédiaire de Victorine, le personnage joueur. Il s'agit de partager le quotidien du couple, et plus particulièrement de Victorine, sur une période donnée. - Nous pouvons retrouver des ressorts dramaturgiques dans BEGO : la situation initiale (Victorine est seule la journée pendant que Gabriel peint), l'accident de Gabriel, qui constitue l'élément déclencheur de l'histoire, et l'arrivée des divers membres de la famille qui représente les péripéties et, enfin, la crise d'anxiété de Victorine durant laquelle elle jete un sceau de peinture sur l'œuvre de Gabriel, vient marquer le dénouement et la fin du récit. Ces ressorts vont permettre de développer l'empathie des joueur·euse·s envers Victorine, notamment les péripéties. En effet, si tous·tes n'ont pas vécu l'arrivée de la famille à la suite d'une chute d'un escabeau, il existe de nombreuses autres situations impliquant la venue de membres de la famille : un accouchement (les parents et beaux-parents viennent apporter leur aide au couple), un enterrement, etc.
Quel type de charge mentale est présenté ?	<p>On retrouve les deux types de charge mentale dans BEGO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transmise : on peut voir une certaine transmission des savoirs entre Samantha, la belle-mère, et Victorine : « Tu penses ? Je les aient arrosées aujourd'hui comme tu me l'as montré » (à propos des plantes dans le logement). - Cognitive : chaque soir, au moment du repas, on remarque un rappel des tâches qui n'ont pas été

	<p>réalisées dans la journée, sous la forme de remarques. En soulignant ainsi ce qui n'a pas été fait, on incite dans un certain sens le·a joueur·euse à s'en souvenir pour le faire le lendemain. Ce travail de mémorisation se traduit également par les réponses de Victorine, comme « Ah, je dois le repasser. Je le ferai demain ».</p>
<p>Quel est le périmètre du travail domestique ?</p>	<p>Le périmètre du travail domestique présenté dans le jeu est le restreint. En effet, dans l'ensemble du jeu, il n'est question que de réaliser des tâches ménagères (repassage, ménage, cuisine). L'arrosage des plantes pourrait se situer à la limite du périmètre intermédiaire mais nous avons décidé de classer cette tâche dans le premier cercle : le jardinage comprenant bien plus que l'arrosage (désherbage, rempotage, semis, traitement des nuisibles tels que les pucerons et/ou chenilles, etc.).</p>
<p>Y-a-t-il un double standard ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Victorine : réalise l'ensemble des tâches ménagères sans s'en plaindre verbalement. Cependant, on peut voir que plus elle effectue de travail domestique, plus elle est anxieuse. Elle s'excuse quand on lui fait remarquer qu'elle n'a pas fait telle ou telle tâche. Quoi qu'elle fasse, on lui reproche (« juste une remarque ») de ne pas avoir tout fait. Ces remarques viennent aussi bien de son mari que sa famille (notamment les beaux-parents). On vient jusqu'à la culpabiliser (« je pourrais mourir dans mon sommeil ») ou la menacer (Samantha menaçant de prendre les plantes avec elle lorsque Juan et elle partiront) - Gabriel : quelle que soit la partie du jeu dans lequel se passe l'action, Gabriel ne participe pas au travail domestique. Il se plaint (fait remarquer) à Victorine des tâches non réalisées. Par ailleurs, on ne lui tient pas rigueur de son absence d'implication, voire sa participation à l'état du logement (par exemple, remarque de Samantha sur l'état des toilettes : les deux femmes doivent faire attention à garder les toilettes propres car les deux hommes n'urinent pas proprement, Gabriel rétorque alors qu'il a désormais une excuse, sa jambe dans le plâtre).
<p>Est-il possible de rejouer une scène du jeu ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On peut considérer que, dans la première partie du jeu, les journées ont une certaine rejouabilité : il est possible de reproduire les journées quasiment à l'identique (à l'exception des échanges du coucher qui seront systématiquement différents les uns des autres, ou l'accumulation de stress ne se réinitialisant pas une fois la nuit passée). - Dans la deuxième partie du jeu, les journées auront une rejouabilité moindre. En effet, au fur et à mesure des journées, Victorine se voit offrir moins de possibilités d'action (activités déstressantes). Il

		<p>n'est donc plus possible de refaire une journée au quasi identique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu en lui-même dispose d'une rejouabilité assez forte. En offrant aux joueur·euse·s la possibilité de faire des choix, le jeu donne l'opportunité aux joueur·euse·s de tester différents scénario et choix.
	Quels sont les objectifs / motivations des personnages ?	<ul style="list-style-type: none"> - Gabriel : finir sa nouvelle œuvre. - Victorine : finir la journée. Contrairement à Gabriel, on ne sait que peu de choses sur ses motivations. Victorine se trouve davantage dans une position dans laquelle elle subit sa journée.
	Comment les événements du jeu sont-ils agencés ?	<ul style="list-style-type: none"> - Déroulement d'une journée : au cours de la journée, le personnage-joueur a la possibilité de réaliser 4 actions dans une liste de tâches. Une fois ces actions réalisées vient le moment du diner durant lequel personnages présents dans le logement mangent et dialoguent ensemble. Après le repas, Victorine et Gabriel se retrouvent au lit, discutent et, presque chaque soir, Gabriel propose à Victorine d'avoir des relations sexuelles. Ici, les joueur·euse·s sont libres des choix réalisés et de leur ordre, ainsi que des réponses aux propositions de Gabriel. - Déroulement du jeu : le jeu est découpé en deux partie, la première allant du début du jeu jusqu'à l'accident de Gabriel, la deuxième de l'accident à la fin du jeu. Durant la deuxième partie, les membres de la famille du couple vont intégrer petit à petit le logement (dans un premier temps Juan et Samantha, puis Priscille et Henri). La dernière journée se termine forcément par une crise d'anxiété de Victorine, qui va jeter un sceau de peinture sur l'œuvre de Gabriel et marquer la fin du jeu. Ici, chaque partie du jeu va être obligatoire et ne pourra pas être évitée par les joueur·euse·s.
Personnages	Qui sont les personnages ? Lesquels sont jouables ?	<ul style="list-style-type: none"> - Victorine, femme du couple : jouable - Gabriel, homme du couple : non jouable - Juan, père de Gabriel : non jouable - Samantha, mère de Gabriel : non jouable - Priscille, sœur de Victorine : non jouable - Henri, fils de Priscille : non jouable
	Comment les personnages sont-ils représentés ? Quelles sont leurs caractéristiques ?	 <ul style="list-style-type: none"> - Victorine : représentation qui fait penser aux mères au foyer américaines qu'on pourrait voir dans


