

# Cherchez la femme

PAR JACQUES DECONCHAT

**Elles sont au moins aussi nombreuses que les hommes ; depuis longtemps déjà, elles ont su accéder à des postes de travail réputés masculins, et, soit en tant que "programmeuses", soit comme utilisatrices, elles sont nombreuses à travailler sur des ordinateurs. Les jeux vidéos, nés bien après les mouvements de libération féminine, semblent pourtant condamnés à rester une imprenable forteresse d'un machisme bien dépassé. Alors ? Nouveau refuge pour mâles en mal d'identité, ou simple faute de parcours inévitable pour une discipline encore en gestation ? Le point sur un parcours bref...**

Parallèlement à la naissance des premiers ordinateurs personnels, communicants (on dialogue par l'intermédiaire d'un couple "écran-clavier") et très vite joueurs, on assiste à la naissance de ce que l'on pourrait appeler le premier jeu purement vidéo, un jeu d'une extrême simplicité, mais qui connaît un succès d'autant plus foudroyant qu'il révèle au grand public un autre usage, moins passif, de la télévision. Il s'agit du Pong, de Nolan Bushnell, un tennis tout à fait simpliste, puisque l'écran n'affiche que la balle (plus ou moins carrée) deux raquettes (des traits sur la droite et la gauche de l'écran) dont la position est commandée par les manettes de chaque joueur, et un filet (un trait au milieu de l'écran). Un jeu ouvert, s'il en est, auquel chacun et chacune, du plus petit au plus grand vont s'affronter chez soi (les premières "consoles") ou au café, où des machines spécialisées viennent disputer la place du flipper.

## Mordu(e)s de la console...

Le micro-ordinateur, qui pour l'instant ne concerne que quelques mordus ne dédaignant pas le fer à souder, excite davantage l'imagination et disposera

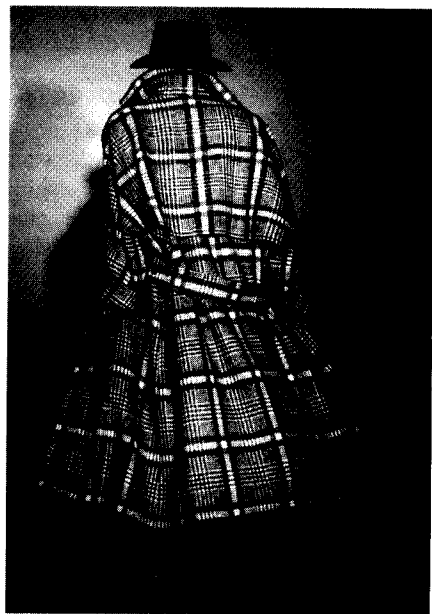
très vite d'un véritable catalogue de jeux de toute nature, conquête et stratégie avec les tout premiers Star Trek, réflexion avec Othello, premiers jeux d'aventure, ou même programmes d'échec.

Grand public, contre créativité masculine : la frontière, très marquée au début, s'estompera pourtant assez vite : les consoles disparaissent pendant quelques années avant de renaître au Japon, un terrain bien peu propice à l'épanouissement des valeurs féminines, et les micro-ordinateurs, après une période d'euphorie excessive ("on va les voir partout, ils vont éduquer nos enfants, on ne pourra pas s'en sortir sans connaître l'informatique...") sont rentrés dans le rang : l'ordinateur pour tous n'est pas encore d'actualité. L'invasion des consoles, moins chères, plus simples à mettre en œuvre, ne doit pourtant pas faire oublier que l'imagination, la créativité sont du côté du micro ordinateur : la plupart des jeux consoles y trouvent leurs origines.

C'est pourtant la console de jeu, sans doute en raison du plus jeune âge de son public, qui a les faveurs féminines : elles ne dédaignent pas une partie de Super Mario, voir même un Tetris, alors que bien peu d'entre elles iront demander à leurs parents de leur offrir un CPC, un Atari ST ou un Amiga, machines ludiques par excellence. Ce désintérêt a de quoi surprendre, et une analyse plus poussée révèle que si, au tout début (lorsque l'on vient d'acheter la console), les filles jouent presque autant que les garçons, elles sont beaucoup moins nombreuses à rester "accros". Faut-il conclure à une forme d'atavisme, ou y a-t-il eu à un moment des "erreurs d'alignement", les programmes étant créés par les seuls programmeurs masculins pour leur plaisir égoïste et -faut-il le préciser - souvent solitaire ?

