

Zeitschrift:	L'Émilie : magazine socio-culturelles
Herausgeber:	Association Femmes en Suisse et le Mouvement féministe
Band:	[91] (2003)
Heft:	1476
Artikel:	Jeux vidéos : l'exemple de Tekken 3 : égalité virtuelle et simulation de combat en talons aiguille
Autor:	Carnal, Mathieu
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-282611

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Jeux vidéos : l'exemple de Tekken 3

Egalité virtuelle et simulation de combat en talons aiguille

Elle s'appelle Julia, est âgée de 18 ans, et vient de mettre K.-O. une dizaine d'hommes dans un tournoi de combat à mains nues. Et pourtant, elle est très « féminine » dans ses atours moulant son corps aux formes suggestives. S'agit-il du compte-rendu d'un vrai tournoi ou du récit d'un fantasme masculin sorti d'une littérature à bon marché ? Ce n'est ni l'un ni l'autre ou alors peut-être un mélange des deux. C'est la description de ce que l'on peut voir et expérimenter dans le jeu vidéo Tekken 3 (Playstation). Analyse de la représentation féminine dans un bastion virtuel masculin.¹

MATHIEU CARNAL

Les personnages féminins de Tekken 3 franchissent allégement au moins deux des interdits qui structurent les rapports de genre dans nos sociétés. Premièrement, elles s'affirment en tant que sportives. Et, qui plus est, elles le font dans un sport considéré comme masculin et dont le mode d'affrontement peut-être qualifié de « viril ». Il s'agit tout de même d'un affrontement physique violent dont le but est de mettre son adversaire au tapis et, métaphoriquement, « de lui faire mal ». Ce jeu possède donc un énorme potentiel de transgression des normes en posant une égalité dans des domaines où cela ne va pas de soi. Il amène, même si c'est encore limité, des modèles féminins dans l'univers du jeu vidéo. Il montre des femmes dont l'identification première est celle de combattante. Enfin, il met en scène des combats dans lesquels les femmes peuvent venir à bout de leurs opposants masculins. Sur ces points, Tekken 3 dépeint une image plutôt émancipée des femmes. Pourtant, ces transgressions ne sont possibles qu'au prix d'un certain nombre de concessions à d'autres contraintes posées par le genre.

Si les personnages féminins transgressent le genre par leurs capacités de combat, elles sont, sur d'autres points, dotées de traits que l'on associe au genre féminin. Elles sont même sur-féminisées, érotisées à tel point que l'on se demande parfois comment elles peuvent être, malgré tout, aussi efficaces dans les combats. Leurs habits, leurs attitudes, leurs anatomies et leur mise-en-scène reprennent les stéréotypes traditionnels de la femme-objet, de la vamp sexy, censée attiser le désir masculin.

Nina, Anna, Lara et les copines

Lorgnons de plus près. Parmi les protagonistes féminines du jeu, Nina et Anna sont deux sœurs, respectivement âgées de 22 et 20 ans. La première est blonde et la seconde est brune. Elles portent des robes ou des pantalons moulants et de hauts talons. Ce ne sont pas des tenues particulièrement adaptées au combat. Leurs anatomies sont construites autour de hanches et de poitrines surdimensionnées. Elles ne sont pas sans rappeler Lara Croft. Elles incarnent le modèle hollywoodien de la vamp, de la femme fatale. Ainsi, lorsqu'elles gagnent un combat, elles entament une petite danse de victoire dont voici les quatre variantes des danses de victoire d'Anna telles que les a décrites une fan sur Internet (Meemitsu, Anna Williams, <http://www-manji-clan.com/wtcl/characters/anna.htm>) : elle balance sa poitrine, s'arrête et rit ; elle bouge son derrière, rit et se tourne vers la droite ; elle envoie un baiser à son adversaire et concentre son Gi ; elle bouge son « butin » et dit : « Oh, Oh baby ! »

Ling, elle, bien que présentée comme Chinoise, accumule tous les stéréotypes de la lolita japonaise dont raffolent les otaku². Elle apparaît souvent en uniforme de collégienne. Il est d'ailleurs précisé qu'elle a 16 ans et qu'elle fréquente la *High School*, de Mishima, au Japon. Son descriptif précise aussi qu'elle n'aime pas les « profs de maths ». Lors des combats, elle pousse des cris très aigus et lors-

qu'elle gagne, elle s'assoit parfois par terre et rit de manière enfantine en penchant sa tête sur le côté.