	<p>Desperate Housewives (Susan Mayer), porte un jean, un t-shirt, un cardigan et a des cheveux longs et blonds ondulés. On ne sait pas vraiment ce qu'elle aime (toute activité qui la déstresse ne donne que peu d'information sur le passe-temps en lui-même. Dans le cadre d'une analyse selon laquelle la charge mentale s'applique essentiellement aux couples hétérosexuels cisgenres, on peut définir Victorine comme femme. Elle ne présente pas de maladie ou difformité visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gabriel : la représentation qui est faite de lui ne correspond pas à l'image qu'on se fait d'un artiste (dans des habits plutôt confortables et salissables) puisqu'il est habillé d'un pantalon chino et d'une chemise (qui renvoient davantage à l'imaginaire de quelqu'un travaillant dans un bureau). On en sait davantage sur lui que sur Victorine car il laisse passer beaucoup d'informations durant les discussions. Il semble ambitieux et égocentrique et exprime de l'anxiété concernant sa deuxième exposition (peur de ne pas répondre aux attentes). On ne voit son art qu'à partir de son accident (impossible d'entrer dans l'atelier dans la première partie du jeu). On peut le définir comme homme. Il semble être asthmatique (insiste sur ses problèmes de santé lorsque Victorine ne passe pas le balai). - Juan : porte un jean, une chemise, un gilet et des lunettes et a une tonsure. De ce qui nous est montré de son caractère, nous pouvons le caractériser de bon vivant (aime la nourriture, les femmes). Il semble s'intéresser à la vie de son fils (il lit un article sur son exposition). Si Victorine rappelle les mères au foyer américaines, Juan fait penser, quant à lui, aux pères des mêmes foyers, lisant le journal avec une tasse de café. Il est perçu comme homme. Tout comme Gabriel, il semble être asthmatique (à un degré plus important car il insiste sur le fait qu'il pourrait mourir si Victorine ne fournit pas un effort quant à la poussière présente dans le salon). - Samantha : représentée dans la posture de la matriarche qui juge sa belle-fille. Elle est habillée d'une robe bleue et est blonde tirant sur le platine, souvent les bras croisés. Si Juan s'intéresse à la vie professionnelle de son fils, son intérêt porte davantage sur l'aspect familial et la répartition genrée du travail (questionne sur les petit-enfants, souhaite que Victorine s'occupe bien de son foyer et, par la même occasion, de son fils, tout en trouvant un travail, ce qui fait écho au double standard : on attend de Victorine qu'elle mène de concert vie professionnelle, vie familiale et gestion du foyer). Elle est identifiable comme femme. Tout
--	--

	<p>comme Victorine, elle ne présente pas de maladie ou difformité visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Priscille : est présentée comme une jeune adulte rebelle. Elle est habillée d'un jean troué, d'un pull à rayure et porte des cheveux courts. On ne sait que peu de choses sur elle, si ce n'est qu'elle semble précaire (elle a été virée de son appartement) et est présentée comme inconsciente / irresponsable par Gabriel (cela ne semble pas être la première fois qu'elle se retrouve dans le besoin financièrement). Bien qu'elle semble être plus jeune que Victorine, elle intervient dans les discussions pour prendre sa défense face aux remarques de Samantha. Elle est identifiable comme femme. Comme les deux autres, elle ne présente pas de maladie ou de difformité visible. - Henri : par son comportement et sa représentation physique, Henri renvoie l'image de l'enfant terrible et premier de la classe. Il est blond et porte un short avec un pull bleu. Tout comme Priscille, on sait peu de choses sur lui. Toutefois, on peut estimer qu'il a moins de 12 ans (est encore dans la socialisation et n'a pas encore tous les codes du bien vivre en société, puisqu'il va répéter à Victorine ce que sa mère dit sur elle « maman a dit que tu ne sais pas te maquiller »). Il est perçu comme homme et ne présente pas de maladie ou de difformité visible. <p>Tous les personnages répondent à des rôles stéréotypés, à l'exception de Gabriel dont l'apparence ne fait pas particulièrement penser à celle d'un artiste peintre. Les hommes adultes présentent une maladie (asthme), qui va aider à la création d'empathie à leur égard, notamment pour le beau-père dont on peut craindre pour sa vie.</p>
<p>Les personnages expriment-ils des sentiments / émotions ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Victorine : fait des crises d'anxiété (représentation haptique avec assourdissement de la musique, ralentissement des déplacements, tremblement de la fenêtre de jeu et rétrécissement du champ de vision) - Gabriel : éprouve de l'anxiété (représentation textuelle) - Juan : semble fier de son fils (représentation textuelle) - Samantha : semble toujours insatisfaite par sa belle-fille (représentation textuelle et visuelle par sa gestuelle) - Priscille : semble colérique (s'emporte facilement lors du repas de famille) - Henri : Pas d'information <p>Chaque personnage exprime au minimum une émotion ou un sentiment. Cependant, on peut voir une différence dans la façon de les représenter, ce qui n'est pas neutre : en insistant sur les émotions de Victorine par la représentation</p>

