

Pour des jeux vidéo queer !

Author : Hélène Molinari

Date : 9 décembre 2016

« **Un homme me disait qu'il voulait attendre devant l'école de mes enfants pour les tuer, que j'aurais dû avorter.** » Message reçu par une développeuse américaine pour avoir inclut une histoire homosexuelle dans un jeu vidéo.

« **À chaque fois que je prévenais mes équipiers qu'il y avait quelqu'un derrière eux, j'entendais : Ta gueule, salope !** » Témoignage d'une joueuse américaine de jeux en ligne.

Ces extraits sont issus du documentaire [GTFO: Get The F&#% Out](#) de Shannon Sun-Higginson sorti en 2015, sur les femmes dans les jeux vidéo. De la taille des manettes, non adaptées aux différentes morphologies, au pourcentage de femmes dans la programmation, 4 % aux USA, Shannon Sun-Higginson dénonce l'omniprésence de la norme du joueur-homme-blanc-hétérosexuel-18/35ans renforcée par l'industrie et le marketing.

C'est pour dépasser cette réalité qu'a été lancé un appel à la production de jeux vidéo queer. Le premier ouvrage de la créatrice américaine, transsexuelle, Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, publié en 2012, sert de référence pour tou-te-s celles-ceux qui souhaitent déjouer les clichés et apporter de la diversité. D'ailleurs, la plupart des créateurs-trices de jeux vidéo queer sont des femmes trans.

Rise of the Videogame Zinesters

Dans les premières pages, Anna Anthropy développe le constat suivant, repris par *GTFO* : « Nous avons maintenant un cercle dangereux : les éditeurs permettent seulement aux jeux qui suivent un modèle établi d'être marketés à des publics pré-établis, et seulement à ceux-là. Ces publics en question sont principalement de jeunes adultes et hommes. Et ce sont ces mecs, déjà ancrés dans la culture du jeu vidéo, qui sont finalement poussés vers l'industrie et qui prennent part à la création de jeux. La population qui crée ces jeux devient de plus en plus insulaire et homogène : c'est ce même petit groupe de gens qui créent les mêmes jeux pour eux-mêmes. »

Anna Anthropy a créé son jeu [Calamity Annie](#) en 2008 entièrement seule, en quelques mois, sans formation et tout en bidouille : elle a écrit les dialogues, composé la musique, établi les règles, fait le script, dessiné les personnages... « Les coûts de développement ont été ceux de la nourriture qui est entrée dans mon ventre, écrit-elle. J'ai fait le jeu grâce au programme Game Maker qui, à l'époque, coûtait quinze dollars. Il y a des centaines, si ce n'est des milliers, de créateurs comme moi. » Le but d'Anna Anthropy n'est pas de bannir les jeux existant mais bien d'apporter « une pluralité de voix ».

[Calamity Annie](#) from [indiegames.com](#) on [Vimeo](#).

« Beaucoup de ces jeux seront médiocres, bien sûr ; la majorité de n'importe quelle forme de travail est médiocre. » Mais, assure-t-elle, plus il y a de personnes créant des jeux sans les obligations commerciales de l'industrie, plus il y aura d'idées intéressantes et différentes proposées. « Les personnes qui ont quelque chose à dire trouveront toujours le moyen de s'exprimer. »

De son point de vue, les jeux sont des transmissions d'idées et de culture d'une personne à une autre, comme des artefacts, plutôt que des créations impersonnelles d'une cinquantaine de programmeurs.

Les jeux queer ne revendiquent pas seulement de raconter de nouvelles histoires, incluant des personnes issues de groupes sociaux minorisés comme les femmes, les personnes non-blanches, transgenres, LGBT (la liste est bien sûr non exhaustive), ils revendiquent aussi de sortir du schéma chronophage et onéreux du jeu dit commercial. « Qui a autant de temps à investir dans le jeu ? Réponse : le public cible de la majorité de l'industrie du jeu vidéo, un public majoritairement jeune et masculin qui a peu d'obligations et des revenus disponibles. » L'idée étant de ne plus avoir à acheter la dernière console, accessoires et jeux pour des

centaines d'euros ou un ordinateur de compétition, en y passant des heures, mais de pouvoir aussi jouer quelques minutes sur un navigateur quelconque, gratuitement. Cela est rendu possible grâce aux nombreux logiciels de création, accessibles à tous, sans avoir besoin d'apprendre à coder, comme [Construct 2](#), [Game Maker](#), [Twine](#), etc.

Ces outils sont disponibles depuis peu et même s'ils sont assez faciles à prendre en main, cela nécessite parfois du temps d'adaptation. C'est ainsi que s'organisent de plus en plus d'ateliers de création de jeux vidéo, dont un atelier queer games à Paris, intégré depuis septembre 2016 au [Reset](#), « hackerspace inclusif, participatif et ouvert à tou·te·s, quels que soient leurs âges, identités et expressions de genre, ethnicités, orientations sexuelles et romantiques, handicaps, apparences, capacités, races, religions, choix technologiques ».