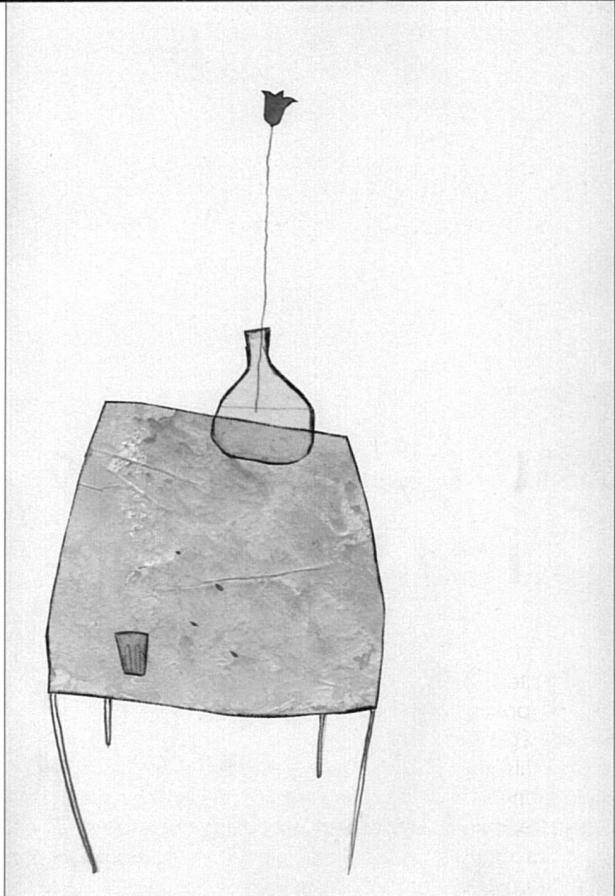
« Julia rougit devant Jin »

Julia, elle, est âgée de 18 ans et a été adoptée par une Indienne d'Amérique. Bien qu'ayant aussi une anatomie de top model et des vêtements « sexy », sa féminisation se fait surtout par l'entremise de sa trajectoire familiale. Selon le récit de Tekken disponible sur Internet, Julia apparaît dans le jeu au moment où sa mère adoptive est enlevée. En se rendant au Japon pour retrouver sa mère, elle fait la rencontre de Jin, un personnage masculin du jeu. Le récit de cette rencontre insiste sur la « féminité » et la timidité de Julia : « elle rougit quand Jin lui adresse la parole, elle lui sourit de manière féminine et tendre » ; « elle se penche pour voir s'il regarde dans son décolleté » ; « elle admire sa gentillesse ». C'est tout un faisceau d'indices qui montre qu'en dehors des phases de combat, Julia est une jeune femme tout à fait « féminine » et docile.

Un autre fragment de la vie de Julia est fourni par une courte séquence animée, incluse dans le jeu. Dans une scène où elle est confrontée à sa mère, Julia montre des velléités de vouloir se battre encore. D'une voix douce, sa mère lui rappelle qu'elles ne doivent se battre que pour se défendre et que le temps du combat est terminé. Il est donc suggéré que le régime normal des femmes n'est pas de se battre. Le combat est un moment d'exception dans le cours de la vie et ne peut être motivé que par des raisons d'autodéfense.

Mensurations masculines diversifiées

Bien qu'également limités, les modèles offerts par les personnages masculins restent beaucoup plus diversifiés que ceux qui sont offerts par leurs homologues féminins. Non seulement ils sont près de cinq fois plus nombreux,



Myriam ABOUROUSSE

mais, qualitativement, ils recouvrent un spectre plus large. Ils possèdent une diversité de mensurations anatomiques beaucoup plus grande, comme si la «femme-objet de désir» imposait des mensurations standardisées pendant que l'«homme-sujet de l'action» pouvait agir en endossant différentes tailles et corpulences.