	<p>haptique (quand tous les autres n'ont presque qu'une représentation textuelle), met l'accent sur son ressenti. Le jeu fait pleinement vivre le vécu de Victorine dans cette situation bien précise.</p>
<p>Y-a-t-il des personnages objectivés ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Victorine : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instrumentalisation : non ➤ Dénier d'autonomie : non ➤ Passivité : oui (elle est active mais n'est pas pleinement libre de ses choix, à une liste de choix limités) ➤ Interchangeabilité : oui (sa belle-mère la remplace sur certaines tâches ménagères comme l'entretien des plantes, le récurage des toilettes ou encore le rangement de la cuisine) ➤ Violabilité : non ➤ Possession : oui (Gabriel répond à sa place « elle n'a pas besoin de travailler ») ➤ Dénier de subjectivité : oui (sa parole n'est pas prise en compte, il est nécessaire que Gabriel ou Priscille interviennent pour la défendre) ➤ Réduction au corps : non ➤ Réduction à l'apparence : oui (ses beaux-parents commentent son apparence physique durant le dîner et approuvent ou non ses choix, par exemple compliments sur sa teinture qui lui va mieux que ses cheveux naturels ou encore critique sur son poids) ➤ Réduction au silence : non - Gabriel : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instrumentalisation : non ➤ Dénier d'autonomie : non ➤ Passivité : non ➤ Interchangeabilité : non ➤ Violabilité : non ➤ Possession : non ➤ Dénier de subjectivité : non ➤ Réduction au corps : non ➤ Réduction à l'apparence : non ➤ Réduction au silence : non <p>Victorine répondant favorablement à plusieurs critères de l'objectivité, on peut donc en conclure qu'elle l'est.</p>
<p>Quelle masculinité est représentée en jeu ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gabriel : ne montre pas de signes d'homophobie, ni de dureté. Il est autonome, dominant, rejette en partie la féminité (il ne veut pas suivre les conseils de Victorine concernant la sécurité au travail), mais ne rejette pas les émotions (exprime verbalement son anxiété à sa femme). - Victorine : ne montre pas de signe d'homophobie, de dureté, n'est pas dominante de la situation, ne rejette pas sa féminité ou ses émotions. Cependant, elle est peu autonome.

		Victorine et Gabriel ne répondent pas à la masculinité hégémonique. Le manque d'autonomie de Victorine renvoie à son objectivation. On peut également voir que Gabriel dispose de certaines caractéristiques de la masculinité hégémonique mais pas de toutes. Cette représentation peut jouer dans le bousculement des codes établis de la masculinité en présentant un personnage masculin un peu plus complexe et nuancé, sans pour autant opérer une restructuration de ceux-ci.
	Peut-on personnaliser les personnages ?	Non
Actions en jeu	Quelles sont les mécaniques en jeu ?	BEGO reprend les codes du point & click et du jeu d'aventure (déplacement entre les espaces pour faire progresser l'histoire), ainsi que ceux du jeu d'aventure (présence de choix dans certaines discussions). On peut également noter un rapprochement avec les jeux de gestion puisqu'il s'agit de gérer son foyer jour après jour. Cependant, la représentation diffère des autres jeux de simulation/gestion : les joueur·euse·s n'ont pas les besoins du personnage (comme c'est le cas dans des jeux tels que les <i>Sims</i>) ou n'ont pas à gérer un budget / un inventaire.
	Que peut-on faire en jeu ?	Les joueur·euse·s ont le choix entre deux types de tâches : <ul style="list-style-type: none"> - Les activités liées au plaisir / réduisant l'anxiété (fumer, lire, aller sur l'ordinateur ou regarder la télévision) - Le travail domestique (récurer les toilettes, repasser, arroser les plantes, passer le balai, laver la vaisselle ou encore cuisiner) Par ailleurs, dans la deuxième partie du jeu, il est également possible d'interagir avec les autres personnages.
Choix des joueur·euse·s	Peut-on faire des choix ?	Outre les activités quotidiennes, les joueur·euse·s sont amené·e·s à faire des choix dans les discussions au lit avec Gabriel, uniquement concernant la volonté d'avoir des relations sexuelles ou non.
	Les choix impactent-ils l'histoire ?	Non (il s'agirait ainsi d'un jeu plutôt persuasif qu'expressif) : si on refuse les relations sexuelles, Gabriel proposera de le masturber (ou demandera si cela nous dérange qu'il se masturbe à côté de nous). Les joueur·euse·s peuvent ainsi toute une partie à refuser ses avances sans que celui-ci ne change de comportement où qu'il y ait modification dans les discussions. Il est également possible de réaliser toute une partie sans effectuer une tâche sans avoir à craindre les conséquences (par exemple, ne jamais arroser les plantes et, malgré les menaces, celles-ci restent dans le logement et leur état n'évolue pas).
Règles des interactions avec	Est-il possible d'interagir avec les autres personnages ?	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les soirs, le personnage-joueur échange avec Gabriel (cependant, les discussions sont toujours impulsées par lui).

