

# La représentation des femmes dans le jeu de société

Virginie Tacq

Game designeuse  
Fondatrice de Ludillab

Le jeu de société contemporain connaît ces dernières années une légitimation croissante en tant qu'objet culturel, dans l'espace européen francophone. L'année 2017 pose un jalon dans cette reconnaissance par la création de la Société des auteurs de jeux ([www.societedesauteursdejeux.fr](http://www.societedesauteursdejeux.fr)) ainsi que par la parution de l'essai de Michel Lalet *Auteur de jeux de société : un art à part entière* (Ilinx, 2018). Les protagonistes posent les mêmes objectifs : la promotion ou la reconnaissance du jeu en tant qu'objet culturel, c'est-à-dire qui véhicule des éléments de la culture dont il est issu.

Parmi le grand nombre de champs différents qui peuvent être explorés, intéressons-nous ici à celui du genre, et plus particulièrement du genre féminin. Dans cet article, le genre se distingue du sexe par sa composante principale qui serait sociale, contrairement au sexe, qui serait biologique. Il sera l'ensemble des éléments non biologiques caractérisant différemment les femmes et les hommes. Sous cet angle, que peut-on dire des représentations qui sont faites des personnages de genre féminin dans les jeux de société ?

Ces représentations peuvent être abordées sous plusieurs aspects : dans les visuels, dans la mécanique du jeu (quel pouvoir est accordé à qui ?), mais aussi dans les règles ou encore dans les thématiques choisies. Concentrons-nous sur les éléments visuels, qui se retrouvent sur la boîte et dans le jeu lui-même, sous forme des personnages par exemple. Déjà, les femmes sont-elles représentées dans les jeux ? Ensuite, comment ces femmes sont-elles représentées ?

## Premier constat : peu de personnages féminins à l'honneur

Concernant la couverture des boîtes de jeux, une étude menée en 2017 nous apprend que sur l'échantillon analysé dix couvertures comprennent des personnages qui peuvent être identifiés comme féminins contre onze boîtes comprenant des personnages identifiés comme masculins. Elle montre

également que, sur l'ensemble des personnages féminins, 52 % sont dessinés dans un rôle plutôt passif, contre 40 % des personnages masculins.

Parmi les jeux qui comprennent des personnages humains ou anthropomorphiques dont le genre peut être identifié, on distingue quatre types de représentations quantitatives des personnages féminins : l'absence, la mixité, la parité, la non-mixité féminine.

*L'absence* : c'est le cas dans des jeux dont tous les personnages sont masculins, aucun n'étant donc féminin. C'est le cas du jeu Kingdomino (Blue Orange, 2016), de l'auteur français Bruno Cathala, qui a remporté en 2017 le prestigieux prix du Spiel Des Jahres (« jeu de l'année » en allemand). Les joueurs et joueuses incarnent chacun et chacune un roi qui veut étendre son royaume, sans possibilité de choisir un autre personnage.

Kingdomino, de Bruno Cathala and amusements.  
© Blue Orange, 2016



*La mixité* : c'est le mélange des personnes de genres différents au sein d'un groupe. Il s'agit ici de trouver au sein du jeu des personnages féminins et masculins, dans des proportions non fixées. Le très connu Qui est-ce ? (Theo et Ora Coster, 1979), aujourd'hui édité par le géant Hasbro, en est un bon exemple. Dans les personnages habituels, nous retrouvons seize hommes pour huit femmes. Outre une plus faible représentation du genre féminin, ce déséquilibre pose un problème dans le jeu lui-même. En effet, il s'agit de deviner le personnage choisi par son adversaire en posant des questions auxquelles il faut répondre par oui ou par non. Le jeu commence très souvent par « C'est une fille ? » ou « C'est un garçon ? », ce qui donne un désavantage direct à la personne qui aurait choisi une fille, vu qu'il y en a deux fois moins.

Qui est-ce ? de Theo et Ora Coster.  
© Hasbro Gaming, 2011



*La parité* : elle désigne un équilibre entre les genres, représentés chacun pour moitié. Nous voyons apparaître des jeux dont le nombre de personnages féminins équivaut au nombre de personnages masculins. C'est le cas du jeu Baf, de Rustan et Eli Hakansson (Gigamic, 2017), dans lequel il

faut parcourir un donjon et vaincre des monstres en leur mettant des baffes. Chaque rôle est représenté sur une carte, dont l'une face propose le pendant féminin du rôle et l'autre face le pendant masculin, comme la voleuse/le voleur.

Baf, de Rustan et Eli Hakansson.  
© Gigamic, 2017



*La non-mixité féminine* : certains jeux, assez rares, proposent de n'incarner que des personnages féminins. Asmadi Games nous en fournit un exemple avec One Deck Dungeon de Chris Cieslik (2017). Le jeu, lui aussi sur une thématique d'aventures dans un donjon, ne permet donc d'incarner que des femmes.