Autre exemple de différence de traitement : alors que les femmes ont entre 16 et 22 ans, les hommes ont entre 19 et 73 ans, avec une moyenne autour des 30 ans. Ici encore, les hommes ont droit à une plus grande variété et les femmes sont sensiblement plus jeunes. On retrouve ici un autre stéréotype : les femmes et les corps féminins ne sont représentés que dans leur prime jeunesse alors que les hommes n'ont pas à subir cette limitation. Combattantes, mais «féminines», les héroïnes de Tekken sont faites pour exercer un double attrait : un modèle de rôle féminin et un objet de désir masculin.

Les personnages qui font défaut

Comme les sportives, les combattantes de Tekken sont d'abord des femmes avec tout ce que cela implique de reproduction des rapports de domination. Dans nos sociétés, l'ouverture des bastions masculins aux femmes est de plus en plus rarement ouvertement contestée. Mais leur entrée dans ces domaines est généralement soumise à un rappel à l'ordre incessant à leurs «qualités premières» : rester des femmes.

Souvent les normes de ce qui est considéré comme «féminin» sont en contradiction avec les normes en cours dans ces milieux : telle la virilité dans les sports de combat. C'est pourquoi les femmes, et ici les personnages de Tekken 3, sont confrontées à une double injonction contradictoire : être à la fois performante et «féminine».

En extrapolant le constat de la pauvreté des modèles féminins proposés par Tekken 3, on peut essayer de définir ce jeu par les personnages qu'il ne met pas en scène. Qu'en est-il de la combattante aux cheveux courts et aux vêtements larges ? Où sont passés ces multiples modèles de guerrières indépendantes qui pourraient donner des coups sans porter de hauts talons ? Est-ce que l'hétéronormativité dans laquelle se fondent tous les personnages n'est pas une limitation des modèles proposés ? Enfin, pourquoi ne pas profiter de la brèche ouverte par ces combats mixtes pour jouer avec le genre et montrer son arbitraire ? ◊

¹ Ce texte est un extrait de l'article «Combat virtuel au féminin : l'exemple de Tekken 3» qui paraîtra ce mois dans un ouvrage dirigé par Gianni Haver et Laurent Guido, *Images de la femme sportive*, éditions Georg, Genève, 2003.

² Etienne Barral, *Otaku, les enfants du virtuel*, éditions Denoël, Paris, 1999.

Sans aucun doute : un jeu de mec

Produits par des hommes, les jeux vidéos sont aussi principalement faits pour des hommes. Ce constat peut être fait à trois niveaux au moins. Tout d'abord, la norme masculine se confond avec la norme universelle. Les jeux vidéos n'échappent pas à cette règle qui touche l'ensemble des sociétés occidentales. Ils sont produits dans une société où le masculin constitue la norme et la catégorie «féminin» apparaît comme l'option marquée. Ainsi, on parle de «jeux» plutôt que de «jeux pour garçons» alors que les «jeux pour filles» sont, eux, toujours clairement désignés. Ensuite, le monde des jeux vidéos est clairement identifié comme un pôle masculin des sociétés occidentales. Ne serait-ce que parce qu'il est intrinsèquement lié au monde de l'informatique et plus largement, de la technique. Sphères qui sont encore nettement ségrégées au profit des hommes. Et cela, probablement, du fait de la proximité de ces domaines avec le champ du pouvoir. Une étude de Casell et Jenkins montre, par exemple, que des étudiants auxquels on demande d'imaginer des jeux pour les «étudiants en général», créent les mêmes jeux que lorsque l'on leur demande d'imaginer des jeux pour les garçons. Et l'on est ici clairement dans un cercle vicieux puisque, si les jeux vidéos attirent moins les filles du fait de leur appartenance au monde informatique, ces jeux sont évidemment d'excellents moyens de socialisation précoce à l'informatique. Ce qui donne ainsi un avantage substantiel aux garçons sur ce point. Enfin, la plupart des jeux sont également associés au monde masculin car ils mettent en scène un certain nombre de traits et de valeurs que les stéréotypes associent aux valeurs et traits masculins, comme la violence et la compétitivité notamment. ◊

MC