les autres personnages		<ul style="list-style-type: none"> - Dans la deuxième partie du jeu il est possible de parler aux autres personnages présents dans le logement durant la journée (ce ne sont jamais des discussions, mais simplement des réflexions faites par les autres personnages qui, la majeure partie du temps, viennent contribuer à l'anxiété de Victorine). <p>Dans l'ensemble des interactions inter-personnages de Victorine, le jeu nous montre qu'elle ne maîtrise pas la situation qu'elle vit mais la subit.</p>
Règles des interactions avec l'environnement	Quelles sont les ressources disponibles ?	BEGO ne propose pas de gestion des ressources : on ne peut pas interagir avec l'environnement, si ce n'est pour réaliser une des actions autorisées.
	Peut-on gérer les ressources ?	Non
Point de vue	Comment voit-on le personnage joueur ?	Du dessus
	Comment la caméra est-elle placée ?	<p>La caméra suit Victorine dans ses déplacements et il n'est pas possible de modifier son angle comme dans d'autres jeux de gestion.</p> <p>Les joueur·euse·s ont une vue de dessus qui leur confère une sorte de position divine / de marionnettiste. Cependant, iels ne sont pas omniscient·e·s car iels découvrent le logement en même temps que Victorine y progresse, créant ainsi une sorte d'intimité avec le personnage : les joueur·euse·s voient ce qu'elle voit, même s'iels ont une vision 360° de la pièce dans laquelle elle se trouve, contrairement à elle.</p> <p>On vient donc ici jouer sur les codes des vues de jeux de gestion, tout en mobilisant certaines de leurs caractéristiques.</p>
Matériel	Matériel / capacité graphique particulière nécessaire ?	Non
Interface	Comment les éléments sont-ils représentés ?	<p>Les tâches réalisables sont représentées avec une légère surbrillance lorsque le personnage approche de celle-ci. Cette représentation ne diffère pas d'autres jeux proposant une aide visuelle pour la réalisation des objectifs des joueur·euse·s (par exemple, les objets de quêtes sont également en surbrillance dans World of Warcraft (1)).</p> <p>La progression de la journée est indiquée par le changement de couleur en fond de fenêtre de jeu : rose, bleu pâle, bleu, orange, bordeaux, noir.</p>

		 <p>Cette représentation vient contraster des représentations habituelles dans les jeux d’aventure ou de gestion. En effet, il est plus commun d’être confronté à une représentation en temps réel (temps en jeu) du temps qui passe (évolution progressive), ou encore à l’affichage dans l’interface utilisateur de l’heure en jeu / d’une frise évolutive (comme ce peut être le cas dans les jeux tels que les <i>Sims</i> ou encore <i>Diner Dash</i>).</p> <p>Néanmoins, par son évolution de couleur, on retrouve l’idée du cycle du soleil, bien que celui-ci ne soit pas représenté en temps réel mais à des heures facilement identifiables (aube, heure bleue, zénith, heure dorée, crépuscule, nuit).</p>
	<p>Comment interagit-on avec le jeu ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Clic ou barre espace pour effectuer une action / interagir avec les autres personnages - Flèches directionnelles ou WASD pour se déplacer dans l’environnement <p>Il n’y a pas de rupture avec les codes établis des jeux de gestion/aventure dans la façon d’interagir avec l’environnement ou les personnages.</p>
<p>Logiciel</p>	<p>Fonctionnalités particulières ?</p>	<p>Non</p>
<p>Contexte de jeu</p>	<p>Quel contexte au jeu ?</p>	<p>Le jeu / le studio n’adopte pas une approche féministe et ne parle pas directement de la charge mentale dans son paratexte. Il s’agit ici de mettre en avant les dynamiques oppressives au sein d’un couple.</p> <p>On note cependant que le jeu est sorti après le gain de visibilité de mouvements féministes comme #MeToo ou encore le #Gamergate, ainsi que la prise de conscience concernant la charge mentale.</p>
<p>Récompenses</p>	<p>Gagne-t-on des points ? Si oui, à quoi servent-ils ?</p> <p>Quels sont les objectifs ?</p>	<p>Pas de points.</p> <p>On peut noter un alignement entre l’objectif de Victorine et des joueur·euse·s : il s’agit de finir la journée en réalisation des actions.</p>

	Comment est-on récompensé ?	<ul style="list-style-type: none"> - Pendant le repas, si les joueur·euse·s ont cuisiné, ils ont des retours positifs sur cette action (les autres personnages viennent reconnaître leur travail) - L'essentiel des retours sur la journée passée reste cependant une accumulation de « remarques » (des reproches) sur ce qui n'a pas été fait. On vient ainsi créer une rupture avec le schéma habituel dans les jeux d'aventure ou de gestion : si les joueur·euse·s réussissent leur objectif, iels sont généralement félicité·e·s, voire récompensé·e·s (gain d'expérience, d'objets, d'argent, progression dans l'histoire). Cette rupture vient appuyer le double standard vécu par Victorine : même si elle réussit son objectif (passer la journée, avancer sur le travail domestique), les efforts fournis ne sont jamais à la hauteur de ceux attendus.
	Comment gagne-t-on ? / Quelles sont les fins possibles ?	<ul style="list-style-type: none"> - Il n'y a pas de morale clairement présentée dans le jeu (on ne présente pas la fin comme étant bonne ou mauvaise) - Il n'est pas possible de perdre - Qu'importe les choix faits durant la partie, la fin reste la même : après sa crise d'anxiété, les personnages se retrouvent autour de la table à manger (bien que l'ambiance durant le repas est plus pesante que d'habitude), puis Victorine et Gabriel se retrouvent au lit. L'absence de différence dans la fin vient alors remettre en question l'expressivité du jeu que semblait mettre en place l'absence de défaite et de morale.
Stratégies	Quelles stratégies peuvent être appliquées dans le jeu ?	<ul style="list-style-type: none"> - Les joueur·euse·s peuvent tenter de répondre favorablement aux reproches (par exemple faire le lendemain la tâche qui nous était reprochée la veille). Dans ce cas-là, il y a processus cognitif du fait de la planification des tâches et de leur mémorisation, tout comme Victorine semble le faire (elle indique au cours d'un repas qu'elle « fera demain » la tâche qu'elle n'a pas eu le temps d'accomplir durant la journée). - Les joueur·euse·s peuvent adopter une approche en opposition avec les remarques qui lui sont faites. Iels peuvent décider de faire seulement les tâches qui les intéressent (il est possible, par exemple, de faire une partie sans arroser une seule fois les plantes ou récurer les toilettes). D'autant plus si ces choix n'ont pas d'impact sur la suite de l'histoire.
	Comment est-on aidé ?	Les joueur·euse·s ne sont pas aidé·e·s quant aux tâches à réaliser.
Carte de jeu	Y-a-t-il une carte de l'environnement virtuel ?	Absence d'une carte de jeu : les joueur·euse·s doivent mémoriser dans quelle pièce se trouve telle ou telle tâche.