Baf, de Rustan et Eli Hakansson.  
© Gigamic, 2017



Même si l'on ne dispose malheureusement pas encore de chiffres précis concernant la répartition de ces différents types de représentations dans un échantillon de jeux significatif, il semble tout de même que l'absence de personnages féminins et la mixité sont les cas les plus récurrents.

## Deuxième constat : les stéréotypes dominent encore

Après la question de la quantité de femmes présentes, une seconde question est donc celle de la qualité des représentations : comment ces femmes sont-elles représentées ? L'enjeu de cette représentation est de proposer une diversité de personnages, qui refléteront la richesse de la société et permettront éventuellement à un large public de s'y identifier.

Pourtant, très souvent, ces représentations sont stéréotypées, au sens qu'elles donnent à voir des images figées et simplifiées, qui sont créées en généralisant le comportement de quelques individus à propos d'un groupe entier. Cela a comme résultat une vision parfois très étriquée de la réalité.

Dans le jeu Secrets, de Bruno Faidutti et Eric Lang (Repos Production, 2017), il existe deux sortes de représentations féminines, illustrant deux stéréotypes distincts. La première, majoritaire, est celle des jeunes femmes,

toutes dessinées dans un style pin-up. Ces représentations en jupe courte ou fendue de la journaliste, de la scientifique, de l'assassine, sont sexualisées et vouées à être offertes au regard masculin. La seconde consiste en la représentation non sexualisée du personnage de la diplomate, femme plus âgée, plus épaisse que les autres personnages féminins. Cela renvoie indirectement à l'association entre sexualité, beauté et jeunesse, de laquelle les femmes plus âgées et moins minces seraient exclues. Elles n'auraient dès lors plus de raison d'être sexualisées. Sa tenue vestimentaire est également plus couvrante, avec une robe jusqu'en dessous du genou.



Secrets, de Bruno Faidutti et Eric Lang.

© Repos Production, 2017

Il existe bien d'autres expressions de ces stéréotypes, beaucoup plus marquées. Le jeu Océanos, d'Antoine Bauza, édité par Iello en 2016, nous en apporte par un de ses personnages une illustration complète. Nommé Daisy, ce personnage prend place dans son sous-marin. Ce vaisseau, similaire à celui des autres personnages, répond complètement à des stéréotypes associées aux femmes : complètement rose, en forme de licorne, il arbore un hublot en forme de cœur



et un rouge à lèvres géant. Daisy, quant à elle, habillée d'une robe rose et pourvue d'un large décolleté, se maquille... Les autres personnages féminins du jeu connaissent également une sexualisation comparable, par le biais d'un décolleté similaire.

Océanos, d'Antoine Bauza.

© Iello, 2016

## Une grille de lecture pour alimenter la réflexion

Au contraire, certains jeux tirent leur « épingle du jeu » et tentent de briser les stéréotypes associés à la représentation des femmes dans l'univers du jeu. Dans *One Deck Dungeon*, ainsi que dans *Baf*, les personnages féminins sont dessinés dans des attitudes évoquant la force, la robustesse, la vigilance. Leurs postures pourraient être celles de personnages masculins dans le même rôle. Leurs tenues vestimentaires sont diversifiées et correspondent à leurs rôles et à leurs exigences de praticité ou de protection.

Il est certain qu'en cherchant, il est toujours possible de trouver des exemples alimentant l'un ou l'autre type de représentations. Les jeux cités ici l'ont été à titre illustratif, afin de mettre en évidence des traitements du genre féminin actuellement en vigueur dans l'industrie du jeu de société. Si vous êtes sensible à l'importance éducative d'une meilleure parité dans tous les domaines, ouvrez les yeux lors de votre prochaine commande au père Noël !

Encore une fois, il ne s'agit pas de supprimer ou censurer les illustrations qui auraient une dimension stéréotypée, mais bien de proposer une première grille de lecture sur les représentations féminines dans les jeux. Cette sensibilisation permettra, nous l'espérons, un regard plus éclairé sur cet objet culturel si particulier qu'est le jeu.

**V. T.**

### Pour en savoir (un peu) plus :

***La diversité en boîtes.*** Grégory De Backer, Haute École de Bruxelles - Brabant - IESSID, Bruxelles (Belgique), 2018.

***Auteur de jeux de société : un art à part entière.*** Michel Lalet, Ilinx, 2018.

***Mathématiques récréatives, éclairages historiques et épistémologiques.***

Sous la direction de Nathalie Chevalarias, Michèle Gandit, Marcel Morales et Dominique Tournès, EDP Sciences–UGA Éditions, 2019.