Apprentissage dans le partage

Marion est chercheuse, Zora est psychologue : elles sont toutes les deux à l'origine des ateliers parisiens. Après s'être suivies sur Twitter, grâce à leur intérêt commun, elles se rencontrent à l'occasion d'une présentation sur le sexisme et le racisme dans les jeux vidéo. « *Ce n'était certainement pas ça l'intitulé mais j'y ai appris que les personnages non mec blanc, il y en avait genre quatre* », se souvient Zora. Après quelques discussions et la lecture d'Anna Anthropy, elles organisent la première séance à la Mutinerie, un bar LGBT de Paris, un dimanche après-midi, sans trop d'expérience. « *C'est vraiment le but de l'atelier, de bidouiller et d'apprendre par soi-même*, explique-t-elle. *Une personne s'est rendu compte qu'en modifiant un chiffre dans le logiciel [Pico8](#) qu'on était en train de découvrir, ça correspondait à une variable qui pouvait faire pleuvoir des monstres. C'était l'exaltation totale !* »

Les participant-e-s sont aussi des néophytes, pour certain-e-s qui n'ont pas d'ordinateur ou qui n'ont jamais joué à un jeu vidéo de leur vie. « *Tellement de gens variés viennent à chaque fois. On s'adapte.* »

Un peu avant la séance qui diffusera *GTFO*, Zora et Marion reviennent sur leurs motivations et l'intérêt de porter de tels projets, autour d'une tasse de thé :

Zora : *En ce moment je joue à Under Tale, c'est une sorte de petit RPG, avec une bande son absolument géniale. Ton personnage, tu ne sais pas si c'est une fille ou un garçon, tu t'en fous, et tu dois cheminer. La personne qui t'accompagne est quelqu'un d'ultra bienveillant et tu ne sais pas si sa bienveillance elle est cool ou si elle va te bouffer. Tu peux faire tout le jeu sans buter aucun monstre, tu peux parlementer avec eux, tu peux leur remonter le moral, tu peux les soigner – parce qu'en fait ils t'attaquent mais ils ne vont pas bien. À un moment, un fantôme me barrait la route et j'avais comme options : « attaquer », « fuir », etc... Et une autre option du style lui faire une gratouille ou une blague, c'est ce que j'ai fait. Il m'a demandé si je voulais discuter avec lui. On a discuté de sa dépression et après il m'a dit : « Vas-y, passe. » Ce genre de jeux, ça ne fait pas partie des queer games en tant que tel, mais c'est ce qui se rapproche de ce que sont les queer games : quelque chose de différent et décalé de ce qu'on a habituellement.*

Marion : *Tu n'es pas toujours en train de négocier avec ce que tu vois à l'écran, de te dire que le jeu a l'air pas mal mais que ça n'a clairement pas été fait pour toi. Juste tu te dis : « Ok ! Je fais partie de la cible ! Cool !*

Zora : *Exactement ! C'est ça qu'on avait envie de partager avec d'autres gens. Parce qu'en France, les queer games ne sont pas vraiment diffusés ou connus. De l'impression que j'en ai, les personnes concernées ne savent pas que ça existe. Ceux qui savent, ce sont les étudiants en art, les connaisseurs de jeux indé ou ceux qui bossent sur le genre. Mais il n'y a pas de diffusion de l'ordre de la culture populaire.*

Marion : *L'idée est de rappeler que les queer games sont des jeux vidéo qui ont été faits par des gens qui se définissent comme queers. Ce n'est pas un type ou un genre de jeu particulier. À un moment, la presse en a pas mal parlé et les ont réduits à des sortes de romans autobiographiques traitant forcément de la vie et de la sexualité des créateur.rices. C'était à nouveau une manière de les exotiser. Dans l'atelier, on présente beaucoup l'ouvrage d'Anna Anthropy parce qu'il résume bien les choses : « En tant que personne queer je ne me sens pas représentée dans le jeu vidéo mainstream. En tant que personne qui n'a pas beaucoup d'argent, je n'ai de toute façon pas accès à la pratique du jeu vidéo telle qu'elle est aujourd'hui. Et donc à partir de là, je ne me sens plus représentée dans des jeux qui ne demandent pas des heures de pratique, qui ne demandent pas un matériel de dingue et dont les représentations nous concernent. » Les queer games, j'arrive à les faire marcher avec mon vieux PC de 2009 sous XP.*

Zora : *C'est la dimension de culture populaire réappropriée pour les personnes qui la font qui nous tient vraiment à cœur.*

« De plus petits jeux avec des budgets et des publics réduits ont le luxe d'être plus expérimentaux ou bizarre ou intéressant que des jeux à 12 millions de dollars qui doivent jouer la sécurité pour assurer un retour sur investissement », écrit Anna Anthropy. La démarche des

jeux vidéo queer n'est pas exclusive mais inclusive : ne pas exclure ce qui existe déjà mais apporter de nouvelles dimensions pour inclure celles-ceux qui ne s'y retrouvent pas encore.

Pour celles-ceux qui souhaitent découvrir des jeux vidéo queer, en voici déjà trois :

[BrokenFolx](#)

[Coming Out Simulator](#)

[Consensual Torture Simulator](#)

NB : Tous les visuels sont tirés sur film *GTFO* / Traductions des passages du livre d'Anna Anthropy par Hélène Molinari.