	Comment les espaces sont-ils agencés ?	La journée commence dans la chambre du couple. Chaque pièce dispose d'au moins une action (si ce n'est la chambre qui ne permet que de pleurer et sortir d'une crise d'angoisse), si ce n'est plus (par exemple, il est possible de cuisiner et laver la vaisselle dans la cuisine, ou encore de repasser et d'accéder à l'ordinateur dans le bureau).
Esthétique	Trouve-t-on des éléments haptiques ?	<ul style="list-style-type: none"> - Pixel art vient renforcer la sensation de réel de la poussière - La colorimétrie et la luminosité ainsi que l'utilisation des couleurs pour la progression du temps contribue à la sensation de réalisme / de présence - Les sons des tâches / repas sont plutôt réalistes et renforcent la sensation d'être comme dans la réalité, sans pour autant y être - Effets haptiques pour les crises d'anxiété : recentrage du champ de vision, élévation des contraste, halètements et ralentissement des déplacements de Victorine, son du jeu étouffé, balancements du décor (donne l'impression d'être submergé·e).
	Trouve-t-on des éléments d'aliénation esthétique ?	<ul style="list-style-type: none"> - Le son des bulles de dialogue vient contraster avec l'impression de réalisme des autres effets sonores : créer une certaine mise à distance, comme évoqué par Brecht, nécessaire au regard critique sur la situation (on nous rappelle que ceci est un jeu).
	Quel est le style graphique ?	<ul style="list-style-type: none"> - Isométrie - Pixel art

VII. 3) Analyse A Comfortable Burden

Narration et objectifs	De quoi parle l'histoire ?	<ul style="list-style-type: none"> - ACB aborde la thématique de la charge mentale et de la gestion d'un foyer (plus particulièrement la dimension touchant au travail domestique et sa répartition entre les membres du couple). On a donc affaire ici à une problématique de la vie courante / personnelle (vie de couple). - L'histoire présentée dans ACB semble crédible car elle se base sur des situations vécues et des témoignages (présents dans la rubrique « ressources » du jeu), tout en mobilisant des paroles qui peuvent s'entendre aussi bien dans une situation de couple que familiale (« t'aurais dû me le dire »). - La thématique de la mort n'est pas abordée. - La nostalgie n'est pas convoquée dans le jeu.
	Est-on face à une situation d'oppression ?	<ul style="list-style-type: none"> - Si l'on considère la survie dans son sens de relation proie-prédateur, le personnage pouvant être blessé ou mourir, alors le jeu ne présente pas de situation de survie. Cependant, il s'agit pour le personnage féminin de survivre à un environnement oppressif qui va impacter son état mental (la loutre femelle ne va, à un moment donné, pas pouvoir endosser la charge croissante de travail). - La situation d'oppression de ce jeu tient dans les rapports de forces inégaux entre les personnages.
	Où se passe l'histoire ?	<ul style="list-style-type: none"> - L'histoire présentée dans ACB prend place dans le logement du couple, dont on ne sait pas s'il s'agit d'un appartement ou d'une maison. On sait seulement qu'au fur et à mesure des niveaux, celui-ci gagne en volume. D'après les éléments présents dans le décor, nous pouvons situer l'histoire dans un contexte contemporain (présence, entre autres, d'une télévision à écran plat ou encore d'un miroir à LED). - Le logement en lui-même ne présente pas de rupture ou de restructuration des codes. Toutefois, il est intéressant de

	noter la focalisation de l’histoire sur ce qu’il se passe uniquement au sein du foyer.
Comment l’histoire est-elle racontée ?	<ul style="list-style-type: none"> - L’histoire est présentée en alternant les points de vue entre le personnage masculin et le féminin. - Ce choix dans la narration vient créer une certaine rupture avec les codes établis. Habituellement dans les jeux de gestion, il est question d’incarner un seul personnage tout du long et de conserver son point de vue. Cependant, cet agencement peut faire écho aux jeux de stratégie en temps réel tels qu’<i>Age of Empire</i> ou encore <i>Civilization</i> dans lequel les joueur·euse·s peuvent gérer différentes villes / unités et changer de point de vue (gérer individuellement chaque unité ou bâtiment de production) en cliquant sur la cible de son choix. En partant de ce point de vue, les joueur·euse·s incarneraient ainsi leur propre rôle et leur mission serait alors de gérer les deux personnages (comme ce peut être le cas dans les <i>Sims</i>). La différence notable dans cette perspective est le fait que les joueur·euse·s n’ont pas leur mot à dire concernant la gestion et l’alternance entre les personnages.
Quel type de charge mentale est présenté ?	Cognitive : le jeu met en scène la gestion du travail domestique et semble présenter un aspect organisationnel avec le rappel des tâches que le personnage masculin doit effectuer.
Quel est le périmètre du travail domestique ?	Le périmètre du travail domestique présenté dans le jeu est le restreint. En effet, dans l’ensemble du jeu, il n’est question que de réaliser des tâches ménagères (repassage, ménage, cuisine). L’arrosage des plantes pourrait se situer à la limite du périmètre intermédiaire mais nous avons décidé de classer cette tâche dans le premier cercle : le jardinage comprenant bien plus que l’arrosage (désherbage, rempotage, semis, traitement des nuisibles tels que les pucerons et/ou chenilles, etc.).
Y-a-t-il un double standard ?	On peut noter la présence d’un double standard dans une certaine mesure : on en attend plus de personnage féminin que du masculin (celle-ci réalise, au fur et à mesure, beaucoup plus de tâche que son conjoint). Toutefois, lorsque celle-ci s’en plaint (elle est davantage contrainte physiquement car à bout), la loutre mâle ne va