## Mâle et mal...

Depuis le tout début de la micro, avec les premiers Apple II et autres PET, le passage obligé par l'écran a pour corollaire la violence : des envahisseurs débarquent sous nos yeux, et il faut les détruire. Un enchaînement qui conduira plus tard à des séries de jeux guerriers d'une invraisemblable agressivité : monstres de toute sorte, aliens, ou plus



proches de la réalité, les jeux de commando - le héros, seul ou chef d'une équipe de mercenaires, vient à bout d'une mission impossible... Le catalogue des jeux sur console est particulièrement riche en programmes de ce type, avec toutefois quelques jeux dits "de parcours", dont Mario Bros pourrait être considéré comme un prototype : la violence est dans ce cas plus discrète, mais on y retrouve néanmoins les adversaires, dont il faut bien se débarrasser (l'intérêt du jeu est à ce prix).

En contrepoint, des jeux beaucoup plus pacifiques, Pacman par exemple, qui se féminise en Miss Pac man ; ou encore les simulations sportives (les tennis ont beaucoup de succès) ou plus ambitieuses (course de voiture, simulateurs de vol, etc...). Dans ce type de programme, la seule concession des programmeurs à la nécessité de séduire une clientèle féminine consiste à offrir le choix, en début de partie, entre un héros ou une héroïne. C'est bien maigre, et ne change rien au jeu lui-même, sauf dans quelques cas où la partie sera un tout petit peu plus facile si l'on choisit le rôle féminin.

Seule tentative notable de créer un jeu manifestement dédié aux filles : Barbie, sur C 64. On y trouvait la poupée Barbie, à habiller, coiffer, sortir avec son chevalier servant. Sur écran, il faut reconnaître que l'on est loin du compte, et l'identification avec son propre bébé n'était guère possible. Un programme vite tombé dans l'oubli. Les jeux sur ordinateurs sont plus éclectiques et plus ouverts, la possibilité de sauvegarder sa progression n'y étant sans doute pas étrangère : d'où l'existence d'un grand nombre de jeux que l'on pourrait qualifier d'exploration : aventure, enquête criminelle, donjons et dragons ou autres... Les personnages féminins n'y sont pas rares, mais ne tiennent souvent qu'un rôle subalterne, témoin ou compagnon de route.

Les jeux de rôle, plus fidèles à la réalité, même lorsqu'ils se déroulent dans des univers très lointains, laissent au joueur le choix du "premier rôle" : ce peut être un personnage féminin, guerrière, sorcière, ou autre maîtresse femme, dont le comportement ne sera toutefois pas "spécifique". Une occasion manquée de



mettre en avant la sensibilité féminine, en abandonnant un peu la logique habituelle, très machiste (l'inconnu est presque toujours un adversaire à affronter) pour une logique plus intuitive, plus séductrice. L'aventure n'est d'ailleurs que très rarement conduite par une femme. Une mention particulière pour Leisure Suit Larry dans lequel l'héroïne, pourchassée par un mâle avide, s'insurge et prend le premier rôle, le joueur devant dès lors la contrôler pour poursuivre la partie.

## La femme appât

Plus récemment, un programme comme Fascination met en scène une hôtesse de l'air, que le joueur doit contrôler pour résoudre l'aventure. Une idée séduisante, sortie (on pouvait s'y attendre) d'une imagination bien féminine qui avait auparavant proposé avec Geisha un jeu que l'on peut qualifier d'érotique, avec un parcours

initiatique (par opposition aux classiques strip poker ou la femme n'est guère plus qu'une image offerte). Dans la très grande majorité des jeux vidéos toutefois, la femme est perçue comme appât, offerte sur l'emballage ou récompense suprême du héros qui doit délivrer la princesse de ses rêves.

Le jeu incite à la rêverie. Il fallait d'ailleurs une bonne dose d'imagination et de conviction aux amateurs pour faire la relation entre l'histoire et les images de qualité plus que médiocre que leur montrait l'écran de leur ZX 81 ! On peut d'autant plus s'étonner que la femme n'y ait pas encore trouvé sa place, d'un côté de l'écran ou de l'autre. Peut être les choses vont elles changer avec la perfection des nouvelles images que permettent des techniques comme le CD Rom (un programme comme Just Grand Mama and Me, histoire animée en images et en musique, séduit aussi bien les petites filles que les petits garçons) ou la réalité virtuelle, qui impose ses propres univers. En attendant, l'univers du jeu vidéo reste profondément masculin, plus de conquête que de séduction, de violence que de tendresse. Si l'ordinateur entre dans les mœurs, il n'est pas encore prêt de les modifier...