	pas remettre en question son vécu et va chercher à trouver une solution. Ainsi, le double standard est partiellement présent ici.
Est-il possible de rejouer une scène du jeu ?	Non : <ul style="list-style-type: none"> - Chaque nouveau logement (tous les 2 niveaux) est différent, il n'est donc pas possible de refaire au quasi identique, si ce n'est en jouant à l'entièreté du jeu. - Chaque personnage a des tâches qui lui sont spécifiques, tout du moins dans la première partie du jeu, il n'est donc pas possible de refaire un niveau de la première partie pour expérimenter des choix différents (il est cependant possible de rejouer pour adopter une stratégie de déplacement différente).
Quels sont les objectifs / motivations des personnages ?	N'ayant pas ou très peu d'information sur l'intimité du couple et les pensées des personnages, on peut supposer que leur objectif est d'avoir un logement propre et rangé.
Comment les événements du jeu sont-ils agencés ?	<ul style="list-style-type: none"> - Déroulement d'un niveau : les joueur·euse·s doivent effectuer l'ensemble des tâches attribuées au personnage incarné dans le temps imparti. - Déroulement du jeu : le jeu est découpé en deux parties, la première moitié représente une situation dans laquelle la répartition du travail domestique est inégale entre les membres du couple. Qu'importe la façon de jouer des joueur·euse·s, le personnage féminin en arrive à un stade où il est physiquement à bout, à la suite de quoi la loutre mâle va remettre en question l'organisation au sein du couple et proposer une nouvelle répartition des tâches. La deuxième partie du jeu va ainsi mettre en scène une gestion du travail domestique dans laquelle aucune tâche n'est attribuée à un personnage en particulier (les joueur·euse·s sont donc libre de les répartir comme bon leur semble, tant que celles-ci sont toutes réalisées à la fin des du niveau).
Personnages	<p>Qui sont les personnages ?</p> <p>Lesquels sont jouables ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une loutre femelle : jouable - Une loutre mâle : jouable

<p>Comment les personnages sont-ils représentés ? Quelles sont leurs caractéristiques ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Loutre femelle : son pelage est blanc au niveau de la tête, elle porte un jean et un t-shirt à fleur. Ne présente pas de difformité ou de maladie visible. - Loutre mâle : son pelage est noir au niveau de la tête et elle porte un short vert kaki type cargo, ainsi qu'un t-shirt avec un motif semblant représenter des flammes. Ne présente pas de difformité ou de maladie visible. <p>Quelle que soit la loutre, le jeu ne donne que très peu d'informations sur son caractère (d'après la cinématique de milieu de jeu, on peut supposer que le personnage masculin est plutôt altruiste car il vient en aide à sa conjointe). Par ailleurs, en ne se cantonnant qu'à la description physique des personnages, il nous est difficilement possible d'attribuer un genre aux deux loutres.</p> <p>Toutefois, en nous basant sur les informations fournies dans le paratexte (« en jouant un couple de loutres ») et le menu du jeu (les deux loutres se tiennent la main), nous pouvons déduire que les deux loutres sont en couple. En ayant cette grille de lecture, combinée au fait que la charge mentale s'applique majoritairement dans les couples hétérosexuels, nous pouvons ainsi mobiliser les stéréotypes genrés pour lire les deux personnages. La loutre femelle nous semblera donc être celle ayant un t-shirt à fleur, tandis que le mâle aura le t-shirt avec des flammes. Cette hypothèse est par la suite confirmée par la répartition des tâches inégales entre les personnages.</p>
<p>Les personnages expriment-ils des sentiments / émotions ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Loutre femelle : anxiété, fatigue (représentation visuelle et haptique avec tremblement de l'écran de jeu, battement de cœur, accélération de la musique, chronomètre) - Loutre mâle : inquiétude (représentation visuelle dans la cinématique) <p>Chaque personnage exprime au minimum une émotion ou un sentiment. Cependant, on peut voir une différence dans la façon de les représenter, ce qui n'est pas neutre : la loutre femelle est la seule à avoir une représentation haptique de ses émotions / sentiments, ce qui met l'accent sur son ressenti. Le jeu fait pleinement vivre le vécu du personnage féminin dans cette situation bien précise.</p>
<p>Y-a-t-il des personnages objectivés ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Loutre femelle : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instrumentalisation : non

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Déni d'autonomie : non ➤ Passivité : oui (champ d'action limité) ➤ Interchangeabilité : partie 1 non, partie 2 oui (le mâle peut réaliser les tâches qui auparavant n'étaient faisables que par elle). ➤ Violabilité : non ➤ Possession : non ➤ Déni de subjectivité : oui (on ne connaît pas ses pensées / avis) ➤ Réduction au corps : non ➤ Réduction à l'apparence : non ➤ Réduction au silence : oui <p>- Loutre mâle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Instrumentalisation : non ➤ Déni d'autonomie : oui dans la partie 1 (n'est pas capable de réaliser des tâches autres que celles qui lui sont attribuées) ➤ Passivité : oui (champ d'action limité) ➤ Interchangeabilité : partie 1 non, partie 2 oui (la femelle peut réaliser les tâches qui auparavant n'étaient faisables que par lui). ➤ Violabilité : non ➤ Possession : non ➤ Déni de subjectivité : oui (on ne connaît pas ses pensées / avis) ➤ Réduction au corps : non ➤ Réduction à l'apparence : non ➤ Réduction au silence : oui <p>En partant de l'affirmation selon laquelle dès qu'une caractéristique de l'objectivation est présente chez un personnage, celui-ci est objectivé, alors les deux loutres le sont. Le mâle semble l'être légèrement plus, puisque dans la partie 1 celui-ci n'est pas autonome. Mais ce manque d'autonomie peut faire référence à la domination qu'il exerce (il n'a « que » 4 tâches à faire car il a réussi à donner le reste à sa conjointe).</p>
<p>Quelle masculinité est représentée en jeu ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Loutre mâle : ne laisse pas transparaître d'homophobie et de dureté. Dans la première partie du jeu elle va manquer d'autonomie, ne pas rejeter la féminité ou ses émotions. Cependant, elle exerce une domination sur l'autre (c'est elle qui propose le changement, si cela n'avait pas été le cas, on peut supposer que rien n'aurait changé). - Loutre femelle : N'exprime aucune caractéristique de la masculinité hégémonique, si ce n'est l'autonomie.

		Les deux loutres ne répondent pas à la masculinité hégémonique. Cette représentation peut jouer dans le bousculement des codes établis de la masculinité en présentant un personnage masculin un peu plus complexe et nuancé, sans pour autant opérer une restructuration de ceux-ci
	Peut-on personnaliser les personnages ?	Non
Actions en jeu	Quelles sont les mécaniques en jeu ?	Déplacement et gestion du travail domestique
	Que peut-on faire en jeu ?	<p>Les joueur·euse·s doivent réaliser différentes tâches liées au travail domestique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Débarrasser la/les table(s) - Nettoyer le sol (passer le balai et/ou la serpillière) - Vider les poubelles - Laver la vaisselle - Arroser les plantes - Faire les lits - Ranger les habits - Récurer les toilettes <p>Dans la première partie du jeu, un personnage ne peut pas effectuer une tâche qui ne lui est pas attribuée.</p>
Choix des joueur·euse·s	Peut-on faire des choix ?	<ul style="list-style-type: none"> - Globalement, les joueur·euse·s n'ont pas de choix à faire, si ce n'est jouer ou non, perdre ou non. - Toutefois, des choix peuvent être faits dans la deuxième partie, notamment concernant l'affectation de telle ou telle tâche au personnage masculin ou féminin (choix subjectifs car les personnages n'ont pas de bonus ou d'avantage sur la réalisation de certains types de tâches).
	Les choix impactent-ils l'histoire ?	N'ayant pas, ou peu de choix, ceux-ci n'influencent pas le reste de l'histoire (si ce n'est les tâches restantes au deuxième personnage).
Règles des interactions avec les autres personnages	Est-il possible d'interagir avec les autres personnages ?	<ul style="list-style-type: none"> - Il n'y a pas d'interaction entre les deux personnages durant les phases de jeu (quelle que soit la partie) - Le jeu nous laisse toutefois entrevoir les interactions entre les deux loutres qui se dérouleraient en dehors de la situation jouée puisque le logement s'agrandit pour faire place aux enfants, l'augmentation de la charge de travail,

		<p>mais également car le personnage masculin dispose dans la première partie d'un post-it (qu'on peut supposer avoir été laissé par sa conjointe)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La seule interaction entre les personnages vue par les joueur·euse·s est celle dans la cinématique durant laquelle la loutre mâle vient en aide de la femelle. Dans la seconde partie, les deux loutres sont présentes dans le logement, mais ne peuvent toujours pas interagir entre elles.
Règles des interactions avec l'environnement	Quelles sont les ressources disponibles ?	ACB ne propose pas de gestion des ressources : on ne peut pas interagir avec l'environnement, si ce n'est pour réaliser une des actions autorisées.
	Peut-on gérer les ressources ?	Non
Point de vue	Comment voit-on le personnage joueur ?	Du dessus
	Comment la caméra est-elle placée ?	<ul style="list-style-type: none"> - La caméra suit les personnages dans leur déplacement et il n'est pas possible de modifier son angle comme dans d'autres jeux de gestion. - Les joueur·euse·s ont une vue de dessus qui leur confère une sorte de position divine / de marionnettiste. Par ailleurs iels sont omniscient·e·s puisqu'iels voient l'intégralité du logement (tout comme les <i>Sims</i> avec les différentes options d'affichage des murs des bâtiments les joueur·euse·s voient à travers ceux du logement, sauf quand celui-ci sort du cadre de l'écran de jeu), ce qui renforce cette idée de gestion et manipulation des personnages. <p>On vient donc ici jouer sur les codes des vues de jeux de gestion, tout en mobilisant certaines de leurs caractéristiques.</p>
Matériel	Matériel / capacité graphique particulière nécessaire ?	Non
Interface	Comment les éléments sont-ils représentés ?	<ul style="list-style-type: none"> - Loutre femelle : le niveau commence directement, les tâches à réaliser sont en surbrillance dès que le personnage s'en approche. - Loutre mâle : le niveau commence une fois que les joueur·euse·s ont indiqué être prêt·e·s, le personnage dispose d'un post-it indiquant les objectifs et la

		<p>surbrillance de ses tâches est plus importante que chez la femelle.</p> <p>Habituellement dans les jeux de gestion, on va retrouver des éléments dans l'interface joueur·euse rappelant l'objectif du niveau (nombre de tâches à accomplir/restantes), ce qui crée une rupture avec les codes de ce type de jeu.</p>
	Comment interagit-on avec le jeu ?	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements à l'aide des flèches directionnelles. La vue isométrique vient créer une mise à distance dans le jeu en rajoutant une difficulté supplémentaire aux niveaux, à savoir réussir à se mouvoir dans l'espace. - Réalisation d'une tâche à l'aide de la touche entrer <p>Globalement, il n'y a pas de rupture avec les codes établis des jeux de gestion/aventure dans la façon d'interagir avec l'environnement ou les personnages.</p>
Logiciel	Fonctionnalités particulières ?	Non : seulement présence d'un bouton « ressources » qui présente des témoignages sur la charge mentale et peut créer une rupture par rapport aux menus d'accueil classiques.
Contexte de jeu	Quel contexte au jeu ?	<p>Dans son paratexte, le jeu se présente ouvertement comme étant féministe et portant sur la charge mentale (la fenêtre de jeu se nomme en effet « charge_mentale_proto »).</p> <p>On note également que le jeu est sorti après le gain de visibilité de mouvements féministes comme #MeToo ou encore le #Gamergate, ainsi que la prise de conscience concernant la charge mentale. Ce dernier point est d'autant plus important que le jeu est français et cite dans les ressources la BD d'Emma sur la charge mentale.</p>
Récompenses	Gagne-t-on des points ? Si oui, à quoi servent-ils ?	Pas de points.
	Quels sont les objectifs ?	<ul style="list-style-type: none"> - Alignement fictionnel avec les objectifs des personnages. - Dimension performative par la présence d'un chronomètre : le jeu incite à accomplir le niveau en prenant le minimum de temps possible.
	Comment est-on récompensé ?	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque niveau réussi se solde par un écran avec des confettis, comme célébration du travail réalisé. - Dès le menu ou à la fin du jeu, on nous propose d'accéder à des témoignages.

	<p>Comment gagne-t-on ? / Quelles sont les fins possibles ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il est possible de perdre dans le jeu (si on n'atteint pas l'objectif fixé). L'écran d'échec affiche la phrase « tu aurais dû me demander », ainsi que les boutons « ré-essayer » et « abandonner ». - La fin de la première partie présente une rupture avec les codes : il n'est pas possible de finir le niveau, les joueur·euse·s arrivent alors sur l'écran d'échec. Cependant, s'ils cliquent sur ré-essayer, la cinématique va se déclencher. S'ils souhaitent quitter, le jeu leur demande s'ils sont sûr·e·s de vouloir le faire (ce qu'il ne fait pas habituellement) et lancera malgré tout la cinématique, même si les joueur·euse·s confirment leur volonté de quitter. - Quand les joueur·euse·s gagnent, ils arrivent sur l'écran de fin avec la phrase « Bravo ! A deux c'est mieux » et qui leur propose d'accéder aux ressources.
<p>Stratégies</p>	<p>Quelles stratégies peuvent être appliquées dans le jeu ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plus le temps passe, plus les niveaux se complexifient : il y a davantage de tâches et le logement est de plus en plus grand. Cette progression va représenter l'évolution du couple et ses différentes étapes (comme l'arrivée des enfants, qui ne sont pas physiquement représentés, mais dont la présence est indiquée par les chambres d'enfants). Toutefois, la répartition du travail reste la même (jusqu'à la fin de la première partie) : la loutre mâle reste avec ses quatre tâches initiales, tandis que la femelle récupère tout le reste. Pour accomplir cette liste grandissante, les joueur·euse·s vont alors chercher à optimiser leurs déplacements. En effet, les objectifs du personnage masculin sont regroupés autour de la cuisine, tandis que la femme couvre l'ensemble du logement : les joueur·euse·s vont donc faire preuve de planification pour éviter de perdre du temps en revenant sur leurs pas. - Dans la deuxième partie, plus aucune tâche n'est attribuée aux personnages. Les joueur·euse·s peuvent donc opter pour : une répartition égale des tâches, une inversion de l'inégalité (le mâle effectue la majeure partie), ou une conservation de l'inégalité initiale (la femelle effectue la majeure partie). Il est également possible d'adopter des

		stratégies géographiques en attribuant arbitrairement des zones à chaque personnages.
	Comment est-on aidé ?	<ul style="list-style-type: none"> - Loutre femelle : pas d'aide, si ce n'est légère surbrillance des actions. - Loutre mâle : présence d'un post-it indiquant la liste des tâches à réaliser et surbrillance de celles-ci plus intenses que pour la loutre femelle (s'applique uniquement dans la première partie, dans la deuxième les deux loutres sont au même pied d'égalité et ne disposent que d'une légère surbrillance pour les aider).
Carte de jeu	Y-a-t-il une carte de l'environnement virtuel ?	Non : il s'agit pour les joueur·euse·s de mémoriser l'espace pour replacer les tâches correspondantes (de fil en aiguille, il n'est pas compliqué de se dresser une liste mentale des tâches susceptibles d'être présentes dans les logements, et de les attribuer à certaines pièces, par exemple les poubelles et la vaisselle seront toujours dans la cuisine).
	Comment les espaces sont-ils agencés ?	<ul style="list-style-type: none"> - L'environnement de jeu est de plus en plus grand et l'entièreté du logement est visible (on ne découvre pas particulièrement le logement en même temps que le personnage se déplace) - Dans la première partie, les tâches de la loutre mâle sont concentrées dans la cuisine, tandis que celles de la loutre femelle sont éparpillées dans l'ensemble du logement, venant appuyer l'aspect chronophage du travail domestique.
Esthétique	Trouve-t-on des éléments haptiques ?	<ul style="list-style-type: none"> - Tout comme les jeux de gestion de type <i>Diner Dash</i>, la musique va s'accélérer à mesure que le temps vient à manquer. - Quelques sons peuvent être considérés comme haptiques car ils ressemblent à ce à quoi on s'image que l'action ferait dans la réalité (par exemple passer le balai, arroser les plantes). - Utilisation de l'esthétique haptique pour représenter la crise d'angoisse / le burn out de la loutre femelle : tremblement de l'écran de jeu, battement de cœur, accélération de la musique, chronomètre
	Trouve-t-on des éléments d'aliénation esthétique ?	Non
	Quel est le style graphique ?	- Isométrie

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">- A partir d'un certain temps de jeu dans chaque niveau, le décor change et passe du jour à la nuit (notamment pour la loutre femelle) : par cette modification, on insiste sur le fait que le travail domestique est chronophage et que cela prend davantage de temps à la femelle qu'au mâle. |
|--|--|---|